

NEU!

Das einzige PlayStation Magazin mit offizieller Demo-CD!



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

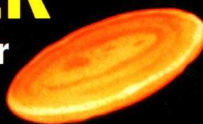
Das offizielle

PlayStationTM Magazin

Nr. 10_{/96}

CASPER

Jetzt spukt der
süße Geist
auch auf Ihrer
PlayStation



IM TEST

WipEout 2097
Top Gun
Blazing Dragons

ANGESPIELT

Supersonic Racers
Sim City 2000
Die Hard Trilogy

SPEZIAL

Alles über
Jump'n-Runs



Zu gewinnen:

- ♦ Fanartikel zu WipEout und Formel 1
- ♦ eine handsignierte PlayStation von TIC TAC TOE

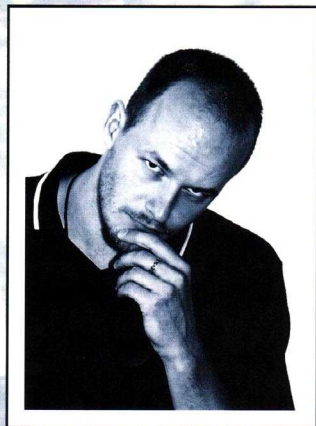
AUF DER CD

Supersonic Racers
Toshinden 2 · Gunship
Olympic Soccer

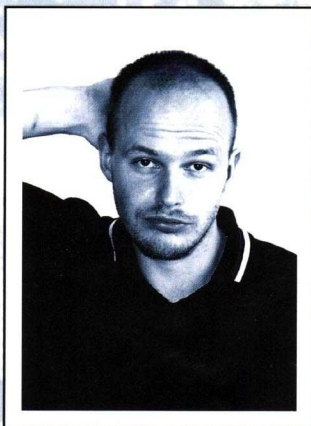
Im Trend: US-Sportsimulationen für die
PlayStation – wir haben sie getestet!



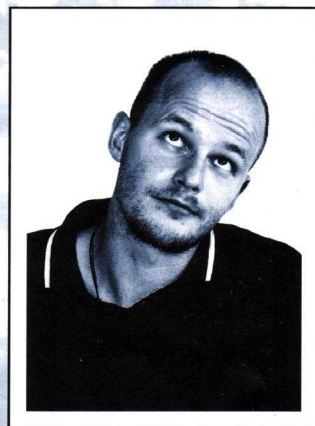
WER WIRD DENN G



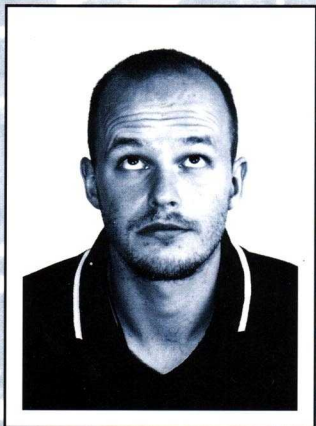
Bürgermeister von New York
13:53 Uhr bis 14:48 Uhr
345.023 Einwohner
Aus durch: Wasser- und Strommangel



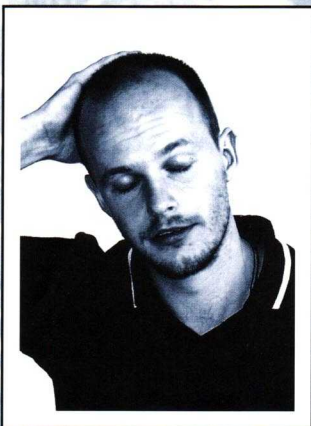
Bürgermeister von Rio
14:49 Uhr bis 17:56 Uhr
745.090 Einwohner
Gescheitert an: Hurrikan



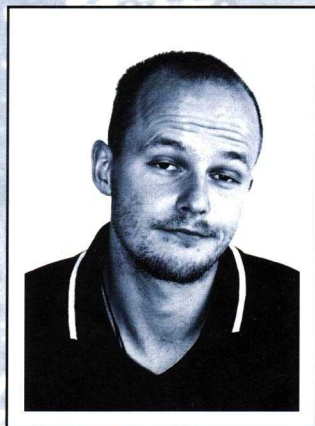
Bürgermeister von Berlin
17:57 Uhr bis 18:11 Uhr
7.500 Einwohner
Gescheitert an: leeren Kassen



Bürgermeister von Los Angeles
20:51 Uhr bis 4:34 Uhr
8.890.980 Einwohner
Fehler: totales Chaos



Bürgermeister von Paris
4:35 Uhr bis 5:01 Uhr
70 Einwohner
Alle Einwohner weg: versagt



Bürgermeister von Zengerle City
5:02 Uhr bis 6:45 Uhr
3.750.007 Einwohner
Aus, weil: überhaupt kein Plan

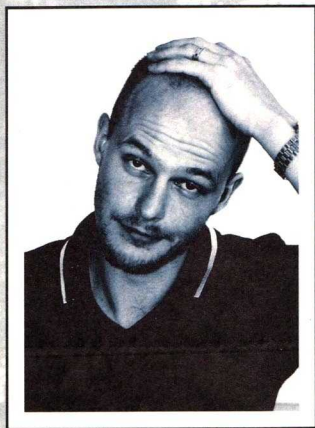


SIM CITY 2000
THE ULTIMATE CITY SIMULATOR

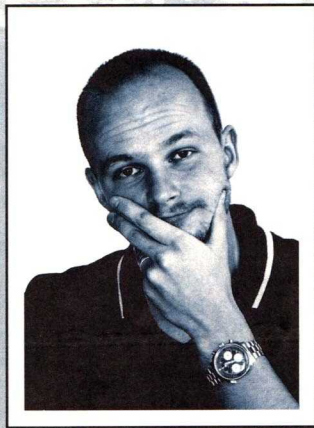


Ach, das kannst Du besser? Na, dann los
Bauen und Verwalten wirklich Ahnung h
Job machen, und alle Sim-Bewohner sind

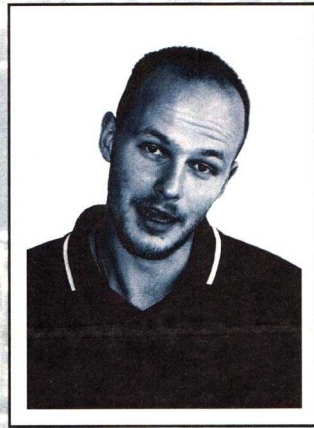
LEICH AUFGEBEN?



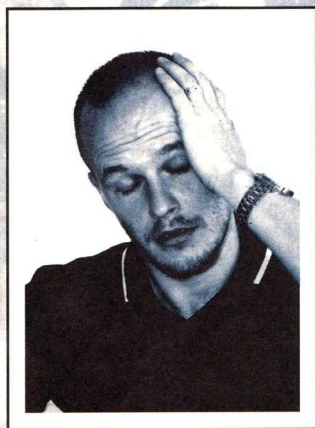
Bürgermeister von London
18:12 Uhr bis 18:14 Uhr
170 Einwohner
Verjagt wegen: Dummheit



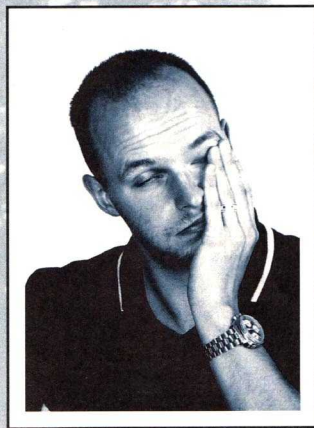
Bürgermeister von Knight City
18:15 Uhr bis 19:34 Uhr
123.540 Einwohner
Ende wegen: Kraftwerk im Wohngebiet



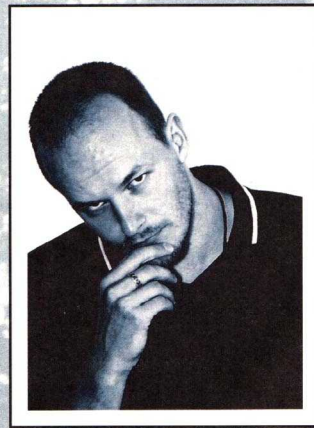
Bürgermeister von Palma de Mallorca
19:35 Uhr bis 20:50 Uhr
23.540 Einwohner
Ende, Aus: ja, wegen was eigentlich?



Bürgermeister von Gakschtown
6:46 Uhr bis 10:59 Uhr
5.984.098 Einwohner
Abruptes Ende: keine Kohle mehr

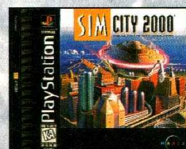


Pause



Wieder Bürgermeister von New York
12:46 bis jetzt
34.180.890 Einwohner
Schau an: immer noch im Amt!

... bist der Chef. Hier kannst Du allen zeigen, daß Du vom Planen,
... Als Bürgermeister Deiner eigenen Stadt kannst Du einen guten
... glücklich. Oder Du baust Mist und wirst gnadenlos abgesägt.



Editorial

Euphorie und Chaos

Es war vollbracht! Die erste Ausgabe war fertig geschrieben, schön bunt gedruckt und lag an den Kiosken zum Verkauf bereit. Redaktion und freie Mitarbeiter waren erschöpft (von der Anlaufphase), glücklich (daß es gelaufen war), ein bißchen knatschig (warum hat eigentlich niemand die Tippfehler rausgemacht und – Hilfe! – da ist das Textende abgeschnitten!) und gespannt (wie würden wohl die Leser auf unser Heft reagieren?).

Sie haben reagiert. Und nicht zu knapp. Mit Lob wurde nicht gespart, und auch viel konstruktive Kritik ist bei uns angekommen. Ganz zu schweigen von den Glückwunschkarten und den diversen Glücksbringern in Form von Bildern und Gimmicks. Ein paar Ihrer Anregungen haben uns so gut gefallen, daß wir sie sofort in die Tat umgesetzt haben: Ab dieser Ausgabe steht in jedem Testkasten sowohl die Sprache des Spiels als auch die des Handbuchs dabei, seit der 9/96 gibt es Spiele-Specials (Fußball, American Games), und auch die Leserbriefseiten können dank Ihrer zahlreichen Zuschriften bis zum Rand gefüllt werden.

Noch eine gute Idee, die wir ganz alleine hatten, war das Installieren einer telefonischen Hotline. Seit dem 22.08.1996 haben Sie die Möglichkeit, zu bestimmten Zeiten bei uns anzurufen und Ihre Fragen und Anregungen loszuwerden. Leider war erstmal nur die Idee gut – an der Umsetzung mangelte es dann noch etwas: Die Telefonnummer der Hotline wurde im Eifer des Gefechts zwar im Impressum richtig, im Rest des Heftes jedoch mit Fehler abgedruckt! Sorry ...

Unser Trost war allein die Tatsache, daß die falsche Telefonnummer nicht zu einem existierenden Anschluß führte. Stellen Sie sich vor, es wäre versehentlich Ihre Rufnummer abgedruckt, und Sie würden zweimal die Woche mit durchschnittlich 100 Anrufen bombardiert ...

Mittlerweile haben wir aber – das glauben wir zumindest heute – viele Kinderkrankheiten beseitigt (sehen wir mal davon ab, daß der Einsendeschluß bei der PlayStation-Verlosung in Ausgabe 9 stolze fünf Tage vor Erscheinen des Heftes lag...) und können uns auf die Weiterentwicklung des Heftes konzentrieren: Unser Autorenteam steht fest, unsere Textchefin kümmert sich „umm die anfänglichen Tiebfeller“, und die Redaktion ist auf der Jagd nach interessanten Themen, damit Sie auch künftig bei der Lektüre des PlayStation-Magazins nicht einschlafen.

Viel Spaß beim Lesen!
Ihre



Patricia Beischl
Redakteurin



Angespielt

- 14 In der Mache:
Pandemonium
- 16 In der Mache:
Legacy of Kain
- 18 In der Mache:
Micro Machines 3
- 22 Project Overkill
- 24 Supersonic Racers
- 26 Andreotti Racing
- 28 Die Hard Trilogy
- 30 Sim City 2000
- 32 Broken Sword
- 36 Starwinder
- 38 Onside Soccer

PlayTest

- 40 WipEout 2097
- 46 Vergleichstest:
American Games
- 56 Blazing Dragons
- 58 Casper
- 62 Tunnel B 1
- 66 Galaxian 3
- 70 Time Commando
- 73 Top Gun
- 76 Raging Skies
- 78 Jumping Flash II
- 80 Starfighter 3000

Titelthemen

- 30 **Sim City 2000**
Möglicherweise haben all die Stunden, die Sie mit Ihren Lego-Steinen auf dem Parkettboden der elterlichen Küche verbracht haben doch etwas Gutes: Als Vorbereitung auf die langersehnte Städtessimulation.

- 46 **American Games**
Amerikanische Sportarten werden immer beliebter. Deutsche Footballer kämpfen in der World League um Punkte, das Basketballspielen wird dank Detlef Schrempf wieder hoffähig, und auch die deutsche Eishockeyliga DEL hat ihr Image von den Amerikanern abgepuffert. Gründe genug, um Ihnen im Rahmen eines Specials einige Vertreter der "American Games" vorzustellen.

- 58 **Casper**
Der kleine süße Geist Casper hat als Kinofilm die Herzen der Jungen und Junggebliebenen erobert. Ähnliches hat Interplay auch mit seinem absolut gewaltfreien Spiel vor.

- 73 **Top Gun**
Eine gefährliche Reise erwartet Sie. Experten sind sich einig: Der Flug raubt Ihnen den Atem. Rasante Flugmanöver und actiongeladene Kanonenfeuer vertreiben Ihnen die Zeit.

Auf einen Blick

- 4 Editorial
- 5 Inhalt
- 5 Impressum
- 6 News
- 10 News aus Japan und USA
- 12 News aus Österreich
- 14 Rubrik:
Angespielt
- 19 Mailbox
- 40 Rubrik:
Im Test
- 62 Inserenten-
verzeichnis
- 84 Fragebogen /
**PlayStation-
Verlosung**
- 86 Formel 1:
Entwicklerinterview
- 88 Tips, Tricks, Cheats
- 94 Plattform-Spiele:
Der Weg zum Ruhm
- 99 Auf der CD
- 102 Game Over
- 102 Vorschau

Das offizielle PlayStation Magazin

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger
CHEFREDAKTION
Michael Schmittner (mg);
verantwortlich für den redaktionellen Teil
REDAKTION
Patricia Betsch (pat)

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

E-MAIL ADRESSE DER REDAKTION
104706.16@compuserve.com

FREIE MITARBEITER
Ursula Böhme, Michael Brandt, Artur Hoffmann,
Marcel Peters, Michael Schmittner,
Andrea Schmitz, Britta Sorg, Markus Striippo
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
Domacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Telefon: (089) 9 91 15-0
Telefax: (089) 9 91 15-177, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Heinrich Grunfeldt
ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic
(verantwortlich für Anzeigen)
Medienberatung: Christoph Kitzel
Tel. (089) 9 91 15-376
und Jens Klüver, Tel. (089) 9 91 15-380 und
Sacha Zöfel, Tel. (089) 9 91 15-191

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (089) 9 91 15-364
PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp
VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 13 23
85386 Eching, Tel. 089/31 90 60

DRUCK
Molndruck 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 54 1 807

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben OS 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-8258 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 Banküberweisung 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 beachten.
Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der Pro-
gramme, Schaltpläne und gedruckten Schaltungen, ist nur
mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers zulässig.

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

Namentlich gekennzeichnete Inseratbeiträge geben nicht in
jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.

Die offizielle PlayStation Magazin-CD

Wieder einmal ist sie gut gefüllt, unsere Demo-CD. Fans des fernöstlichen Kampfsports werden sich über die spielbare Demo von "Thoshinden 2" besonders freuen. Im Kampf gegen den Computer stehen alle Gegner zur Verfügung, im Zweispielerduell gibt's drei Fighter zur Auswahl. Eine noch bessere Reaktionszeit ist bei "Gunship" erforderlich. Steuern Sie Ihren Hubschrauber strategisch klug durch feindliches Gebiet. Ein bisschen an Kindertage erinnert das Aussehen der "Supersonic Racers". Kleine schnelle Autos mit witzigem Design wollen allesamt als erste durch's Ziel. Wahlweise in der Dschungel oder in einer Großstadt dürfen Sie Ihr Geschick unter Beweis stellen. Bei "Olympic Soccer" heißt es: Entspannen und zurücklehnen. Genießen Sie die Rolling Demo, die Ihnen erste Eindrücke des Kicker-Vergnügens vermittelt.



Toshinden 2



Supersonic Racers



Olympic Soccer



Gunship

Update



[1] Hardcore 4x4 und Rave Racer. Und dann? Techno Buggies? [2] Zeit für ein wenig Off-Road-Action. [3] Die Kurse umfassen auch hohes, unwegsames Gelände.

Einer boxt sich durch JVC steigt in den Ring

Spiele, in denen es um richtige Boxkämpfe geht, sind gewöhnlich nicht leicht zu finden. Alle PlayStation-Besitzer, die bisher auf ein solches Spiel warten mußten, dürfen jetzt aufatmen: JVC hat für Weihnachten mit "Victory Boxing '97" ein As im Armel. Gleich vier Spielvarianten bieten sich an, darunter Weltmeisterschaft, Junior, Sparring und Einer-gegen-Einen.

Natürlich dürfen Sie sich ihren eigenen Boxer maßschneidern: Technik, Physiologie, Stil und Taktik sind einstellbar. Interessanterweise gibt es einige Special-Moves und auch einen Meister zu entdecken. Noch besser klingt die Nachricht, daß entgegen der üblichen Handvoll Gegner gleich 30 unterschiedliche Boxer auf eine Herausforderung warten. Features wie frei wählbare Kameraposition und Wiederholungen gehören ja bereits zum guten Ton und fehlen auch bei "Victory Boxing '97" nicht.

Zum Abschluß noch ein Hinweis: Die Entwickler haben auch einige Charaktere versteckt, die es erst herauszufinden gilt...



Boxkampf-Spiele erscheinen nicht so zahlreich wie gewöhnliche Beat'em-ups; da kommt ein Titel wie "Victory Boxing '97" gerade recht.

Wer braucht schon Straßen...

Zunächst sollte Gremlin's Offroad-Rennspiel "Gear And Guts" im Herbst erscheinen. Nun steht dieser Titel mit neuem Namen "Harcore 4x4" erneut in den Startlöchern, über einen genauen Termin will sich Gremlin allerdings nicht mehr so offen aussprechen. Obwohl die Grafik-Engine bereits fertig zu sein scheint, fehlt noch ein guter Teil der Strecken, und so manche innovative Idee trieb in ihrer praktischen Umsetzung den Spielspaß in den Keller. Dafür sollte man ob solcher Sorgfalt mit einem hochwertigen Titel rechnen können.

Einen großen Wert legt man bei Gremlin auf die Realitätsnähe zu echten "4x4"-Gelandewägen. Gegenwärtig hat der Spieler die Auswahl zwischen sechs verschiedenen Fahrzeugen, wobei auf den verschiedenen Kursen jedes Vehikel seine spezifischen Vorteile ausspielen kann. Tatsächlich ent-

Gremlins Ausflug in die Allrad-Welt

wickeln die vier Räder ein Eigenleben auf den schwierig zu meistern Hindernissen und agieren dabei unabhängig voneinander - man sieht richtig, wie ein Reifen auf dem schwierigen Untergrund zu "fassen" versucht.

Aber damit nicht genug: Alle Computergegner besitzen eine hochentwickelte künstliche Intelligenz. Wenn sie begreifen, daß sie nicht mehr gewinnen können, legen sie plötzlich eigene, recht destruktive Verhaltensweisen an den Tag, um auch den anderen die ganze Sache gehörig zu erschweren - Beschädigungen spielen eine wesentliche Rolle im Gameplay!

Wie bei allen guten Rennspielen wird es natürlich auch einen Linkmodus geben. Wenn es Gremlin gelingt, alle diese positiven Ansätze zu verwirklichen, darf man auf einen wirklichen Hit hoffen. Wenn nun allerdings das Spiel erscheinen soll, bleibt abzuwarten.

Der "Hulk" ist unterwegs

Erste Fotos vom "green giant game"

Letzendlich hat man bei US Gold das Geheimnis über den großen grünen Giganten doch noch enthüllt, der für November angekündigt war. Basierend auf der aus den Marvel Comics bekannten Figur des "Hulk" schuf man ein dreidimensionales Action-Adventure. Mit der Mischung aus Plattform-, Beat'em-up- und 3-D-Adventure geht es über fünf Missionen von der Antarktis bis zu einem schottischen Schloß. Alle Szenarien wurden im typischen Comic-Ambiente

gehalten und gleichzeitig "...mit genial animierten Sprites vor spektakulären 3-D-Hintergründen..." versehen. ATD (Attention To Detail - dt. "Aufmerksamkeit aufs Detail") entwickelt das Spiel zusammen mit Sillcon Dreams. Dazu Produzent Dan Lewellyn: "Große Anstrengungen wurden unternommen, um einen extrem gut spielbaren Titel zu schaffen." Amen. Das Spiel sollte bald für ein Preview zur Verfügung stehen. Hoffentlich spielt es sich dann wirklich so gut.



Das alte grünübrige Monster wirkt in 3-D besser denn je.

Manchmal kommen sie wieder

Ein Veteran erscheint für die PlayStation

Im Grunde genommen ist dieses Spiel bereits in so vielen Versionen erschienen, daß es fast wie ein Sakrileg erscheint, es noch großartig beschreiben zu wollen. Nach einem Kurzauftritt auf 1991 auf dem Spectrum konnte man "SWIV" auf dem Commodore 64, dem Atari ST und dem Amiga bewundern. "SWIV" ist der klassische Fall eines Shoot'em-up-Scrollers, und wurde insbesondere durch seine Mehrspieler-Option berühmt, bei der man sich in Jeep und Helikopter gegenseitig Deckung geben konnte. Für seinen Auftritt auf der PlayStation bekommt "SWIV" natürlich ein zeitgemäßes 3-D-Gewand verpaßt.

Alle Gegenstände sind mit Texturen überzogen und bieten Lichtquellen-Effekte. Das Spiel selbst beinhaltet über 30 Levels. Im Einzelspieler-Modus darf man mit jedem Vehikel eine kurze Testrunde drehen bzw. fliegen. Im Zweispieler-Modus geht es dann zu Zweit gegen alles, was sich bewegt.



SWIV war auf den meisten Systemen ein großer Erfolg und wird sich auch auf der PlayStation einen Namen machen.

Rennspielen

Ubisoft's Klassiker auf der PlayStation

Vor einigen Jahren erschien ein Spiel namens "Street Racer" für die 8-Bit-Konsolenwelt. Es ermöglichte Splitscreen-Rennen zwischen acht Mitspielern, aber gegen das enddrucksvolle "Mario Kart" bekam es weniger Chancen, als es eigentlich verdient hätte.

Nun steht eine neue Veröffentlichung ins Haus - das Spiel general-überholt, um auch aus der PlayStation das letzte Quentchen Leistung herauszuholen. Ebenso wie es damals erstmalig acht Spieler gleichzeitig an den Schirm brachte, gibt es auch diesmal eindrucksvolle Extras: Drei Spielarten, darunter "Knockout", "Rumble" und "Endurance" (ein schweres 60-Runden-Rennen); Waffen wie z.B. Baseball-Schläger, Räder mit Klängen, Bomben, etwas namens "Sumo Slap" sowie ein Auto, das sich in ein Flugzeug verwandelt; die Auswahl zwischen acht

unterschiedliche und einem versteckten Charakter; acht verschiedene Fahrzeuge und erstaunliche 28 Kurse; vier Schwierigkeitsgrade, vom blutigen Anfänger bis zum absoluten Profi.

Uns wurde versichert, daß die Spielgeschwindigkeit von Ein-Spieler- und Acht-Spieler-Modus dieselbe bleibt. Wenn dem so ist, steht uns einiges bevor...



[1] Street Racer hätte einen größeren Erfolg verdient, scheiterte aber an zu starker Konkurrenz. [2] Nun erstrahlt es in neuem, dreidimensionalen Glanz. [3,4] Und vielen originellen Ideen...

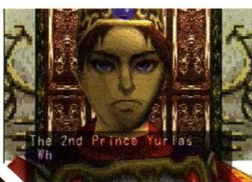
Top 10

1. Alien Trilogy (Acclaim)
2. 3D-Shooter
3. Need for Speed (Electronic Arts) Simulation
4. Ridge Racer Revolution (SCE) Simulation
5. FIFA Soccer 96 (Electronic Arts) Sport
6. Wing Commander III (Electronic Arts) Action-Simulation
7. Destruction Derby (Psygnosis) Action-Simulation
8. Pro Pinball (Laguna Software) Simulation
9. Extreme Games (Sony) Sport
10. Worms (Laguna Software) Geschicklichkeit
10. Int'l Track & Field (Konami) Sport

MediaMarkt

Dann spitzt schon einmal die Pflöcke...

Nach Tarantino's neuem Leinwand-Schlachtfest (From Dusk till Dawn) und Capcom's Riesenerfolg "Resident Evil" hat man auch bei Temco die Zeichen der Zeit erkannt und die Entwicklung eines Gruselspiels in Angriff genommen. Es handelt sich da-



Temco versucht sich an einer interessanten Mischung aus Rollenspiel- und Strategieelementen.



bei um eine Mischung aus Rollenspiel und Strategie, die in dieser Form mit Sicherheit neu auf dem Spielmarkt sein dürfte: Nach einem verpatzten Handel mit dem Teufel werden Sie dazu verdonnert, die Aufsicht über ein dämonisches Schloß zu übernehmen. Als Schloßherr müssen Sie ihr Gemäuer und sich selbst vor zahlreichen zersetzenden Einflüssen schützen. Mit den vom dunklen Meister verliehenen Fähigkeiten dürfen Sie dabei auf eine sehr pragmatische Weise mit den Seelen der ertappten Fieslinge verfahren...

Wie es sich für ein richtiges Strategiespiel gehört, darf der Spieler sein Schloß mit allen möglichen Gemeinheiten (von Falltüren bis zu Monstern) ausbauen. Die 3-D-Darstellung wird in Echtzeit berechnet; es gibt keine FMV-Sequenzen. Der Titel sowie ein genauer Erscheinungstermin stehen noch nicht fest, Gruselfans freuen sich jedoch schon jetzt auf garantierte Gänsehaut.

Ab auf die Piste...

Sony Japan und Electronic Arts arbeiten derzeit an unterschiedlichen Versionen eines Snowboard-Spiels für die PlayStation. Im Gameplay, das sich in erster Linie an 3-D-Rennspielen orientiert, steht das Bewältigen unterschiedlich schwerer Parcours auf dem Plan. Für erfolgreiche Stunts gibt es zusätzliche Bonus-Punkte. Alles in allem darf man sich gegen Ende des Jahres auf rasante Abfahrten gefaßt machen.



Nichts wie auf's Board und den Abhang hinab!

Der Weg des Kriegers

VAls eine Mischung aus "Tekken" und "Resident Evil" umschreibt ASC Games seinen neuen Titel "Perfect Weapon". Die Rahmenhandlung strotzt wieder einmal vor genialen Einfällen: Der Spieler befindet sich in der Rolle von Blake, einem Kampfkunst-Experten, der sich plötzlich in einer äußerst seltsamen Welt wiederfindet, ohne sich daran

erinnern zu können, wie er dort hinkam. Als er seinen Besitz durchsucht, erfährt er etwas über den bösen Plan, aus ihm eine perfekte Waffe zu machen. Aus diesem Grund stellen sich ihm immer wieder bis zu vier neue Gegner in den Weg; und die haben es in sich: Die künstliche Intelligenz, die ASC Games in die Gegner eingebaut hat, ermöglicht diesen ein wohlkoordiniertes Zusammenspiel.

Zur erfolgreichen Konfliktbewältigung gehören aber nicht nur brachiale Gewaltakte, sondern auch Rätsel: Gegenstände müssen gefunden, Schalter betätigt und Codes decodiert werden. Als Erscheinungstermin wurde Ende dieses Jahres genannt.



Hier gilt es, sich als Meister aller Kampf- und Knobelkünste zu beweisen.



Knochenbrechen auf Japanisch...

Bei Activision unterschrieb man nun doch eine Vereinbarung mit der Tomy Company Ltd. über die weltweiten Rechte am typisch japanischen Ringspektakel "Toukon Retsuden", einer Abart des hierzulande wohlbekannten "Wrestling". Da dieser PlayStation-Titel innerhalb Japans fast eine viertel Million verkaufte Exemplare verzeichnen konnte, arbeitet man nun unter dem Motto "Was für Japan gut ist, kann für uns Europäer doch nicht schlecht sein" an einer entsprechenden Anpassung für den hiesigen Markt.

"Toukon Retsuden" versetzt die Spieler in eine von vier Profi-Wrestling-Arenen, umgeben von tobenden Mengen, beeindruckenden Hintergründen, reich verziertem Mobiliar und einem gröhrenden Ansager. Das Spiel umfaßt zwölf Polygonkämpfer mit jeweils echten japanischen Vorbildern, von denen jeder über sein authentisches Repertoire an Spezialgriffen verfügt. Ein genaues Erscheinungsdatum ist noch nicht bekannt.

WELCHE PREISE!

Sony Playstation – Spiele

Ad Evolution Global *	99,99
Adidas Power Soccer	99,99
Agile Warrior F-111X	89,99
Air Combat	89,99
Alien Trilogy	89,99
Alone in the Dark – Jack is Back	109,99
Alphastorm *	89,99
Andretti Racing	89,99
Aquarium's Holiday *	99,99
Assault Rigs	89,99
Baphomet's Fluch *	89,99
Batman Forever Com-Op *	79,99
Battle Arena Toshinden 2	99,99
Blazing Dragons *	79,99
Bubble Bobble *	79,99
Bubble Bobble 2 *	89,99
Bust-a-Move 2: The Arcade	69,99
Carriage Heart *	89,99
Casper (dt.) *	89,99
Chaos Control *	89,99
Chexley *	89,99
Chessmaster 3D	89,99
Chronicles of the Sword *	89,99
Complete Oeside Soccer *	89,99
Constructor *	89,99

Crash Bandicoot *	109,99
Criticon	89,99
Crow: City of Angels *	79,99
Crusader – No Remorse *	89,99
Cyberia	89,99
CyberShell	89,99
CyberSpeed	89,99
D (dt.)	79,99
Dankstalkers *	89,99
Deadly Sikes *	89,99
Defcon 2 *	89,99
Descent	89,99
Destruction Derby	99,99
Die Hard Trilogy	99,99
Discworld (dt.)	89,99
Down in the Dumps *	79,99
Dragonheart: Fire & Steel *	79,99
Earthworm Jim 2 *	89,99
Extreme Games	89,99
Extreme Pinball	89,99
Formel 1 *	99,99
Fado to Black	89,99

FIFA Soccer 97	AKTIONSPREIS: 59,99
FIFA Soccer 97 *	89,99
Frank Thomas 'Big Hurt' Baseball *	79,99
Galanus 3 *	89,99
Galaxy Fight	SONDERPREIS: 69,99
Gex	89,99
Goalstorm	99,99
Gunship (engl.)	89,99
Heberlein's Popshot	89,99
Hi-Octane	89,99
Impact Racing	89,99
International Track & Field	AKTION: 79,99
Iron & Blood *	79,99
Iron Man / X/O *	79,99
Jewels of the Oracle *	79,99
Johnny Bazookatone	79,99
Jumping Flash 2 *	99,99
Jupiter Strike	99,99
Klekak the Blood	79,99
Killing Zone *	79,99
Krazy Ivan	89,99
Lemmings 3D	89,99
Madden 97 Football *	89,99
Magic Carpet	89,99
Magic the Gathering *	79,99
Mickey's Wild Adventure	89,99
Motor Toon 2 *	89,99
Moto X *	89,99

NBA Jam	89,99
Namco Museum Pieces 1	29,99
Namco Museum Pieces 2 *	89,99
Namco Soccer Pinball Goal *	89,99
NBA in the Zone	99,99
NBA Jam Extreme *	79,99
NBA Jam Tournament Edition	89,99
NBA Live '96	89,99
NecroDrome *	99,99
Need for Speed	89,99
NFL Game Day	99,99
NFL Quarterback Club 97 *	89,99

Sony Playstation – Spiele

NHL Face Off	99,99
NHL Hockey 97 *	89,99
Novastorm	59,99
Off-World Interceptor Extreme	79,99
Olympic Games	89,99
Olympic Soccer	89,99
Panzer General	89,99
Paradise Deluxe	AKTIONSPREIS: 59,99
Penny Racers *	89,99
PGA Tour Golf 97 *	89,99
PhiloSoma	89,99
Pinball *	99,99
Poed *	89,99
Powerplay Hockey *	89,99
Primal Rage	AKTIONSPREIS: 69,99
Pro Pinball	79,99
Raging Skies *	79,99
Raiden Project	89,99
ranSoccer	89,99
Rapid Reload	89,99
Rayman	89,99
Resident Evil (dt.)	89,99
Return of Lomax *	89,99
Revolution X	79,99
Return Fire *	89,99

Return to Zork *	89,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Rise 2: The Resurrection	79,99
Road Rash	89,99
Sentient *	79,99
Shellshock	89,99
Shockwave Assault	89,99
Skeleton Warriors *	89,99
Slam 'n Jam	79,99
Space Hulk	89,99
Spot 2 *	89,99
Starblade Alpha	89,99
Starfighter 3000 *	89,99
Starwinder *	99,99
Steel Harbinger *	99,99
Strike '96	89,99
Super Motocross *	89,99
Supersonic Racer *	99,99
Syndicate Wars *	89,99
Tekken 2 *	109,99
The Fallen *	89,99
Thema Park	89,99
Thunderhawk 2	89,99
Tilt *	89,99
Time Commando *	89,99
Top Gun – Fire At Will *	89,99
Total Eclipse Turbo	79,99
Total NBA '96 '96	99,99
True Pinball	89,99

Tunnel B1 *	89,99
Twisted Metal	89,99
Viewpoint	89,99
Virtual Golf *	89,99
Virtual Tennis *	79,99
Wahnammer *	89,99
Warhawk	89,99
Williams Arcade Greatest *	69,99
Wing Commander 3	99,99
Wipe Out 2007 *	99,99
World Cup Golf *	89,99
Worms	99,99
WWF in Your House *	79,99
WWF Wrestlingmania: The Arcade Game	89,99
X-Men: Children of the Atom *	79,99
Zero Divide	89,99
Zork Nemesis *	89,99

Sony Playstation – Zubehör

Action Replay	49,99
Antennenkabel	49,99
Joypad mit Auto-Pauzer und Zeitlupe	39,99
Linkpad incl. Gangschalt- & Pedale	159,99
Link-Kabel	49,99
Maus	39,99
Memory Card (1 Meg)	49,99
Memory Card (8 Meg)	79,99
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99
netCon (Control Pad)	89,99
RGB-Scan-Kabel (Fire)	89,99
Specialized ASCII Joypad	29,99
Specialized ASCII Joystick	119,99
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	69,99

SONY



Playstation

Grundgerät 399,99
incl. Control Pad

Formel 1

Peygnosis präsentiert mit dieser erstklassigen Rennsimulation einen neuen Meilenstein für die Playstation. Mehr Realismus gibt's nur auf dem Hockenheimring!

Sony PSX *

99,99



Tekken 2

Ring frei für den neuesten Leckerbissen aus der Prügelepiet-Zunft. Tekken 2 verschlingt allen Kampfsportfans den Atem durch sein einfach geniales Gameplay!

Sony PSX *

109,99

Die Hard Trilogy

Rennen, schießen und fahren Sie durch alle drei Die-Hard-Filme in einem explosiven Arcade-Epos.

Sony PSX *

89,99

Media Point

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

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

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

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

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inklusive 19% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorzulegen. Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM – Kreditkarte: 9,99 DM – Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NV-Gebühr – ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei – Express-Versand und UPS Airfreight – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Versandbestellungen! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



Wo Sie uns finden:

Media Point

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 6 Leinestraße
Bus 144

Media Point

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 7 Friedrichshagen
Bus 170, 181, 182

Media Point

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

Media Point

Bremen
Hansentempel 9
im Lloydhof / P am Brill
Tel.: (0421) 16 80 80
Straßenbahn 2,3 Am Brill

Media Point

Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: in Vorbereitung!
Straßenbahn 404
Heinrichstraße

Media Point

Berlin – Friedrichshagen
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 6 Rixdorf
Tram 201 Borsigplatz

Media Point

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

Media Point

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 125, 133, 222

Media Point

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
U-Bahn 6
KEVAG-Bus 9, 10

Media Point

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

Stars and Stripes

Was gibt es Neues in den Staaten?

Wie nicht anders zu erwarten, fegt Sony alle 32-Bit-Konkurrenz aus dem Weg und PlayStation-Titel gehen weg wie warme Semmeln... von Michael Brandt

Selbstverständlich gewinnt nicht jedes Spiel gleich einen Ehrenpreis – aber Capcoms "Resident Evil" beispielsweise verkauft sich im ganz großen Stil (laut Hersteller über eine Million CDs weltweit). Mit "Breath of Fire 3" steht ein weiterer Capcom-Titel in den Startlöchern (natürlich ausschließlich für PlayStation), der im Hintergrund mit texturierten Polygonen protzt, während die animé-artigen Spielfiguren Rollenspielercharakter aufweisen. Außerdem wurden uns "Mega Man 8" für Ende des Jahres und "Mega Man X" für Frühjahr '97 versprochen.

Lenken wir das Gespräch hingegen auf englische Software-Schmieden, so dürfte der Name "Psygnosis" wohl an oberster Stelle stehen. Tatsächlich entstanden im Land der sich reihenweise scheidenden adligen Klassiker wie z.B. "Wipeout" oder "Destruction Derby". Die große Ausnahme bilden nun laut Mark Day die neuen Produktionen "Destruction Derby 2" und "Thunder Truck

Rally" – sie werden derzeit in den USA, genauer gesagt in Indianapolis (Indiana), von ABC-Sportkommentator Paul Page mit flotten Sprüchen belegt. Ob es wohl bei diesem kurzen Vorstoß ins Land der "dicken Dinger" bleiben wird?

Sicherlich jedoch bleibt es bei der Entwicklung, die man derzeit in amerikanischen Videoläden beobachten kann. Wie unser Informant aus New York eifrig versichert, nehmen PlayStation-Konsolen und -Spiele den mittlerweile größten Platz an ausleihbaren Titeln ein und verdrängen alle anderen 32-Bit-Systeme auf die hinteren Regale, wenn nicht sogar ganz aus dem Laden. Gespräche mit den Betreibern brachten die enorme Nachfrage an PlayStation-Titeln zutage und lenkten den Blick auf die geringe Anzahl stets vorhandener (weil selten ausgeliehener) Spiele anderer Systeme. Auch die Zahlen verkaufter Konsolen dürften in Sonys Führungsetagen so manches Herz höher schlagen lassen...

Kommen wir zurück zu den Spielherstellern: LucasArts arbeitet

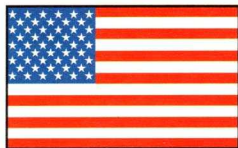
derzeit mit Hochdruck an den PlayStation-Versionen von "Rebel Assault II" und eines hierzulande indizierten Ballerspiels. Wie nicht anders zu erwarten, wird es ein paar exklusive Erweiterungen für die PlayStation geben. Über die Art der selben hüllt man sich aber noch in großes Schweigen. Mit "Ballblazer" findet sich eine neue Version des bekannten Klassikers in LucasArts' Ankündigungen, der bereits auf dem C64 für so manche schlaflose Nacht sorgte.

Der eine oder andere Spielhallen-veteran wird sich bestimmt noch an den Klassiker "Robotron" erinnern, dessen Zweifach-Joystick schon damals so manchen Zeitgenossen zur Verzweiflung trieb. Ein Team von Williams konnte noch einen alten Automaten ergattern, exportierte das Spiel und polierte es auf. Alle Opfer mißachtend, die man als eifriger Joystick-Akrobat damals erbrachte, bringt uns Williams diesen Wahnsinn gegen Weihnachtsferien auf den heimischen Bildschirm zurück, natürlich mit

runderneuerter 3-D-Engine.

Grundlegender Aufbau und Steuerunggefühl des Originals wurden absichtlich beibehalten, hinzu kamen jedoch viele neue Level. Man trifft auf pulsierende Leuchtgitter, dämonische Totenköpfe und selbstverständlich eine Menge Unschuldige, die es zu retten gilt. Bei entsprechender unvorsichtiger Vorgehensweise darf man unangenehm früh einen heranzoomenden Blick auf sein gefallenes Alter-Ego werfen.

Enthalten ist auch eine Einleitungssequenz, die den ursprünglichen "Robotron"-Designer würdigt – indem sie dem Helden sein (ungefährtes) Äußeres verleiht. See you soon!



Nippon Connection

Wie könnte in einer News-Kolumne wohl jenes Land unerwähnt bleiben, dem wir nahezu alle neuen Spielautomaten und Konsolen verdanken? Eben jene Heimat von Sushi und Samurai, die dem geplagten Spieler seitdem vor allem mit elektronischen Innovationen die ohnehin kurze Nachtruhe raubt?

Nun, auch in Japan sorgte die Preissenkung der PlayStation, begleitet von einem großen Werbefeldzug, für einige Aufregung und bescherte Sony nach eigenem Bekunden "ein Weihnachten im Juni". Im Land der aufgehenden Sonne ist diese jetzt für 19.800 Yen (ca. 272 Mark) inklusive einem Joystick mit extralangem Kabel zu haben. In der vor kurzem abgehaltenen Spielwarenmesse wurden (wohl nicht völlig unerwartet) zahlreiche

neue Spielertitel vorgestellt.

Capcom zeigte mit dem für Sommer angekündigten "Street Fighter Zero 2" eine beeindruckend schnelle PlayStation-Version des Automaten-titels. Das Hauptaugenmerk wurde gemäß Produzent Herrn Funamizu auf eine spielhallengerechte Umsetzung und kurze Ladezeiten gerichtet. Hinsichtlich des Erfolgs dieser Bemühungen wirkte der Hersteller äußerst zuversichtlich.

Der Beat'em-up-Finalist Takara enthüllte "Toshinden 2 Plus" sowie

V = deutsche Version • A = deutsche Anleitung • E = englische Anleitung • * = Programme sind zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht erschienen.

News aus Österreich

Termine ohne Schmäh

Auch bei unseren österreichischen Nachbarn ist die PlayStation ein voller Erfolg. Grund genug für uns, dem PSX-Fan in Austria seine eigene News-Seite zu widmen.

Da die Veröffentlichungstermine von Spielen in Deutschland und Österreich gleich sind, haben wir einige länderspezifische Veranstaltungshinweise für Sie zusammengestellt. Für die Zukunft gilt: Möchten Sie selbst auf eine PlayStation-Veranstaltung hinweisen (Club-Treffen, größere Wettbewerbe etc.), lassen Sie es uns wissen. Wir werden versuchen, Ihre Infos in der nächsten Ausgabe des PlayStation-Magazins mit aufzunehmen.

Rollerball Skaterparty

Extreme & FunSports im Gasometer

11. Oktober 1996

Guglgasse 11, A-1110 Wien

Entry: 17:00 - End: 23:00

Inline Skate & Skateboards: Activities & Features

- Halfpipe, Quarterpipes, Slidepipes, Funboxes, Rails
- Verleih von Top Inlineskates + Protection von Rollerblade
- Österreichs beste Stuntteams präsentieren eine Stuntshow
- Anfängerkurse (betreut vom RSCV)

Extreme & Fun Sports

- Barfly:
- Zum Trendimport aus der New Yorker Hip Hop Szene „Barflying“ gehören ein Trampolin, eine Velocrowd und ein mit Klettschlüssen benähter Overall. Kurzer Anlauf, Abfedern und schon hängt man an der Wand: kopfü-

ber, rücklings, bauchlings oder wie auch immer.

- Bungee Running:

Was es für ein Supergefühl ist, in einer aufblasbaren Bubbleplatz-Bahn gegen den Widerstand eines Gummiseils zu rennen, kann man beim Bungee Running ausprobieren. Wenn der Widerstand zu groß wird, schnellst man mit ungeheurer Geschwindigkeit zurück. Ein wahrhaft komischer Anblick.

- Sumo Ringen:

Die von der japanischen Tradition inspirierte Mitmachaktion „Sumo Ringen“, ist verrückt, urkomisch und brandneu. Die Teilnehmer schlüpfen in Overalls, die das kugelförmige Sumo-Ringer-Format perfekt imitieren. Der Schaukampf findet unter den Augen eines Schiedsrichters im originalgetreuen Ring statt. Die gut gepolsterten Kontrahenten beginnen mit einer Verbeugung das Kampfritual und dann geht der Spaß erst richtig los. Wer einmal auf dem Rücken gelandet ist, kann nur noch mit allen Vieren strampeln und hoffen, daß sich der Gegner erbarmt.

- Human Bowling:

Die neueste Sensation aus dem Bereich FunSports garantiert die perfekte Unterhaltung, sowohl für Mitspieler als auch für Zuschauer. Lassen Sie die mutigsten in die 1-2 Meter große Stahlkugel steigen. Festgeschallt im Sicherheitssitz, Helm auf den Kopf und schon rollt die Kugel. Das Ziel ist, sovieler überdimensionale Kegel wie nur möglich umzuwerfen.

XXX Gazometer Rave

Samstag, 12. Oktober 1996

Entry: 21:00 - End: 6:00

Gasometer

Guglgasse 11, A-1110 Wien

Am 12. Oktober wird es eines der letzten Raves im Gasometer geben, bevor diese einzigartige Techno-Kultstätte zu Büros und Wohnungen umgebaut wird. Die PlayStation ist mit „WipeOut 2097“ dabei:

DJs International:

- Trevor Rockcliffe (Ultimate/UK)
- Misjah (X-Trak/NL)
- Jamie Bissmere (Space DJs/UK)



DJs National:

- Rokis (XXX Favorite Tools/A)
- Andre Monroe (Nexus/A)

Live:

- Bandulu (Infonet/UK)

Performance „XXX CUT“

Wie schon beim letzten „XXX Gazometer Rave“ wird es auch diesmal eine Performance - „XXX CUT“ - geben. Nach der Performance „Jack in The Box“ am 30.03., als es von der Decke tausende Papierschnipsel zu regnen begann, bildete sich eine richtige Fangemeinde der „XXX CUTS“. Auch diesmal darf man wieder gespannt sein.

Bungee Jumping

Erstmals wird es bei einem Gazometer Rave die Möglichkeit geben, den optischen und akustischen Flash in dieser Location noch um eine weitere Dimension zu steigern. Arme nach oben, Kopf in den Nacken und kippen lassen - der Rest ist freier Fall und retour.

PlayStation & WipeOut 2097

10 Standalones mit Sony PlayStation und WipeOut 2097 - zum ersten Mal in Austria. Nach dem Körper, Optik- und Soundflash ein weiterer optischer Hammer.

Weitere Special Features
Tattoo, Piercing, Haircut, Clubwear, Internet Terminals for Free Surfing, Records ...

Official After Hour: ab 5:00

Und wer noch nicht genug hat, geht ins P1 zur „BluePlanet“ Afterhour.

- DJs: T-Plax, Duracell & Special Guests

ms



Von „Monty Python“ Terry Jones, dem Regisseur von „Das Leben des Brian“

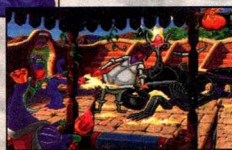
BLAZING DRAGONS



**Du bist ein Drachenritter.
Aber Du brauchst kein Schwert -
nur einen Psychiater!**

Alles was das Ritterherz begehrt, findet der Spieler bei „Blazing Dragons“ - nicht nur die sagenhaften Legenden des Mittelalters wie Sir Lanzenlos, den Magier Mervin, das Schwert Expositur und Ritter Artus Tafelquadrat machen dieses Adventure einzigartig. Der anarchisch-verrückte Monty Python Humor, ein einfach logisches Steuersystem und die brillante Sprachausgabe lassen den Spieler verückt von Rätsel zu Rätsel marschieren - falls man sich vor Lachen überhaupt konzentrieren kann.

Rette das Land Gammelpot und den guten König Sparflamme vor dem schwarzen Drachen, bring Sir Georges Schloßwauwan das Freßchen und gewinne die Liebe von Prinzessin Flamme - Sir Lohe, der extrem Eitle, ist nämlich auch scharf auf sie.



- Irrwitzige deutsche Dialoge erwecken 40 originelle Charaktere zum Leben
- der Spieler muß gleich tonnenweise Objekte einsammeln und in über 50 Szenen bahnbrechende Rätsel knacken
- über 3.000 Animationsphasen „Blazing Dragons“ ist ein interaktiver Cartoon
- Monty Pythonische Ritter-Sport-Action - unter anderem das berühmte „Drachen-Daumen-Ringen“ und „Katzapull“, wo der Spieler akrobatische Katzen - na was wohl? - katapultieren darf.

That's fun, folks!



Erhältlich für Sony PlayStation™
und Sega Saturn™.

CRYSTAL
DYNAMICS

Im Vertrieb von

BMG
INTERACTIVE

Das dynamische Duo

Wenn die amerikanische Spieleschmiede "Crystal Dynamics" ein Jump'n Run für die PlayStation ankündigt, heißt es aufgepaßt. Spätestens seit "Gex" ist das US-Team ein Garant für innovative und qualitativ hochwertige Spiele.

von Michael Schmittner

Was dem (zukünftigen) Ultra-Spieler sein "Mario 64" oder dem Saturn-Fan sein "Nights", ist dem PlayStation-Besitzer sein... Ja, was eigentlich? Jump'n-Run-Spiele gelten bei Insidern häufig als Maßlatte für die Qualitäten eine Konsole (vgl. Special "Plattform Games, Seite 94"); obwohl man auf Grund guter

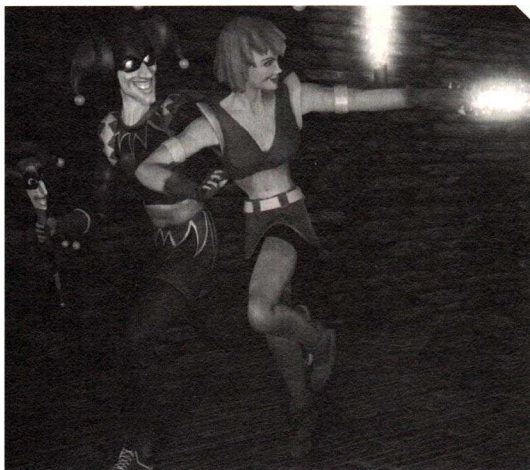
Software nicht unbedingt Rückschlüsse auf die Hardware ziehen sollte. Tatsache ist: Trotz so erfolgreicher Titel wie Gex oder "Rayman" fehlt auf der PlayStation bislang der Megahit im Jump'n-Run-Bereich; das Spiel, das man einfach haben muß - vergleichbar mit Capcom's "Resident Evil" für das Genre Action- bzw. Grusel-Adventure. Die Durststrecke geht schein-



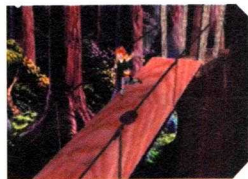
bar zu Ende. Schon jetzt buhlen zwei Spiele um die Gunst der PlayStation-Fans: "Crash Bandicoot" (Test in der nächsten Ausgabe) und "Pandemonium". Letzteres wird allerdings noch etwas auf sich warten lassen; als Veröffentlichungstermin gibt der Hersteller Januar '97 an. Wir hatten trotzdem schon die Chance, eine - mehr oder weniger stabile - Vorversion ausführlich probezuspielen.

Das ultimative Jump'n-Run fehlt(e) bisher.

Erste Eindrücke von Pandemonium konnten Journalisten bereits auf der letzten E3 in Los Angeles sammeln. Im Gegensatz zu Gex, bei dem es sich noch um eine gelungene Umsetzung eines 3DO-Titels gehandelt hatte, ist dieses Spiel speziell für die Next-Generation-Konsolen entwickelt worden und nützt die technischen Möglichkeiten der PlayStation voll aus. In Sachen Optik erinnert nichts mehr an das klassische Jump'n-Run-



Ein nettes Paar: Nikki und Fragus sind die Hauptdarsteller in Pandemonium. Erscheinungstermin Januar 1997



Konzept früherer Jahre - 3-D heißt nun die Devise. Der Trick mit den drei Dimensionen ist bei Spielern sehr beliebt (das Qualitäts-

merkmal "echtes 3-D" macht sich auf der Verpackung immer gut), stellt Programmierer aber regelmäßig vor knifflige Probleme: Aus welchem Blickwinkel sieht der Spieler das Geschehen, wann werden welche Kamerawinkel notwendig usw. Sowohl Pandemonium als auch Crash Bandicoot mögen dabei etwas. Der Spieler kann sich nicht vollkommen frei in der virtuellen Spielwelt bewegen (wie z.B. bei "Fade to Black" oder Resident Evil), sondern muß mit seinem Alter Ego auf einem - mehr oder weniger exakt - vordefinierten Weg bleiben. Das ist allerdings nicht unbedingt ein Nachteil - es hängt nur von der jeweiligen Umsetzung ab; und die Entwickler von Pandemonium haben wirklich ganze Arbeit geleistet. Wir meinen dazu: lieber ein perfekt gemachtes "2-D"-Spiel, als der gescheiterte Versuch, auf Biegen und Brechen alles in 3-D ablaufen zu lassen (denn nichts ist bei einem Jump'n-Run schlimmer, als plötzlich die Orientierung zu verlieren und vom höchsten Punkt des Levels abzustürzen).

Mario & Co bekommen Konkurrenz

In Pandemonium schlüpfen Sie wahlweise in die Rolle von zwei Spielfiguren: einem Har-

lekin und einem Mädchen. Beide besitzen unterschiedliche Fähigkeiten. Während der Harlekin seine Gegner durch das Schlagen eines Rades überwindet, hüpfet seine Partnerin mit gekonnten Salti auf den Köpfen der Bösewichter herum. Je nach Situation wechseln Sie einfach durch Drücken der Select-Taste zwischen den Charakteren. Natürlich kommen auch bei diesem Spiel die klassischen Jump'n-Run Stilelemente zum Einsatz: Objekte (Schlüssel, Diamanten) zum Aufsammeln, Extras für Zusatzenergie oder Unverwundbarkeit und noch einiges mehr. Die Entwickler bei Crystal Dynamics haben ihre Hausaufgaben gemacht: In Pandemonium ist alles vertreten, was das Genre in den letzten Jahren so beliebt gemacht hat: abwechslungsreich, thematisch gestaltete Level (eine sanften Hügellandschaft, ein Märchenwald, eine mittelalterliche Burg, mehrere Phantasiewelten), eine präzise Steuerung sowie die passende Sounduntermalung. Selbst wenn einem hier viele Dinge bekannt vorkommen - ein Krimiautor erfindet das Rad ja auch nicht immer wieder neu. Gefragt ist eine gute Umsetzung und das ist bei diesem Spiel der Fall.

Was ist also so besonders an Pandemonium, wenn doch alles schon mal dagewesen ist? Ganz einfach: es ist die Extraportion Milch, das kleine Sahnehäubchen auf der Torte - in diesem Fall die geniale Optik. Trotz des vorgegebenen Wegs spielen Sie in einem echten, dreidimensionalen Raum. Jedes Objekt setzt sich aus mehreren Polygonen zusammen, und besitzt gewisse Eigenschaften (elastisch, rutschig, fest etc.). In unserer, bei weitem nicht fehlerfreien, Vorversion führte das immer wieder zu lustigen Nebeneffekten. Plötzlich stand der Harlekin z.B. in statt vor einer Wand oder stürzte ins bodenlose



Am Anfang war das Zeichenbrett: Die Landschaften von Pandemonium sind allesamt aus phantasievollen Bildern entstanden.

Nichts des PlayStation-Universums, da eine Brücke noch als durchlässig definiert war. Besonders gut vermitteln einem die Entwickler auch die Illusion der Höhe. Springt die Figur von einer Burgzinne in die Tiefe, wird der kurze Flug von einer rasend schnellen Kamerafahrt begleitet. Sie kennen doch das Gefühl in der Magengegend, das Sie bei einer Achterbahnfahrt haben? Genau dieses Kribbeln verspüren Sie auch bei Pandemonium - das Auge "glaubt" die Illusion, und darauf kommt es schließlich an.

Auch wenn bereits 18 Welten existieren - bis zum fertigen Spiel hat Crystal Dynamics noch einiges zu tun. Die Positionierung der Gegner und der Feindschliff beim Leveldesign werden viel Zeit in Anspruch nehmen. Geben wir Ihnen diese Zeit und freuen wir uns schon jetzt auf ein perfekt gemachtes Jump'n-Run - Anfang 1997.

pat



Das Omen

Vergessen Sie die nette Prinzessin vom Schloß gegenüber -
sie ist es nicht mal wert, daß Sie Ihr Schwert zücken.
Sie sind nicht der strahlend weiße Ritter, der Bewahrer des Guten.
Sie sind ein Vampir - und Untote retten nun mal
keine Jungfrauen...

von Michael Schmittner

Es war einmal ein Edelmann namens Kain. Die Betonung liegt auf "war". Gleich zu Beginn dieses düsteren Action Adventures wird Kain von gedungenen Mördern ins Jenseits befördert. Dort - im Vorhof zur Hölle - schließt er einen verhängnisvollen Pakt mit dem Bösen. Kain will sich an seinen Mördern rächen. Doch der Preis ist hoch - zu hoch. Wie einst Faust verschreibt auch er seine Seele dem Teufel und wird so zum willigen Werkzeug des Bösen.

Symphonie des Grauens

Mit "Blood Omen - Legacy of Kain" hat Crystal Dynamics ein echt heißes Eisen im Feuer. Als Vampir kämpfen Sie sich durch eine mehr als 160.000 Bildschirme große Fantasy-Welt. Kain greift seine Opfer als Mensch, Wolf, Nebel oder Fleermaus an. Die Feinde des Anti-Helden werden durch sein Schwert oder schwarze Magie dahingerafft (20 Spells stehen im Verlauf des Spiels zur Verfügung). Kains brennendster Wunsch: wieder Mensch sein.

Legacy of Kain ist echt hart. Als Vampir macht Kain so ziemlich alles nieder, was ihm in den Quere kommt. Als erstes müssen seine früheren Mörder dran glauben. Der Kampfpruf "Auf ihn, wir haben ihn schon mal getötet, wir werden es wieder schaffen" hilft

ihnen auch nicht mehr. Kain's Klinge ist tödlich. Nachdem er Rache genommen hat, geht das Abenteuer erst richtig los. Das Böse (und somit auch unser Vampir) wird immer stärker und droht die Welt zu vernichten. Ganze Heerscharen wacklerer Ritter werden von den Dämonen der Finsternis in's Jenseits befördert. Es liegt also Ihnen, den Spieß umzudrehen und Kain vor der ewigen Verdammnis zu bewahren.

Was für ein Spiel: 20 Minuten full-motion Animationen, hervorragende Sprecher (zumindest in der uns vorliegenden US-Version), eine tolle Story sowie ein packendes Gameplay. Was will man mehr? Adventure-Fans dürfen sich jetzt schon freuen - hier ist ein Megatitel in der Mache.

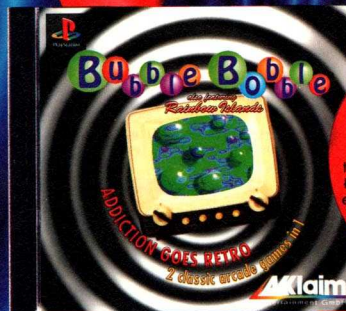


WARNUNG: DIESE SPIELE MACHEN SÜCHTIG!

9 von 10

"Unglaubliches
Suchtpotential.
Klassisches
Party-Game!"

Götz Schmiedehausen
Fun Generation
10/96



81%
Video Games
Classic Prädikat

"Bubble Bobble ist eine
rundum gelungene Spiele-
sammlung, die dank ihrer
technischen Qualität und des
klassisch guten Spielprinzips
einfach mächtig Spaß macht."

Wolfgang Schoedle
Video Games 9/96

Jetzt

geht's wieder richtig
rund! Der Arcade-Klassiker der
90er ist wieder da: die einzigartig
nervenaufreibende Arcade-Style-Puzzle-
Welt von BUST-A-MOVE 2. Knallbunt und total
schriill, mit brandneuen Features und
optimiertem Gameplay. Iß, trink und träume
Technicolor-Blubberblasen während Du eine
neue Strategie entwickelst, um Bubble-Master zu
werden. Aber höre niemals auf...sonst zerplatzen
Deine Träume wie die Seifenblasen!
Mit 2 Spieler Modus.

Reif

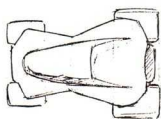
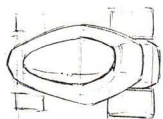
für die Insel? Dann greif
zu und steig ein in die actionreiche
Abenteuer-Welt von BUBBLE BOBBLE
und RAINBOW ISLANDS. 2 großartige Spiele-
klassiker auf einer Disc - damit's doppelt drunter
und drüber geht. In Bubble Bobble hüpfst Du als
verwandelter Drache durch 100 Levels und erledigst
Deine Gegner mit Seifenblasen. In Rainbow Islands
schließt Du Dir mit magischen Regenbogen Deinen Weg
durch 7 Wolken-Welten. Auf zur großen Jagd nach
Geheimräumen und Power-Ups! Mit 2 Spieler Modus.



Lilliput läßt grüßen

Micro Machines - der Name ist schon fast Legende.
Auf PC, Amiga, Mega Drive und Super Nintendo zogen die
Miniaturrenner bereits ihre Bahnen. In Kürze
stehen die kleinen Flitzer in einer brandneuen
PlayStation-Version am Start.

von Michael Schmittner



Wann sind Sie zum letzten Mal mit quietschenden Reifen über einen Billardtisch gedüst? Noch nie? Dann kennen Sie Micro Machines nicht. Bei diesem Spiel rasen Sie nicht in Formel 1 Boliden, sondern mit Spielzeugautos um die Wette. Dementsprechend ungewöhnlich sind die Rennstrecken: ein Frühstückstisch, der bereits erwähnte Pooltisch und viele andere mehr.

Mit Vollgas durch die Butter

Bei MM3 ist alles etwas anders. Nicht nur, daß Sie Modellautos steuern - nein, diese

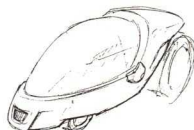
Winzlinge sind auch noch bis unter die Kühlerhaube bewaffnet. Bei einem Besuch in der Entwicklungsabteilung von Codemasters konnte wir einen Blick darauf werfen, wie aus der Idee am Zeichenbrett (siehe Grafiken) das fertige Spiel entsteht. Bis zu 20 Programmierer arbeiten seit ein-einhalb Jahren an der PlayStation-Version. In der finalen Fassung stehen Ihnen 30 Fahrzeuge zur Verfügung: Vom sportlichen Beach Buggy über Lastwagen bis hin zum futuristischen Motorrad. Neun Welten mit jeweils fünf Rennstrecken müssen gemeistert werden, ehe Sie sich als Champion fühlen dürfen. Natürlich

machen Ihnen die Computergegner das Fahrerleben so schwer als möglich. Richtig spannend wird's allerdings erst im Mehrspielermodus. Mittels Multitap-Adapter können bis zu acht Freunde am Spielgeschehen teilnehmen.

Spaß für acht Spieler

Die Fahrzeuge in Micro Machines v3 wurde mit viel Liebe zum Detail kreiert. Von den ersten Entwürfen auf Papier entwickelten die Designer für jedes Auto ein hochauflösendes Modell (200 Polygone), sowie eine Low-Res-Version (40 Polygone), die dann im eigentlichen Spiel zum Einsatz kommt. Auch die verschiedenen Fahrer und die übrigen Objekte entstanden zuerst am Reißbrett. Rein optisch macht MM3 einen hervorragenden Eindruck. Ob das fertige Spiel die hohen Erwartungen erfüllt, verraten wir Ihnen in einer der nächsten Ausgaben des PlayStation Magazins.

pat





von Patricia Beischl

Wir sind für Sie da!

Zwar nicht immer, aber immer öfter. Sie erreichen uns Montag und Donnerstag in der Zeit von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr. Die Rufnummer unserer Hotline lautet: 0 89/9 91 15-1 07.

Formel-1-Fieber



So wie Roland W. aus Wiesbaden warten sicherlich viele Rennsportfans ungeduldig auf den Launch von *Psynopsis* "Formel 1". Roland hat sich die Wartezeit verkürzt und ein Bild seines Stars Michael Schumacher gemalt. Wie er sagt, hat es ihn neun Stunden Arbeit gekostet und er hat es uns als Glücksbringer zur Verfügung gestellt. Vielen Dank, Roland!

Cuando, cuando?

Wird es Duke Nukem für die PSX geben? Wenn ja, wann?
Markus M., Erfstadt

Noch dieses Jahr und zwar im November/Dezember.

Hotline I

Warum kann die Sony-Hotline keine Auskunft über alle Spiele geben? Schließlich muß doch jedes Game

von Sony genehmigt und freigegeben werden!

Martin S., Linden

Die Sony-Hotline steht nur für die Spiele zur Verfügung, die auch von Sony selbst vertrieben werden. Alle anderen Spiele werden von den Herstellern selbst betreut (siehe Kasten Seite XX).

Geschwindigkeitsrausch

Wann kommt "Need for Speed II"?
Benjamin S., Köln

Aller Voraussicht nach im Februar oder März nächsten Jahres.

Vergeudung?

Ich finde es sehr gut, daß Ihr Verlosungen und Wettbewerbe macht. Aber warum eine PlayStation? Jeder, der das Heft kauft, hat doch schon eine! Spiele wären doch viel interessanter und Ihr könntet mehr als einen verlosen.
Mirko T., Hamburg

Zum einen werden wir künftig auch verstärkte Spiele verlosen. Allerdings besteht auch hier die Gefahr, daß der eine oder andere Leser das Game schon besitzt. Zum anderen haben wir uns was dabei gedacht, als wir uns für eine PlayStation bei der Fragebogenaktion entschieden haben: Viele unserer Leser

würden gerne Spiele wie "Rigide Racer" gemeinsam mit Freunden spielen, aber es mangelt an der zweiten Konsole. Insofern ist der Preis sicher nicht überflüssig – auch wenn Sie schon eine besitzen.

Spiele verbindet?

Wird Sony ein Modem für die PlayStation auf den Markt bringen? Man könnte dann zusammen spielen, ohne im gleichen Raum sein zu müssen und das Linkkabel sowie eine zusätzliche PlayStation inklusive Fernseher zu benutzen.
Bruno B., Hanau

Aus Sonys Sicht ist der deutsche Markt für ein solches Produkt – noch – nicht geeignet. Aufgrund der hohen Telefonkosten und der zweifelhaften Akzeptanz im Massenmarkt wird folglich vorerst darauf verzichtet.

Rätsehafter Screenshot

Woher kommt der Screenshot zu *WipeOut* bei den Cheats in Ausgabe 8/96? Ich habe das Spiel durch und dieses Bild kenne ich nicht!
Ralf W., Berlin

Auch wir haben Geheimnisse... Tatsache ist, daß es sich bei dem Bild um sogenanntes Artwork der Herstellerfirma *Psygnosis* handelt. Es ist also kein Bild aus dem Spiel, sondern ein für Werbezwecke kreielltes Motiv.

Moviestar

Wann kann man Spielfilme mit der PlayStation spielen? Technisch müßte das doch leicht machbar sein, oder liege ich da falsch?
Axel R., Mönchengladbach

Auf der PlayStation gibt es lediglich die Möglichkeit, bis zu 20 Minuten Videosequenzen abzuspielen. Ein Ausbau zur "MovieStation" ist auch nicht geplant. Die PSX ist und bleibt eine "PlayStation" – sagt Sony.

...eine Frage noch

Eigentlich hat mir Euer Heft ganz gut gefallen. Aber ein paar Fragen habe ich doch noch: Gibt es einen PlayStation-Club? Kann man bei Euch Spieltester werden? Gibt es spezielle Abos für Schüler? Kann man gebrauchte Test-Hardware (Pads etc.) von Euch kaufen?
Christian K., Kirchzell

Fragen über Fragen! Also der Reihe nach:

1. Ja, es wird einen Club geben. Spätestens ab Oktober wird dieser Mitglieder aufnehmen und diese dann regelmäßig mit allen wichtigen News aus erster Hand versorgen. Informationen darüber erhalten Sie direkt bei Sony Computer Entertainment in Frankfurt.
2. "Spieltester" kann man bei uns nicht so einfach werden. Es ist ja nicht damit getan, daß jemand das Spiel kennt, sondern er muß auch noch gut schreiben. Falls Sie glauben, beides zu beherrschen – einmal den Teil "Spieltest" und zum anderen "Schreiben" – schicken Sie uns doch mal Probetexte. Mal sehen, ob wir dann künftig zusammenarbeiten.
3. Ja, es gibt ein Schüler-/Studentenabo. Als Nachweis genügt ein Schüler- bzw. Studentenausweis. Preise und Kontaktadresse stehen im Impressum.
4. Unsere Testhardware verkaufen wir nicht – sie gehört uns nämlich gar nicht. Die Hersteller schicken uns aktuelle Produkte; nach dem Test müssen wir die Sachen in der Regel zurückschicken.

Hersteller-Hotlines

Name der Firma	Hotline-Telefon	CompuServe (GO...)	Internet
Activision	siehe Bomico	-	-
Acclaim	02 11/5 23 32 22	-	-
BMG	01 80/5 30 45 25	-	-
Bomico	0 61 07/94 51 45	-	hotline@bomico. rhein-main.com
Bullfrog	siehe Electronic Arts	-	-
Centre Gold	0 52 41/98 60 20	-	-
Creative Labs	0 89/9 57 90 81	BLASTER	www.creaf.com
Domark	siehe Centregold	-	-
Electronic Arts	0 24 08/94 05 55	GAMEAPUB	desupport@ea.com
Funsoft/Softgold	0 21 31/96 51 11	-	support@Funsoft/Softgold.com info@Funsoft/ Softgold.com tips@Funsoft/Softgold.com
Gremlin	siehe Funsoft/Softgold	-	-
Interplay	02 11/5 23 32 22	GAMEBPUB	www.interplay.com
LucasArts	siehe Funsoft/Softgold	GAMEAPUB	www.lucasarts.com
Maxis	siehe Bomico	GAMEBPUB	-
Microprose	05 241/94 64 80	GAMEBPUB	www.microprose.com
Mindscape	02 08/9 92 41 14	GAMEAPUB	-
Ocean	siehe Bomico	-	www.ocean.com
Origin	siehe Electronic Arts	GAMEAPUB	www.ea.com/origin
Psygnosis	-	-	www.psygnosis.com
US Gold	00 44/12 13 56 08 31 (England)	-	gg49@diol.pipex.com
Virgin	040/39 11 13	-	www.vie.co.uk/~vie
Warner Interactive	040/27 85 53 06	in Arbeit	-

Mission impossible?

Wie ist die letzte Mission "Last Leg" bei Wing Commander III zu schaffen?

Andreas G., Ludwigsburg

Rede und Antwort zu dieser Frage steht der Customer Service von Electronic Arts in Aachen (Telefon 02408/940555, Fax 02408/940444, E-Mail: desupport@ea.com). Selbstverständlich helfen die Profis vom Kundenservice auch bei allen anderen auftretenden Fragen zu EA-Produkten.

Schweißausbrüche

Ich habe ständig ein Hitzeproblem mit meiner PSX gehabt. Jetzt habe ich mir aufgrund einer Empfehlung einer anderen Spielzeitschrift für 120 Mark Löcher in meine Konsole bohren lassen. Allerdings hat das gar nichts genutzt, die PlayStation wird immer noch viel zu heiß, wenn ich lange dran spiele. Was soll ich tun?

Marc K., Mehring
(und viele andere Leser)

Laut Information von Sony gibt es kein "allgemeines Hitzeproblem". Das soll heißen, selbst wenn sich die Konsole erwärmt, passiert ihr nichts. Ein paar

kleine Dinge gilt es aber zu beachten, um die Erwärmung so gering wie möglich zu halten: Das Gerät nicht auf den Teppich stellen, da dort die Luft nicht zirkulieren kann. Idealerweise steht die PSX auf einer glatten Oberfläche wo rundherum genug Platz ist. Wenn nicht gespielt wird, sollte der Netzstecker gezogen werden. Das vermeidet eine ständige – wenn auch geringe – Stromzufuhr durch Stand-by-Betrieb.
(Anm. der Red.: Uns ist zu dieser Aussage von Sony spontan der Begriff "Schönrederei" eingefallen. Und Ihnen?)

Deutschland entschärft?

Stimmt es, daß zwei verschiedene Versionen von Resident Evil auf den Markt sind? Nämlich einmal eine zensierte für Deutschland, und eine unzensurierte amerikanische.

Denis B., Bad Krozingen

Nein, laut Auskunft von Virgin Interactive hatte man ursprünglich überlegt, eine eigene Version für Deutschland zu gestalten. Schnell wurde klar, daß auch mit einigen "Entschärfungen" das Spiel noch stark indexgefähig ist. Und so entschied man sich, den deutschen Spielern die gleiche blutrünstige Version anzubieten, wie den amerikanischen.

Japaner bevorzugt?

Warum dauert es so lange bis japanische und/oder amerikanische Spiele bei uns in Deutschland erscheinen?

Wolfgang K., Eltingen

Das liegt primär an den unterschiedlichen Fernsehnormen der Länder. Wie bei Videofilmen – wo die Kassetten zwar de facto gleich sind, die Signale aber nicht umgesetzt werden können – müssen auch PSX-Spiele vom japanischen/amerikanischen NTSC- auf das europäische PAL-System transponiert werden. Diese Adaption nimmt die meiste Zeit in Anspruch. Dazu kommen Spiel- und Handbuchlokalisierungen, die wiederum einige Zeit dauern.

Hotline II

Warum bietet Sony seinen Kunden keine kostenlose Hotline? Ruft man dort an, hängt man ewig in der Warteschleife. Und das kostet!

Janusch S., Bad Wildungen

Folgende Antwort lieferte uns Sony: Die Hotline erfreut sich außerordentlicher Beliebtheit. Dadurch kann es schon mal zu Wartezeiten kommen, bis Ihr Anruf beantwortet wird. Dann allerdings sprechen Sie – im Gegensatz zu anderen Fir-

men – mit einem Mitarbeiter und nicht mit einem Band und werden so persönlich und individuell beraten. So ist ein großer personeller und somit auch finanzieller Aufwand erforderlich, um die Hotline zu führen. Sie darüberhinaus noch kostenlos anzubieten ist – entsprechend Sonys Auskunft – nicht mehr finanzierbar.

Skywalk

Wann gibt es endlich Wing Commander IV?

Stephan F., Sonnefeld

Allen ungeduldig wartenden Wing-Commander-Fans macht Electronic Arts den vierten Teil zum "Weihnachtsgeschenk": Noch vor dem Heiligen Abend wird das Game in den Regalen der Händler stehen.

Abenteuerland

Wann kommen endlich mehr Adventures für die PSX? Dieses Genre wird total vernachlässigt!

Falco H., Rahden

Die Softwareentwickler arbeiten daran, aber es wird wohl noch eine Weile dauern, bis Adventure-Fans voll auf ihre Kosten kommen. Wie war's denn mit einer "Wartezeitverkürzung" in Form von "Psychic Detective" von EA. Es handelt sich dabei um ein "interaktives Krimi-Adventure" (offizielle Wortschöpfung von EA...).

Sagen Sie's uns!

Diese beiden Seiten gehören ganz und gar Ihnen, liebe Leserinnen und Leser. Schreiben Sie uns, wenn Sie Probleme mit Ihrer PlayStation oder bestimmten Spielen haben, Anregungen veröffentlichten 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!

Schwarzseher

Ich habe einen unangenehmen Nebeneffekt: Bei manchen Spielen erscheint ein schwarzer vertikaler Balken rechts im Fernseher, der linke Teil des Games verschwindet im "Aus". Ist das ein Problem meines Fernsehers oder gibt es tatsächlich inkompatible Geräte? Der "Rutsch"-Effekt tritt sowohl bei Scart- als auch bei RGB-Anschluß auf.

Ulrich S., München

Ist Ihre PlayStation vielleicht umgebaut...? Wenn ja: Pech gehabt. Tut uns wirklich leid, aber eine andere Antwort gibt's dazu nicht. Bei Umbauten erlischt jeder Garantieanspruch und gegebenenfalls auch die Lauffähigkeit Ihrer PSX. Handelt es sich um eine "normale" Konsole, sollten Sie sie versuchen wie mal an einen anderen Fernseher anschließen. Wenn da alle Spiele einwandfrei laufen, liegt es an der Feinjustierung Ihres TV-Geräts. Wie Sie das hinkriegen, lesen Sie bitte in Ihrer Bedienungsanleitung nach. Grundsätzlich sind Fälle von "Inkompatibilität" bei Sony nicht bekannt.

Unpünktlich

Warum werden Spiele, die einmal angekündigt sind, immer und immer wieder verschoben und erscheinen dann mit monatelanger Verspätung?

Philip H., Murg

Die Antwort ist nicht tiefgreifend, aber eindeutig: Weil die Spiele nicht fertig werden. "Ich hab's gleich", sagte der Programmierer...

Unkaputtbar?

Was mache ich mit zerkratzten CDs? Kann man sie irgendwie "reparieren"?

Stefan F., Nürnberg

Leider nein. Die Spiele-CDs sind um einiges empfindlicher als Musik-CDs, so daß nur eine Beachtung der Pflege- und Benutzungshinweise die Scheiben schützt. Einmal kaputt, können Sie sie bestenfalls noch als dekorativen Glasuntersetzer verwenden... Gefällt Ihnen diese Idee nicht, wenden Sie sich direkt an

den Hersteller. Einige Firmen tauschen zerkratzte Datenträger auf Kulanzbasis (respektive gegen geringe Gebühren) um.

Lockangebote

Im Moment bin ich mit Eurem Heft sehr zufrieden. Meine bange Frage lautet nur: Bleibt Euer Heftpreis so niedrig oder werdet Ihr - wenn Ihr erst mal etabliert seid - nach den ersten Ausgaben teurer?

John D., Darmstadt

Wir können Sie beruhigen: In absehbarer Zeit ist keine Preiserhöhung geplant oder anders gesagt, die 12,80 DM sind kein "Einführungspreis".

Werbung ist doof

Es gibt etwas, was mich an allen Zeitschriften stört: die Werbung! Warum macht Ihr Anzeigen in das Heft? Das ist völlig überflüssig und an der Stelle könnten noch mehr Tests stehen!

Andreas L., Gaißberg

... wäre da nicht die Sache mit dem Geld gewesen, würden wir Ihnen vollkommen recht geben. Tatsache ist allerdings, daß sich jede Zeitschrift überwindend aus dem Verkauf von Anzeigen finanziert. Aber sehen Sie's mal positiv: Gerade bei so stark zielgruppenorientierten Heften wie dem PlayStation-Magazin hat die Werbung doch mehr einen informativen als störenden Charakter, oder?

Pin-Ups

Ich finde Euer Heft echt klasse. Meine Anregung wäre, das ohnehin schon gelungene Magazin noch durch ein Poster im Mittelteil "aufzuwerten". Werdet Ihr sowas machen?

Matthias H. Warbren

Poster beilegen ist mit einem hohen Kostenaufwand verbunden. Wir sind aber gerade im Gespräch mit einigen Herstellern, wie man zu akzeptablen Konditionen dem Wunsch von Ihnen und vielen anderen Lesern gerecht werden kann.



Jet Stream

Soft & Hardware Versand

Postfach 1243 - 76346 Linkenheim

Internet: <http://members.aol.com/jetstream/jetwelco.htm>

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an.

Abholung in der Versandzentrale möglich.

Bestell Telefon:

Tel: (07247) 94617-0

FAX: (07247) 4248

BTX: kühl#

SONY		SONY	
F. Thomas Baseball	*74,99	NFL Quarterback 97	*74,99
Fade to Black	79,99	NHL 97	*84,99
FIFA Soccer 96	79,99	NHL Face Off	89,99
Firo & Klad	*79,99	Novastorm	84,99
Galaxy Fight	*79,99	Off World Interceptor	74,99
Gex	84,99	Olympic Games	74,99
Goal Storm	59,99	Olympic Soccer	74,99
Grand Theft Auto	*89,99	Onside Soccer	*84,99
Gunship	89,99	P. Sampras Tennis	79,99
Hebereke	84,99	Panzer General	79,99
Impact Racing	84,99	Parodius - Deluxe	64,99
In the Hunt	*84,99	PGA Tour Golf 96	79,99
International Track & Field	89,99	Philosophy	84,99
Iron & Blood	*74,99	Pindall	*84,99
Iron Men / XO	*79,99	Power Play Hockey	*84,99
John Madden NFL Football	*79,99	Powerslave	74,99
Johnny Bazookante	74,99	Primal Rage	89,99
Jumping Flash	84,99	Pro Pinball - The Web	79,99
Jupiter Strike	84,99	Psychic Detective	89,99
Kileak the Blood	84,99	Rapid Reload	84,99
Killing Zone	*79,99	Raven Project	79,99
Konami Open Golf	*84,99	Rayman	84,99
Krazy Ivan	84,99	Return Evil	84,99
Lone Soldier/Lone Cyborg	84,99	Return Fire	*84,99
Magic Carpet	74,99	Return of Lomax	84,99
Mega The Gathering	*74,99	Revolution X	74,99
Mega Race	*79,99	Ridge Racer	89,99
Mickey's Wild Adventure	84,99	Ridge Racer Revolution	89,99
Motor Toon 2	0kt.	Rise of the Robots 2	74,99
Museum Piece 1	89,99	Road Rash	69,99
NBA - In the Zone	89,99	Shell Shock	*79,99
NBA Jam Extreme	89,99	Shockwave Assault	74,99
NBA Jam Tournament	79,99	Slam 'N Jam 96	74,99
NBA Live 96	89,99	Space Hulk	89,99
Necrodone	*79,99	Spot 3	*84,99
Need for Speed	79,99	Starblade Alpha	*84,99
NFL Game Day Football	89,99		
NFL Quarterback Club 96	*74,99		

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

*74,99

DIE HARD TRILOGIE

*84,99

SCELETON WARRIORS

74,99

FORMULA 1

99,99

BLAZING DRAGONS

*74,99

8 MEGABYTE GAME SAVE MODUL

74,99

PLAYSTATION

INCL. 1 CONTROLLER, KABEL UND DEMO CD

385,00

Ab 2500DM Spielbestellwert versenden wir Versandkostenfrei.
 Von ca. 150DM pro Paket-Nachnahme 10.00DM zzgl. 50DM Kartengebühr.
 Bei bestellten und Anordnungsverpflichtungen bzw. bestimmten bei postfach12004.

Lieferung ins Ausland nur bei Vorlage (Schick oder Überweisung).
 Bei Hardware-Idem immer Versandkosten an.
 Für Druckfehler keine Haftung. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Angespielt | Project Overkill

VIEW KILL

Um dieses Shoot'em up zu beschreiben, reichen drei Worte:
Hart, Härter, Project Overkill. von Artur Hoffmann

Konami folgt mit seinem brandneuen Spiel "Project Overkill" dem aktuellen Trend hin zum Echtzeit-Action-Shooter. Was wir auf unserem Fernsehgerät zu Gesicht bekommen, war zwar noch nicht die endgültige Version – für ein PrePlay reichte es aber allemal.

Es war einmal...

...eine kreative Programmierschmiede namens "Bitmap Brothers". Diese entwickelte ein

wirklich heißes Shoot'em up, daß immer noch zu den besten Amiga-Games zählt: "The Chaos Engine". Konamis neuester Streich – Project Overkill – beinhaltet sehr viele Attribute dieses Klassikers. Das beginnt bereits bei der Perspektive des Spielers. Wie bei Games dieses Genres üblich, steuern Sie Ihre Mannen ausschließlich aus der isometrischen Ansicht.

Daraus ergeben sich allerdings einige Schwierigkeiten – schließlich bewegen sich Ihre Truppen nicht nur in der freien Natur, sondern ballern vorwiegend in geschlossenen Gebäuden. Jedes Spiel löst dieses Problem auf seine Art und Weise. The Chaos Engine verlegte alle Aktivitäten in Flora

und Fauna – nicht mehr Zeitgemäß! Project Overkill macht einfach die Wände und Dächer durchsichtig – cool!

Die Unendliche Geschichte

Der Planet: Viscera 2. Die Mission: Zerstörung aller militärischen und politischen Einrichtungen. Das Team: Vier hochprofessionelle, schwerbewaffnete Söldner, die sich streng an ihre Aufträge halten – koste es, was es wolle. So lautete der Presstext, der uns zu diesem Game zugefaxt wurde. Auf gut deutsch: eindringen, vernichten, abhauen.

Einen Originalitätspreis gewinnt man mit dieser Spielidee bestimmt nicht. Diese Art von



[1] Auch Project Overkill vertraut auf die bewährte isometrische Ansicht. **[2]** Quagg, der debile Hybrid. **[3]** Nichts für schwache Nerven: Metzereien wie diese sind hier an der Tagesordnung.

[oben] Besonders knifflig ist die Steuerung der Charaktere. Wer dabei mehr auf die Karte stiert, anstatt sich auf sein alter ego zu konzentrieren, findet sich oft in freiem Fall wieder.

■ HERSTELLER:	Konami	■ HERKUNFTSLAND:	USA
■ ENTWICKLER:	Konami	■ GENRE:	Shoot'em-up
■ VERFÜGBAR AB:	November	■ ANZAHL DER SPIELER:	1



[1] Besonders die kleinen graphischen Details sind exzellent gelungen. **[2]** Blut auf dem Boden. **[3]** Blut an der Wand. **[4]** Blut... äh, ein riesiges Computerterminal. **[5]** Einige Türen können Sie mit Hilfe Ihrer Waffe öffnen.



Gut gegen Böse kennen Sie spätestens seit Micky Maus – anno dazumal – den feisten Kater Karlo zum ersten Mal in den Knast steckte. Allerdings muß man erwähnen, daß Sie ein klein wenig auf die Abfolge der einzelnen Missionen einwirken können. So dürfen Sie z.B. die Reihenfolge der Einsätze beliebig ändern oder zwischen den Missionen hin und her springen. Auch die Erlaubnis, bei einem frühen Ableben in die Haut eines anderen Teammitgliedes zu schlüpfen, ist oft hilfreich.

Freunde fürs Leben

Bei der Auswahl der Charaktere haben Sie die Qual der

Wahl. Da ist zum einen die wasserstoffblonde "Althea Timmeron". Ganz Dame von Welt verläßt sie die eigenen vier Wände nicht ohne ihre schweren Biker-Boots, ihren knappen Bikini sowie ihre furchteinflößende Wumme. Auch der fette Hybrid "Quogg" ist kein Freund von Traurigkeit. Geistig zwar nicht besonders rege, dafür um so zuverlässiger. Genau der Typ also, den Sie in einem unter Sperrfeuer stehenden Schützengraben gerne neben sich hätten. Das genaue Gegenteil ist "Lanslow Kreeg". Nach exzessivem Drogenmißbrauch ist dieser Erdling ein wenig verwirrt und unberechenbar. Vervollständigt wird dieses Quartett der Menschen "wie Du und ich" von einem Meuchelmörder allererster Güte – dem Halb-

affen "Jendryk Epison".

Spätestens jetzt sollten Sie bemerkt haben, daß dieses Game nichts für schwache Nerven ist. Dabei haben wir noch kein Wort über das Spiel selbst verloren.

Die Farbe Rot

Gewalt spielt die tragende Rolle in fast allen Shootern. Project Overkill macht da keine Ausnahme. Blut soweit das Auge reicht. Erschießen Sie zum Beispiel einen Gegner und laufen danach über seine Polygoneleiche, hinterlassen Sie blutige Fußabdrücke auf dem polierten Marmorboden. Auch die Schlüssel in Form von Augäpfeln und Händen sind ein Kapitel für sich. Project Overkill reiht sich nahtlos in die Reihe gewalttätiger Spiele wie z.B. "Loaded" ein. Der einzige Unterschied ist das komplexere Leveldesign.

Mit seinen gerenderten 3-D-Objekten, den umfangreichen Missionen sowie der insgesamt guten Grafik könnte Project Overkill der Hammer des Sommers werden.

Zum Abschluß wollen wir noch erwähnen, daß dieses Splatterspiel in Großbritannien auf die über 15-jährigen zielt. Oh Britannia...

pat



[1] Gewaltszenen wie diese werden die Diskussionen um das Game anheizen. **[2]** Die Idee mit den unsichtbaren Wänden ist wirklich gut und wird hoffentlich Schule machen. **[3]** Die blutigen Fußabdrücke sind neu – ob sie lustig sind ist eine andere Frage.



[oben] Ansicht eines kompletten Levels sowie die Nahaufnahme eines Gebäudes. Das grüne Netz stellt die frei wählbaren Aufgaben dar.

Angespielt **Supersonic Racers**

sonic zoom

Stellen Sie sich einmal vor, ein Cartoon aus den 70er Jahren wäre auf magische Weise vom Fernseher auf den Computer übertragen worden. Die so entstandene Kreuzung wäre wiederum auf die PlayStation transportiert worden. Das Ergebnis wäre ... von Artur Hoffmann



Moment, warten Sie mal eine Sekunde. Haben Sie die Demo von "Supersonic Racers" überhaupt schon gespielt?

Wenn nicht, dann sollten Sie dies schleunigst nachholen. Wir würden allerdings darauf wetten, daß Sie die Demo schon ausprobiert haben, bevor Sie diese Seite lesen.

Vor einiger Zeit sahen wir uns mal das genannte Game vorab an und freuten uns auf die endgültige Vollversion. Das Warten hat nun endlich ein Ende, denn kürzlich schaute ein Mitarbeiter von Mindscape hier vorbei und ließ uns eine unvollständige NTSC-Kopie des Spiels da. Seitdem rasen wir an einem Stück durch die 30 coolen Tracks.

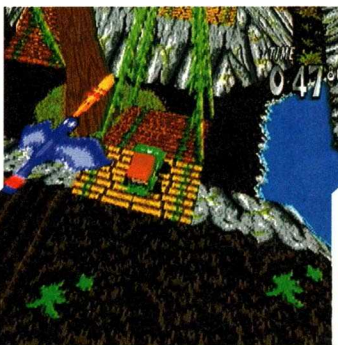
Bereits auf den ersten Blick sind deutliche Ähnlichkeiten

mit Codemasters exzentrischen "Micro Machines" erkennbar. Das verwundert nicht besonders, wenn man bedenkt, daß "Supersonic Software" mit dem Micro-Machines-2-Projekt befaßt war. Die Fahrzeuge sind nette kleine Dinger – Jeeps, Dragsters und ein grandioser Scooby-Doo-mäßiger oranger Van, der von Lucy gesteuert wird. Jeder Wagen hat nämlich seinen festen Fahrer. Vom fiesen Doktor Diabolical über den nett aussehenden, bierbäuchigen Oswald bis hin zu Blastem (ein Taurus, der Tiere und Reisen liebt) ist die ganze Toon-Familie vertreten. Insgesamt dürfen Sie zwischen acht skurrilen Gestalten auswählen. Das ganze erinnert stark an "Familie Feuerstein trifft Michael Schumacher".

Ähnlich abgefahren sind auch die eigentlichen Rennstrecken. Jede von ihnen ist dreigeteilt, wobei die Palette vom simplen Rechteckkurs bis hin zum komplexen Unterwasser-Level reicht. Man hupt sich durch Indianerzelte, fetzt auf dem Meeresgrund umher, rast über Canyons und flitzt über den Nordpol. Das alles klingt nicht nur so seltsam, es ist es auch. Wenn Sie im 2-Player-Modus fahren, sind die umfangreicheren Parcours unmöglich vorherzusagen. Sie müssen gegebenenfalls kräftig herunterbremsen, um sicherzugehen, nicht von einer Klippe oder Brücke (oder was Sie sonst noch so gerade überqueren) zu stürzen. Die Polygon-Fahrzeuge sehen allesamt recht niedlich aus. Sie haben witzige Konturen, die aber per-



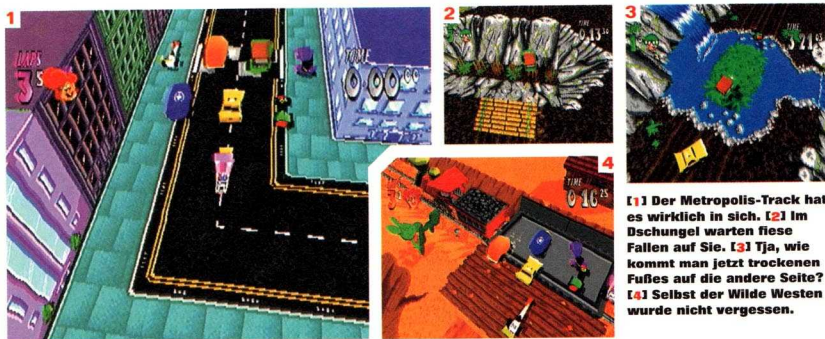
1 Um hier weiterzukommen, müssen Sie das Floß nehmen. **2** Die Vögel versperren Ihnen die Sicht auf die Schwingungsrichtung des Seiles. **3** Selbst vor dem nassen Element machen die wahn sinnigen Rennfahrer nicht halt.



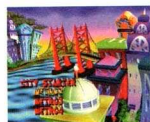
2 Sie dürfen Ihren Favoriten aus einem Angebot von acht skurrilen Gestalten auswählen. Alles erinnert stark an "Familie Feuerstein trifft Michael Schumacher".



HERSTELLER:	Miniscape	HERKUNFTSLAND:	UK
ENTWICKLER:	Supersonic Software	GENRE:	Rennspiel
VERFÜGBAR AB:	September	ANZAHL DER SPIELER:	1-8



[1] Der Metropolis-Track hat es wirklich in sich. [2] Im Dschungel warten fiese Fallen auf Sie. [3] Tja, wie kommt man jetzt trockenen Fußes auf die andere Seite? [4] Selbst der Wilde Westen wurde nicht vergessen.



[oben] Jeder der zehn Kurse ist in drei einzelne Parcours aufgeteilt. Langeweile kommt also nicht so schnell auf.

fekt geformt sind – der Lastwagen sieht aus wie ein Lastwagen und der Jeep hat nicht nur flüchtige Ähnlichkeiten mit dem Lieblingsgefährt der U.S. Army. Gute Optik also, aber nichts weswegen wir gleich völlig aus dem Häuschen wären. Texturemapping trifft man heutzutage an jeder Straßenecke.

Klassentreffen

Die Würze liegt hier eindeutig im Spiel selbst. Bis zu acht Mit-

spieler können antreten. Wenn Sie glücklicher Besitzer einiger Multi-Taps sind (sind wir) und auch über genügend Joypads verfügen (sind jetzt leider alle kaputt), entwickelt sich rasch ein netter Zeitvertreib. Der Clou dabei: Das Ganze läuft auf dem einen einzigen Bildschirm ab. "Aber wie?" fragen Sie jetzt, "funktioniert das denn?". Nun, das gestaltet sich folgendermaßen: Wenn sich Fahrzeuge von anderen entfernen, zoomt die Kamera aus dem Geschehen heraus bis von

den kleinen Autos nur noch winzige Punkte übrigbleiben. Das erscheint auf den ersten Blick mehr als seltsam, da Sie nicht wirklich sehen können, wo Sie gerade hinfahren. Aber ein Split-Screen ist nun einmal weit und breit nicht in Sicht. Der Spielspaß ist trotzdem – oder gerade deswegen – ungetrübt.

Lassen wir uns überraschen, was noch so alles auf uns zukommt. Fortsetzung folgt auf jeden Fall.



[1] Acht Chaoten buhlen um Ihre Gunst. [2] Ein per Anhalter reisende Walfisch. [3] Die Krönung des USA-Urlaubs ist eine Fahrt über die Golden Gate Bridge.

Toons Autosalon



Dragster, Lastwagen, Jeeps und Vans – jedes einzelne Vehikel sieht aus, als wären die Marx Brothers unter die Automobildesigner gegangen. Das komische daran ist, daß diese Dinger auch noch fahren. Und wie!



Angespielt **Andretti Racing '97**



Endlich hat EA Sports auch ein echtes Rennspiel in die ohnehin schon breitgefächerte Produktpalette aufgenommen. Wer wäre für diesen Start besser geeignet als der legendäre Mario Andretti? von Artur Hoffmann

Wie der Titel "Andretti Racing '97" schon andeutet, deckt dieses Game die gesamte – zu automobilem Welt-ruhm gelangte – Sportlerfamilie ab. Vom Vater Mario über den nicht ganz so bekannten Neffen Jeff bis hin zum Sohne-mann Michael ist der komplette Clan mit von der Partie. Letzterer ist übrigens gerade, nach einer mittelmäßigen Formel-1-Saison im letzten Jahr, zum Indy Car Racing zurückgekehrt.

Obwohl wir keine Marketingexperten sind, vertreten wir die Meinung, daß EA Sports – wohl aus lauter Aufregung über das "Erste Mal" – die goldene Gelegenheit hat sausen



[1] Die Grafik trägt entscheidend zum Spielvergnügen bei. [2] Hier sehen Sie die Verfolger aus der Außenansicht.

lassen, aus diesem mit so viel Prestige behafteten Familiennamen das Maximum herauszuholen. Stellen Sie sich vor, EA hätte mit einem reinen "Mario Andretti Racing" begonnen. Einige Monate später käme dann eine Fortsetzung mit dem Titel "Michael Andretti Racing" und obendrauf vielleicht

noch eine CD mit Extra-Tracks unter der Bezeichnung "Jeff Andretti Racing". EA hätte auf diese Art und Weise das Konzept über Jahre hinweg vermarkten können und es wäre – vielleicht – ein neuer Super-Mario-Boom entstanden.

Kurswechsel

Das Spiel teilt sich in zwei verschiedene Renntypen auf: Stock Car Racing (amerikanische Stock Cars, wie diejenigen aus dem Kinofilm "Tage des Donners" mit Tom Cruise) sowie Indy Car Racing. Diese Indy Cars ähneln den Formel-1-Fahrzeugen, sind jedoch weitaus amerikanischer. Das Gameplay ist grundsätzlich das gleiche, egal, für welchen Wagentyp Sie sich auch entscheiden. Unterschiede gibt es



[1] Spektakuläre Crashes dürfen Sie sich immer wieder zu Gemüte führen. [2] Die Stock Cars sind weitaus leichter zu steuern.



[1] Eine der drei vorhandenen Perspektiven ist die erhöhte Ansicht. [2] Die Qualifikationsrunden sind der Einstieg in die Spitzenklasse.



hier nur in Details wie z.B. bei der Geschwindigkeit und dem Steuerverhalten der Fahrzeuge. Es geht darum, daß Sie sich durch möglichst viele Siege eine glänzende Karriere aufbauen. Experten werden mit Freude bemerken, daß Sie vor dem Rennen alle erdenklichen Feinschliffe am Fahrzeug vornehmen können. Der Neuling wiederum wird sicher Gefallen daran finden, daß er einfach in den Wagen hüpfen und losfahren kann, ohne sich große Sorgen um das Erreichen der Qualifikation machen zu müssen.

überblicken – ein sehr nützliches Feature, vor allem, wenn Sie gegen Freunde spielen. Diese werden ja wohl die meiste Zeit hinter Ihnen liegen, richtig? Da wir gerade vom Multi-Player-Game sprechen: Andretti Racing '97 bietet über den praktischen Split-Screen-Modus hinaus auch eine Multi-Player-Option für vier Spieler. An zwei PlayStations geht dann so richtig der Punk ab. Beim Test fiel bereits nach kurzer Spieldauer das eine oder andere böse Wort in Richtung Konkurrenten.

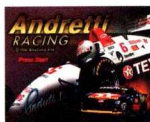
Ölwechsel

Das Rennen selbst ist nicht nur ein ständiges Kleben auf der Ideallinie. Pit Stops spielen eine entscheidende Rolle im Gameplay. Schließlich ist es nicht sehr wahrscheinlich, daß Sie ein ganzes Rennen fahren ohne zumindest einmal zum Auftanken anzuhalten. Behalten Sie daher Ihre Tankanzeige gut im Auge und fahren Sie schleunigst zum Tanken, sobald sich der Zeiger dem roten Bereich nähert. Ihr Fahrzeug kommt in der Boxengasse automatisch auf dem richtigen Fleck zum Stillstand. Durch Auswahl einer Reihe menügesteuerter Optionen erklären Sie Ihrer Crew, was am Wagen gemacht werden soll. Machen Sie sich aber keine Sorgen über zu viel Realismus. Wenn Sie z.B. im Rennen Ihren Wa-

gen crashen und so Ihre komplette Front und die Reifen verlieren, genügt ein Druck auf das Gaspedal und schon sind Sie wieder im Spiel – und zwar in einem blitzenden fabrikneuen Renner! Fast wie im wirklichen Leben, oder?

Rennleitung

Das Genre der Rennspiele war schon immer sehr beliebt, aber auf der PlayStation hat es mit Titeln wie "WipeOut" eine ganz neue Dimension erfahren. Und wenn auch Andretti Racing '97 – oberflächlich betrachtet – einfach nur ein weiteres Mitglied in diesem wachsenden Club zu sein scheint, EA Sports hat dafür gesorgt, daß weitaus mehr geboten ist als bloßes Fahren auf ein paar Rennstrecken. Besonders erwähnenswert ist hier die Spielsicht, die an eine Fernsehübertragung erinnert. Gespickt mit Ankündigungen amerikanischer Top-Kommentatoren entsteht vor jedem Rennen das prickelnde Gefühl, wirklich "dabei" zu sein. Auch all die Statistiken, die dem Spieler nach dem Rennen zur Verfügung stehen, haben ein dickes Lob verdient – vergessen Sie nicht: Sie müssen sich hier eine Karriere aufbauen und das erfordert Ihren Einsatz in sehr vielen Rennen. Wir jedenfalls werden unsere Motoren hochjagen, sobald EA uns grünes Licht gibt.



[Loben] Alle Menüseiten sind übersichtlich gestaltet und verkürzen die Wartezeit, bis das Spiel geladen wird.

Wenn Sie Ihren Wagen crashen und so Ihre komplette Front sowie die Reifen verlieren, genügt ein Druck auf das Gaspedal und schon sind Sie wieder im Spiel.

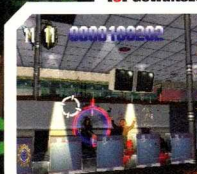
Sie haben die Wahl zwischen drei verschiedenen Blickwinkeln: im Cockpit, etwas dahinter und hinter dem Cockpit leicht erhöht. Darüber hinaus wird aber auch noch ein Bild-im-Bild-Modus angeboten, mit dem Sie das führende Fahrzeug im Auge behalten oder Ihr eigenes auf Beschädigungen überwachen. Sie können sogar im Rückspiegel hinter Ihnen liegende Gegner



Angespielt Die Hard Trilogy



[1] Die isometrische Perspektive ist sehr eingängig. [2] Selbst unschuldige Autos können zerstört werden. [3] In New York ist die Bombe explodiert – Sie waren zu langsam. [4] Der 3-D-Shooter schreckt vor nichts zurück. [5] Gewaltszenen, wohin das Auge blickt.



Lizenzen hin, Lizenzen her. **Das Spiel zum Film** muß nicht immer mies sein. **"Die Hard Trilogy"** ist ein gutes Beispiel. **Rasante Action, spektakuläre Effekte** und – unvermeidlich, wenn man an die Filme denkt – **Blut wohin man blickt.** von Artur Hoffmann

John McClane wollte eigentlich nur seine Familie in Los Angeles besuchen. Der Polizist aus New York freute sich bereits auf ein friedliches Weihnachtsfest in Kreise seiner Lieben. Was dann allerdings passierte, hat mit dem Wort "friedlich" nicht allzuviel gemein. Schießwütige Terroristen besetzen einen Wolkenkratzer und fordern alles mögliche. Der Plan wäre beinahe aufgegangen, wäre da nicht dieser Cop gewesen. Der Rest ist Geschichte.

Diese Story kam beim Publikum so gut an, daß Teil 2 und 3 nicht lange auf sich warten ließen. Natürlich mußte dabei etwas anderes geknallt werden – so rettete

McClane in der Fortsetzung ein Flugzeug samt Flughafen. Der bisherige Höhepunkt wurde in der dritten Folge erreicht. Bruce Willis befreite eine komplette Stadt aus den Klauen der Entführer.

Das Spiel, mit seinen drei frei wählbaren Missionen, hält sich haargenau an die Regieanweisungen von einst.

Nakatomi Plaza

Ihr erster Auftrag lautet, fünfzehn Stockwerke eines Hochhauses von Terroristen zu säubern. Die isometrische Perspektive, in der Sie McClane steuern, ist zwar alt, aber bewährt sich hier sehr gut. Klug wurde auch das bekannte Problem der geschlossenen Räu-

me gelöst. Je näher Sie an eine Mauer kommen, desto durchsichtiger wird Sie. Dafür gibt es ein Extralob! Damit die Level – außer der reinen Ballerei – noch einen tieferen Sinn bekommen, müssen Sie auch die sporadisch anzutreffenden Geiseln befreien. Ihr Waffenarsenal besteht am Anfang aus einer Pistole und einigen Handgranaten. Außerdem sind Sie extrem sportlich, was Ihnen Sprünge sowie die – berühmten – Rollen erlaubt. Ab und an finden Sie zudem diverse Extras wie z.B. ein Maschinengewehr, eine kugelsichere Weste sowie Verbandskästen. Vor allem letztere sind dringend nötig – schließlich sind die Gegner alles andere als zimperlich und ballern aus

Wie im richtigen Leben



[1] Der erste Teil der Die Hard Trilogy spielt sich in einem Wolkenkratzer ab. [2] Bei der zweiten Mission müssen Sie ein Flugzeug retten. [3] Bomben, wohin das Auge blickt. Der bislang letzte Teil wurde in New York aufgenommen.





HERSTELLER:	Electronic Arts	HERKUNFTSLAND:	UK
ENTWICKLER:	Probe	GENRE:	3-D Shoot'em-up
VERFÜGBAR AB:	Oktober	ANZAHL DER SPIELER:	1



1 Die erste Mission wartet mit spektakulären Lichteffekten auf. **2** Der Flughafen ist voll von Terroristen. **3** In den Straßen von New York ist jede Menge los.



vollen Rohren. Sind alle Feinde eines Levels eliminiert, müssen Sie innerhalb von 30 Sekunden eine Bombe finden und entschärfen. Ist dies getan, geht es weiter in das nächste Stockwerk.

Dulles Airport

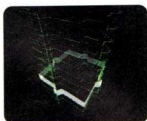
Freunde der 3-D-Ballerei kommen in der zweiten Mission voll auf Ihre Kosten. In guter alter "Virtua-Cop"-Manier richten Sie Ihr Fadenkreuz auf alles, was sich bewegt. Schießen sollten Sie natürlich nur auf die Spitzbuben. Damit Ihr Finger – der sich hoffentlich auf einem Joypad befindet – nicht einrostet, spendierten die Entwickler diesem Teil der Saga ein abwechslungsreiches Gameplay. Von der Ankunfts-halle geht es zur Rollbahn und wieder zurück. Dazwischen finden Sie jede Menge Power-Ups, dürfen mit dem Schneemobil fahren und einen Hub-

schrauber fliegen. Kurzum, die Sache macht echt Spaß... wenn bloß nicht so viel sinnlose Gewalt im Spiel wäre. In der zum PrePlay vorhandenen Version ging es – vorsichtig ausgedrückt – ziemlich derb zu: Brennende Körper, sinnlose Metzereien sowie die Aufforderung zu Gnadenschüssen sind einfach geschmacklos.

New York

Das Finale findet standesgemäß in New York statt. Nachdem Sie die beiden ersten Aufträge schließlich zu Fuß bewältigt haben, sitzen Sie nun hinter dem Lenkrad eines Taxis.

Ihre primäre Aufgabe ist es, die diversen Bomben zu entschärfen, die im Großstadtdschungel versteckt sind. Damit Sie nicht zwischendurch ein Nickerchen halten, tickt unaufhörlich die Uhr im Hintergrund. Ihr Gefährt verfügt über eine Vielzahl netter Gimmicks, wie z.B. einen zuschaltbaren Turbo, eine genaue Steuerung sowie – kein Spaß – eine lautstarke Hupe. Das Ganze spielt sich wie eine Mischung aus "ESPN Extreme Sports" und "Destruction Derby". Doch das Taxi ist nicht das Maß aller Dinge, schließlich wartet auch ein waschechtes Polizeiauto auf seinen Einsatz. Auch in dieser Mission fließt ziemlich viel Blut. Besonders derb sind die Szenen, in denen Sie unschuldige Passanten überfahren. Das geht wirklich über die Grenzen des guten Geschmacks. pat



Das Finale findet standesgemäß in New York statt.

Nachdem Sie die beiden ersten Aufträge

fast ausschließlich zu Fuß bewältigt haben,

sitzen Sie nun hinter dem Lenkrad eines Taxis.

Angespielt | Sim City 2000

Mean Streets

Möglicherweise haben all die Stunden, die Sie mit Ihren Lego-Steinen auf dem Parkettboden der elterlichen Küche verbracht haben doch etwas Gutes: Als Vorbereitung auf die langersehnte Städtessimulation. von Artur Hoffmann

Endlich ist sie da! Die Mutter aller Simulationen und eines der besten Strategiespiele überhaupt hat endlich den Weg auf unser aller Lieblingskonsole gefunden. Angesichts des immer stärker werdenden Trends in Richtung Strategie kommt dieser Launch keine Sekunde zu früh. Während sich etwas ältere Spieler noch an die originale 8-Bit-Version erinnern werden, hat sicher auch die große Mehrzahl der Jüngeren bereits mit "Sim City" zu tun gehabt. Ob Super Nintendo, PC oder Macintosh – es ist fast auf jeder Spieleplattform vertreten.

Grundsteinlegung

Das Spiel dreht sich um nicht weniger als die Erschaffung einer Stadt. Ob Sim City oder sein verbesserter Nachfolger "Sim City 2000" – das Grundprinzip ist das gleiche. Sie sind Bürgermeister, Architekt und Bauunternehmer in Person, und Ihre Hauptaufgabe



[1] Eine Stadt wie diese will gut geplant werden. [2] Eine überlegte Standortwahl erspart Ihnen einige Sorgen. [3] Was würden Sie auf eine Insel bauen? Ein Kraftwerk oder ein Villenviertel?



ist die Erschaffung einer riesigen Metropole und die Zufriedenheit Ihrer Einwohner. Mit absoluter Macht agieren Sie gottesgleich und niemand kann Sie stoppen – fast niemand.

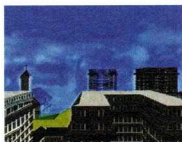
Baukastenprinzip

Das Leben eines Gottes ist beileibe kein Zuckerschlecken. Zwar schütten Sie, mir nichts dir nichts, mal eben ein Kernkraftwerk aus dem Ärmel, bauen eine 8-spurige Autobahn oder errichten ein Wohngebiet in einem Naturschutzgebiet – ein bißchen Planung schadet allerdings nicht.

Zuallererst müssen Sie ein nettes Plätzchen für das neue

Kraftwerk finden. Der Standort sollte in der Nähe von Wasser sein, ausreichend Platz haben und nicht allzu nahe an der neuen Stadt liegen. Als nächstes müssen Sie für eine gute Infrastruktur sorgen, d.h. Wohngebiete errichten, Industriezonen ausweisen und Dienstleistungen fördern. Nicht zu vergessen die Schulen, Polizeireviere, Krankenhäuser, Parks, Stadien, Feuerwehrwachen...

Damit auch wirklich jemals ein Einwohner – Sim genannt – einzieht, überziehen Sie das Gebiet mit einem Straßennetz und verkabeln jedes Gebäude mit dem Kohlekraftwerk. Was, so einfach geht das? Pusteku-



[oben] Die PlayStation-Version erlaubt Ihnen auch einen virtuellen Stadtrundgang.

■ HERSTELLER:	SCE	■ HERKUNFTSLAND:	USA
■ ENTWICKLER:	Maxis	■ GENRE:	Städtesimulation
■ VERFÜGBAR AB:	Oktober	■ ANZAHL DER SPIELER:	1

[1] Elektrizität: Jedes Gebäude muß am Stromnetz angeschlossen sein.

[2] Wasser: Ein effizientes Abwassersystem ist lebenswichtig.

[3] Straßen: Die Verkehrswege sollten Sie gut im Auge behalten.

[4] Eisenbahn: Unentbehrlich zum Ankurbeln der Wirtschaft.

[5] Notdienste: Polizei und Feuerwehr sind Ihr verlängerter Arm.



[6] Bildung: Schulen und Universitäten erhöhen die Lebensqualität.

[7] Bauen: Wohngebiete, Industrie und Wirtschaft sind das A und O.

[8] Freizeit: Wer die ganze Woche arbeitet, will auch mal ausspannen.

[9] Stadt: Irgendwann braucht Ihre Stadt auch ein Rathaus.

[10] Landschaft: Geordnete Einwohner brauchen auch ein Stückchen Natur.



[leben] Das Begutachten der eigenen Leistungen macht unheimlich Spaß.

chen. Ohne die richtige Strategie und einen gesunden Menschenverstand wird aus Ihrer großspurig aufgezogenen Supermetropole rasch ein verkommenes, unsicheres Provinznest. Gerade am Anfang ist eine gute Planung – im wahrsten Sinne des Wortes – die halbe Miete.

Gute Vorsätze

Wohngebiete sollten Sie niemals in unmittelbarer Nähe eines Kraftwerkes bauen. Zwar ziehen die Einwohner mangels Alternativen in diese Häuser ein, die Freude ist jedoch nur von kurzer Dauer. Niedrige Grundstückspreise, eine häßliche Umgebung sowie zahlreiche Umzüge machen aus einer netten Wohngegend ein wahres Slum. Dies führt zu steigender Kriminalität, die Sie mit

dem Neubau von Polizeiwachen bekämpfen müssen. Das wiederum hat zur Folge, daß Sie – halt, wir wollen Ihnen doch keinen kompletten Leitfaden zur perfekten Stadt liefern. Obwohl wir Ihnen noch einen Tip verraten möchten: Beginnen Sie mit drei, sechs mal sechs Feldern großen, Wohngebieten, einem Industriegebiet und drei Dienstleistungszentren. Das ermöglicht Ihnen einen guten Start.

Steuerlos

Eine weitere unangenehme Aufgabe ist die Steuerpolitik. Wie im richtigen Leben muß die Kohle, die Sie zum verpulvern brauchen, irgendwoher kommen. Da die Banken in Sachen Kredit etwas humorlos reagieren, sollten Sie sich am Einkommen Ihrer wehrlosen Bürger vergreifen. Diese geklaute, äh, eingenommene Kohle investieren Sie natürlich sofort in Universitäten, einen Hafen und Wasserleitungen. Auch an Krankenhäuser, einen Flughafen sowie ein öffentliches Verkehrssystem sollten Sie denken. Dieser Ausbau zieht neue siedlungswillige Bürger und investitionsfreudige Unternehmen in Ihre Stadt. Nun geht die ganze Chose wieder von vorne los bis Ihre Stadt Mexico City Konkurrenz macht

und aus allen Nähten platzt.

Daß Ihre Stadt nicht allzu schnell wächst, dafür sorgen die Maxis-Designer. Feuersbrünste, gewaltige Orkane sowie Erdbeben stellen Ihre gesamte Infrastruktur auf die Probe. Haben Sie genug Feuerwehren, um den immer größer werdenden Brand zu bekämpfen? Reichen die vorhandenen Krankenhausbetten aus, um die Opfer des letzten Erdbebens unterzubringen? Auch die Polizei dürfen Sie nicht vergessen, schließlich sind nicht alle Bürger mit Ihrer Politik einverstanden. So kann es auch vorkommen, daß Sie aufwachen und Ihr bescheidener Palast steht bereits in Flammen.

Das allerwichtigste bei der Bekämpfung solcher Schicksalsschläge ist der Zustand des Straßennetzes. Auf miesen Straßen kommen weder Polizeifahrzeuge, noch Löschzüge weiter. Haben Sie an alles gedacht, könnten eventuell auch einige unfreundliche Außerirdische auf die Idee kommen, Ihrem Meisterwerk einen kleinen Besuch abzustatten...

Die Spieltiefe ist so enorm, daß wir ein ganzes Heft mit Tips und Strategien füllen könnten. Daher ist es nicht verwunderlich, daß Sim City 2000 zu den meistverkauften Spielen aller Zeiten gehört. Das Gameplay scheint endlos zu sein. Hat Ihre Stadt einmal jeden kleinen Flecken in Beschlag genommen, rufen Sie die Bulldozer-Kompanie und reißen einzelne Stadtviertel ein – der Spaß beginnt von neuem. pat



Sie sind Bürgermeister, Architekt und Bauunternehmer in Personalunion und Ihre Hauptaufgabe ist die Erschaffung einer riesigen Metropole.



[1] Das verlassene Industriegebiet ist ein Treffpunkt für Kriminelle. [2] Hammerartig: Die Aliens sind da!

knicht fever

Aus der historischen Stadt York in England kommt ein Abenteuerspiel zu uns, das von blutigen Kreuzzügen und den sagenumwobenen Rittern des Templerordens erzählt. Weg frei für die Revolution!

Kennung: BROKEN SWORD... von Andrea Schmitz

Gehen wir einmal ein paar Jahre zurück. 1991 steckte die Spieleindustrie noch in den Kinderschuhen. Der Atari ST war das Spielmedium überhaupt. Robert Maxwell wollte mit MirrorSoft (übrigens schon vom Markt) Software herausgeben und Revolution Software kam gerade mit dem ersten Spiel auf den Markt – "Lure of the Temp-

Der Geschäftsführer des in York ansässigen Entwicklerteams, Charles Cecil, erinnert sich an die Markteinführung: "Wir waren wirklich davon überzeugt, eine revolutionäre Entwicklung an der Hand zu haben", begeistert er sich, "und irgendwie hatten wir das auch. Zum Zeitpunkt der Entwicklung gab es kein vergleichbares Abenteuerspiel auf dem Markt". Mit Lure sollte die Marktführerschaft der Firma

LucasArts angefochten werden. LucasArts hatte den Markt für grafische Abenteuer-spiele fest im Griff. Textgesteuerte Abenteuerspiele verloren gerade etwas an Bedeutung. Mit LucasArts' "Maniac Mansion", ein 8-Bit-Spiel, war gerade ein Meilenstein in der Geschichte des Abenteuergenres gesetzt worden. "Als wir Maniac Mansion sahen, dachten wir, das können wir auch", sagt Charles, "also taten wir es – nur besser". So setzte sich Charles mit zwei Kollegen zusammen und Lure wurde aus der Taufe gehoben.

Rivalen im Abenteuerland

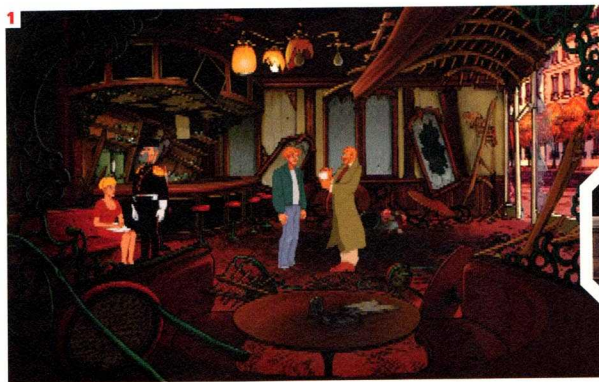
Leider machte ihnen LucasArts kurz vor Markteinführung einen Strich durch die Rechnung. Mit der Veröffentlichung



[1] Nicht gerade ein gutes Beispiel für Kinder: Ohne das Potential eines geschickten Diebes kommt man bei Broken Sword nicht weiter. **[2]** Sie begegnen exzentrischen Erscheinungen und Ihre Unterhaltung wird nicht immer von dieser Welt sein. **[3]** Schaurige Sets tragen das ihre zur Atmosphäre bei.



■ HERSTELLER:	SCEE	■ HERKUNFTSLAND:	UK
■ ENTWICKLER:	??? Software	■ GENRE:	Adventure
■ VERFÜGBAR AB:	September	■ ANZAHL DER SPIELER:	1



[1] Das Spiel beginnt mit einem Knall, im wahrsten Sinne des Wortes. Ein Bombenexplosion verstrickt unseren Helden in ein Netz von Intrigen. **[2]** Feudal, feudal. **[3]** Tunnelsicht. **[4]** Komm, jetzt laß doch die Ziege, oder heißt es hier "tu was"?

Sämtliche zu lösende Aufgaben sind spielentscheidend

des Hits "The Secret of Monkey Island" stahlen sie Lure eindeutig die Show.

Neben Monkey Island spielte Lure zwar eindeutig nur die zweite Geige, hielt sich jedoch auf dem Markt. Das lag nicht zuletzt an der "Real-time"-Animation der Darsteller, der einfachen symbolgesteuerten Benutzeroberfläche und der humorvollen Storyline. Charles räumt ein, "Im Rückblick handelte es sich bei Lure um ein derart simples Spiel, daß es schon fast weh tat. Doch dieses Spiel zeigte uns, welche Bereiche noch zu verbessern waren."

Und in der Tat, Lure wurde zum Wegbereiter für das kommende Abenteuer(Spiel) von Revolution Software "Beneath a Steel Sky". Bei diesem hochstilisierten Amiga- und PC-Spiel ist Stil und Ton unverkennbar von Einflüssen aus Comicbüchern geprägt. Die Darsteller haben Cartooncharakter und auch hier achtete man besonders auf möglichst lebensechte Animationen.

Bis Revolution Software jedoch so weit war, Steel Sky der Weltoffenheit zu präsentieren, hatte LucasArts schon den nächsten Coup gelandet. Einen Monat zuvor waren sie mit "Day of the Tentacle" auf dem Markt und wurden mit stürmischem Beifall begrüßt. Später

wurde dieses Spiel mit einem Award ausgezeichnet. "Während der letzten Jahre war LucasArts unser größter Konkurrent," räumt Charles ein, "aber jetzt, glauben wir, haben wir sie geschafft!"

Der Vorreiter

Auch diesmal konzentriert sich das 18-köpfige Team – darunter die drei Firmengründer von Revolution Software – auf ein Abenteuerspiel. "Broken Sword" ist erst ihr drittes Spiel und dennoch ist die Gruppe davon überzeugt, daß es alle anderen zur Zeit verfügbaren Point-and-Klick-Spiele hinter sich lassen wird.

Hinsichtlich der PlayStation eröffnet Broken Sword eine neue Liga. Es erobert Neuland auf einem bisher unberührten Gebiet der Konsolen. Die einzige Alternative zu Broken Sword wäre das noch nicht veröffentlichte "Chronicles of the Sword". Von LucasArts ist diesmal weit und breit nichts zu sehen...

Broken Sword erinnert eher an Steel Sky als an Lure. Wir reden hier von einem ausgetüftelten Graphikabenteuer im Cartoon-Stil. Charles meint, "unser Layoutdesigner kam von den Don Bluth Studios, unser Computeranimator von Stephen Spielberg und einige unserer Künstler haben uns gerade verlassen, um für Disney zu arbeiten." Der Geschäftsführer von Revolution Software betont jedoch, daß das Gameplay von allergrößter Bedeutung ist. "Wie kann man

es wagen, von einem "Spiel" zu reden, wenn – wie in vielen dieser interaktiven Filme – kein Gameplay zu finden ist? Broken Sword ist ein Adventure und bietet ein fesselndes Spielerlebnis."

Seiner Meinung nach ist dies der "verdammt guten Storyline" zu verdanken. Sie entfaltet sich in einem steten und fesselnden Tempo. Revolution Software hat sich bei diesem Spiel mit Haut und Haaren der Legende und dem Mythos verschrieben. Die außerordentlich intrigante Geschichte der Ritter des Tempelordens steht hier im Mittelpunkt. "Ist das nicht eine phänomenale Story?" leitet Charles eine eindrucksvolle Lektion in Sachen Geschichte ein, "es war zur Zeit der Kreuzzüge im Jahre 1099, als..."

Um hier etwas zusammenzufassen: Es geht um die Ritter des Tempelordens. Sie verschwanden spurlos, zusammen mit ihrem im Laufe der Kreuzzüge angehäuften, sagenhaften Reichtum. Doch wohin? – Das ist die zentrale Frage bei Broken Sword.

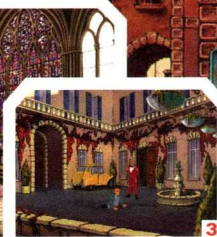
"Wo immer wir konnten, haben wir historische Referenzen eingebaut. Auf Grundlage aller gesammelten Indizien kommen wir dann zu einer Schlußfolgerung," endet Charles.

Die Begeisterung, die das Team für diese Legende zeigt, sorgt dafür, daß das Spiel bis zum Schluß spannend bleibt. "Sämtliche zu lösenden Aufgaben sind spielentscheidend" sagt Charles. "Bei vielen Abenteuerspielen mußten wir fest-



Angespielt Broken Sword

[1] Nette Bögen. Gotisch, würde ich sagen. [2] Taxi gefällig? Nicht in dieser Stadt - Ich warte schon jahrelang. [3] Gott, wie peinlich - in einem Citroën CV auftauchen und dabei erwischt werden. Ich wünschte, ich könnte im Boden versinken...



stellen, daß einige der humorvollen Rätsel den Spieler lediglich aufhalten. Wir hingegen haben eine konsequente Entwicklung der Storyline äußerst ernst genommen."

Saubere Konvertierung

Auch den Konvertierungsprozeß hat Revolution sehr ernst genommen. "Eins wollten wir auf jeden Fall verhindern: Die PlayStation-Version sollte nicht nur eine einfache Umwandlung der Kodierung und somit zu einem anspruchslosen Abklatsch werden," kommentiert Charles. "Also haben wir zwei unserer Mitarbeiter dafür abgestellt, das gesamte Spiel neu aufzuzeichnen. Jetzt handelt es sich in jedem Detail um ein PlayStation-Game und nicht um nur eine lieblose PC-Adaption. Um ehrlich zu sein, ich glaube sogar, daß die PlayStation-Version besser geworden ist."

Bei diesen beiden Mitarbeitern handelt es sich um Ian Richards und Paul Porter. Paul Porter arbeitet direkt für Revo-

lution Software. Ian Richards hingegen ist Programmierer bei dem externen Entwickler Digital Amusement, der auch schon MicroProses' "Transport Tycoon" für die PlayStation neu aufgezeichnet hat. Ian führt bezüglich der Konvertierung wie folgt aus: "Unser Hauptproblem war die Speicherreduzierung. Das PC-Programm benötigt 8 MByte, für die PlayStation-Version stehen nur 2 MByte zur Verfügung. Wir haben das durch intelligente Komprimierung und clevere Speicherzuweisungen bewerkstelligt."

Der überraschend gut ausgefeilte Code von Broken Sword läuft auf der PlayStation eindeutig reibungsloser als auf dem PC. Die Auflösung von 640 x 480 ist nun etwas weicher, nämlich 640 x 240. Dennoch wurden Klarheit und Details auf einem bemerkenswerten Niveau gehalten. Das Spiel ist mit einer ähnlichen Benutzeroberfläche wie Lure ausgestattet. Es gibt simple Symbole wie "greifen", "sprechen", und "untersuchen" und eine "In-

ventarliste" als Bildschirmleiste, der schnellen Zugriff erlaubt.

Auch der glückliche Umstand, daß Broken Sword maus-kompatibel ist, macht das Spiel schnell und leicht zu handhaben. Eine "intelligente" musikalische Untermalung rundet das Spielerlebnis ab. Die Musik paßt sich den veränderten Spielsituationen an. Sie wurde von Barrington Pheleng komponiert, der auch die Musik für das Spiel "Inspector Morse" geschrieben hat.

Für die Rätsel gilt: Anfangs sind sie recht einfach oder doch zumindest logisch. Später im Spiel gibt es dann schon die eine oder andere ganz besonders knifflige Aufgabe. Es ist denkbar, daß sogar ein Meisterabenteurer erstmal daran scheitert und somit aufgehalten wird. Beim Aufbau des Spiels wurde jedoch auch auf die Spielneulinge Rücksicht genommen. Ein bißchen nachgedacht und die richtige Schlussfolgerung gezogen und jede Situation wird gemeistert.

pat



[Leben] Verstecken Sie sich in einem Sarkophag und warten Sie, bis es finstere Nacht wird. Dann kommen Sie heraus und fordern heimlich, still und leise Ihren Preis.

Die Legende der Ritter des Templerordens

Die Geschichte der Ritter des Templerordens beginnt während der blutigen Massaker zu Zeiten der Kreuzzüge ins Gelobte Land. Der erste Kreuzzug datiert auf das Jahr 1099. Acht Jahre später, 1107, schloß sich eine Gruppe von Rittern aus Frankreich den Kreuzzügen an. Nach ihrer Ankunft in Jerusalem bekamen sie die Erlaubnis, sich auf dem Platz des ehemaligen Salomonischen Tempels niederzulassen. Von dort an nannten sie sich die Tempelherren bzw. Ritter des Templerordens. Sie führten ein Leben im Verborgenen. Ihre Aufgabe war es, Pilger aus dem Gelobten Land nach Jerusalem zu bringen. Während des drei- bis vierjährigen Aufenthaltes im Gelobten Land kamen sie zu unermesslichem Reichtum und zu einem Geheimnis. Es wird gemutmaßt, daß dieses etwas mit dem Heiligen Gral zu tun gehabt haben soll.

Wie dem auch sei, im Jahre 1291 mußten die Kreuzritter den Rückzug aus dem Gelobten Land antreten. Sie lieferten den Moslems einen heroischen

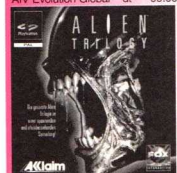
Kampf und gewannen so deren Respekt. Schließlich kehrten sie mit ihrem Reichtum und ihrer großen Flotte nach Europa zurück und wurden Bankiers.

Zu jener Zeit wurde der französische König Philip La Belles durch den teuren Krieg mit England gerade in den finanziellen Ruin getrieben. Also bat er die reichen Ritter des Templerordens darum, ihm finanzielle Unterstützung zu gewähren. Das wurde ihm verweigert. Der König beschloß daher, die Ritter zu berauben, um so seine finanziellen Probleme zu lösen. So erließ er den Befehl, daß am Freitag den 13. September 1307 der Tempel in Paris zu stürmen sei und anschließend die Flotte in La Rochelle dingfest gemacht werden sollte.

Die Ritter des Templerordens bekamen jedoch Wind von der Sache. Als Philips Leute dann schließlich in La Rochelle ankamen, hatte die Flotte schon lange abgelegt, mitsamt dem unermesslichen Reichtum. Doch wohin flohen die Ritter des Templerordens ...?

Sony PSX

3D Pinball	dt.	99.00
A-Train	dt.	99.00
Actia Golf	dt.	89.00
AD&D Forgotten Real	dt.	89.99
Adidas PS Soccer	dt.	94.00
Adventures of Lomax	dt.	89.00
After Shock	dt.	89.00
Aftermath	dt.	89.99
Agile Warrior F111	dt.	89.00
AIV Evolution Global	dt.	99.00



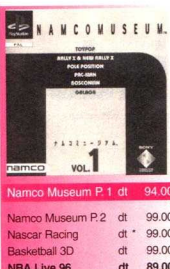
Alien Trilogy	dt.	79.00
Alien Trilogy	uk	79.00
Alien Virus	dt.	89.00
Allerageance	dt.	99.00
Alone in the Dark 2	dt.	99.00
Andretti Racing	dt.	89.00
Aquanaut's Holiday	dt.	99.00
Assault Ridge	dt.	89.00



Battle A. Toshinden 2	dt.	94.00
Battle Arena Toshinden	jp.	89.00
Battleground	dt.	89.00
Beyond the Beyond	dt.	94.00
Beyond the Beyond	us.	114.00
Birthday	dt.	99.00
Blazing Dragons	dt.	84.99
Brookfest	dt.	89.00
Broken Sword Bapho.	dt.	99.00
Bubble Bobble	dt.	84.99
Bubble Bobble 2	dt.	84.00
Burning Road	dt.	89.99
Carnage Heart	dt.	99.00
Cartoon Network Zork	dt.	99.00
Casper	dt.	84.00
Centre Court	dt.	89.00
Cheesy	dt.	89.99
Chessmaster 3D	dt.	89.00
Chronicles o.t.Sword	dt.	89.00
Converse Hard Core Hot	dt.	99.00
Crash Bandicoot	dt.	99.00
Criticom	dt.	89.00
Cyberia	dt.	79.99
Cyberled	dt.	84.00

D (Dining Table)	dt.	94.00
Dark Crusaders	dt.	89.00
Darkstalkers	dt.	89.00
Davis Cup Tennis	dt.	89.00
Dawn of Darkness	dt.	99.00
Deadly Skies	dt.	89.00
Defcon 5	dt.	89.00
Demon Driver	dt.	99.00
Descent	dt.	84.99
Destruction Derby 2	dt.	99.00
Destruction Derby 1	dt.	94.00
Die Hard Trilogy	dt.	89.00
Dimm & Witt	dt.	89.00
Discworld kp.dt.	dt.	89.00
Double Dragon	dt.	89.00
Dragonheart: Fire&St.	dt.	89.00
Dreadnought	dt.	99.00
Dream 18 Golf	dt.	89.00
Dr. Need for Speed	dt.	89.00
Earth Worm Jim 2	dt.	89.00
Ecostatica	dt.	99.00
Endorfin	dt.	89.00
Entomorph	dt.	89.00
Epsilon Indi	dt.	89.00
ESPN Extrem. Games	dt.	89.00
Extrem. Pinball	dt.	89.00
F1	dt.	99.00

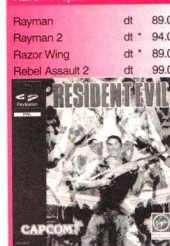
F1 & Lenkard	dt.	199.00
F1 Racing	dt.	89.00
Faded to Black	dt.	89.00
Fantasy Golf	dt.	89.00
Frank Thomas Baseb.	dt.	84.00
Galaxian 3	dt.	89.00
Galaxy Fight	dt.	89.00
Geom Cube (Blockout)	dt.	89.00
Gex	dt.	89.00
Gradius Deluxe	jp.	145.00
Gunsnip 2000	dt.	99.00
Guts'n Garters	dt.	99.00
Hebrew's Popotto	dt.	84.99
Hi Octane (DA)	dt.	83.00
Horned Owl	dt.	94.00
Impact Racing	dt.	89.00
In the Hunt	dt.	89.00
Intern. Motocross	dt.	89.00
Iron Man XO	dt.	89.00
Iron Slam 96	jp.	145.00
Jewels of the Oracle	dt.	89.00
John Madden 97	dt.	89.00
Johnny Bazookatone	dt.	79.00
Jumping Flash	dt.	89.00
Jumping Flash 2	dt.	99.00
Kileak the Blood	dt.	89.00
Killing Zone	dt.	89.00
King of Fighters 95	jp.	150.00
Konami Open Golf	dt.	89.00
Crazy Ivan	dt.	89.00
Last Dynasty	dt.	99.00
Legacy of Cain	dt.	89.00
Lemmings Play Print.	dt.	94.00
Lost Vikings 2	dt.	94.00
Magic Carpet	dt.	89.00
Mayhem	dt.	89.00
Mega Race	dt.	89.00
Mickay's Wild Adven.	dt.	89.00
MLB Pennant Race	dt.	99.00
Monster Truck	dt.	99.00
Motor Toon 2	jp.	149.00
Motor Toon GP 2	dt.	99.00
Myst (kp.dt.)	dt.	89.00



Namco Museum P.1	dt.	94.00
Namco Museum P.2	dt.	99.00
Nascar Racing	dt.	99.00
Basketball 3D	dt.	99.00
NBA Live 96	dt.	89.00

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

NCAA Basketball	dt.	89.00
NFL Game Day	dt.	94.00
NFL Quarterback '97	dt.	84.00
NHL Face Off	dt.	99.00
NHL Hockey 97	dt.	89.00
Novastorm	dt.	89.00
Off World Intercept.	dt.	79.99
Offensive	dt.	94.00
Olympic Games	dt.	84.00
Olympic Soccer	dt.	84.00
Onside Soccer	dt.	89.00
Overblood	jp.	145.00
Pang	dt.	99.00
PGA Tour Golf 97	dt.	89.00
PGA Tour Golf 96	dt.	84.00
Philosoma	dt.	99.00
Pinball (Ocean)	dt.	99.00
Plades of Rage	dt.	89.00
Poed	dt.	89.00
Pool Champion	dt.	89.00
Powerplay Hockey	dt.	84.00
Powerplay Hockey	us.	109.00
Powerserve Tennis	dt.	89.00
Primal Rage	dt.	89.00
Prime Golf Ex	dt.	99.00
Piro Pinball the Web	dt.	89.00
Protector	dt.	99.00
Project X2	dt.	99.00
Prowler	dt.	89.00
Psychic Detective	dt.	84.00
Qad	dt.	99.00
Raging Skies	dt.	99.00
Raiden	dt.	85.00
Rapid Reload	dt.	89.00
Raven Project	dt.	89.00
Rayman	dt.	89.00
Rayman 2	dt.	94.00
Razor Wing	dt.	89.00
Rebel Assault 2	dt.	99.00



Resident Evil	dt.	89.00
Return Fire	dt.	99.00
Return to Zork	dt.	89.00
Ridge Racer Revol.	dt.	94.00

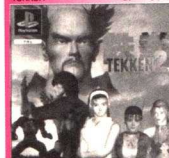
Ripper	dt.	99.00
Rise of the Robots 2	dt.	84.00
Road Rash	dt.	89.00
Robotip	dt.	89.00
Robotron X	dt.	99.00
Rock'n Roll Racing 2	dt.	94.00
Roll Cage	dt.	99.00
Samparas Extre. Ten.	dt.	89.00
Samurai Showdown 3	jp.	145.00
Sentient	dt.	94.00
Shell Shock	dt.	84.00
Sidewinder	us.	114.00
Silverload	dt.	94.00
Silverload	us.	109.00
Sim City 2000 kp.dt.	dt.	84.00
Skeleton Warriors	us.	99.99

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

Skeleton Warriors	dt.	84.00
Slam N Jam	dt.	89.00
Soviet Strike	dt.	89.00



Space Hulk	dt.	89.00
Spot 3	dt.	94.00
Spot Goes to Hollywo	dt.	89.00
Starblade Alpha	dt.	89.00
Starfighter 3000	dt.	89.00
Steel Harbinger	dt.	89.00
Street Racer	dt.	89.99
Streetfighter Alpha	dt.	89.00
Streetfighter Alpha2	jp.	149.00
Sukodan	dt.	89.00
Supernic Racer	dt.	89.00
Tekken	dt.	99.00



Tekken 2	dt.	99.00
Tekken 2	jp.	149.00
The City o.t.lost ch	dt.	99.00
The Fallen	dt.	89.00
The Hive	us.	109.00
The Hive	dt.	89.00
Theme Park	dt.	84.00
Thunderhawk 2	dt.	79.00
Tilt	dt.	84.00
Time Commando	us.	114.00
Time Commando	dt.	89.00
TMHT (Turtles)	dt.	99.00
Total NQ 1	jp.	143.00
Toko Highway Battle	us.	114.00
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
Trubble Play-Basea.	us.	114.00



True Pinball	dt.	89.00
Tunnel B1	dt.	94.00
Twisted Metal	dt.	89.00
UEFA 96/97	dt.	99.00
Ultimate Mortal K. 3	uk.	99.00
Victory Boxing	dt.	89.00
Vidgrid	dt.	89.00
Viewpoint	dt.	89.00
Virtual Golf	dt.	89.00
Virtual Snooker	dt.	94.00
Virus	dt.	89.00
VR Baseball	dt.	89.99
Warhammer Fantast B.	dt.	89.00
Warhawk	dt.	89.00
Waterworld Action	dt.	89.00
Wetlands	dt.	89.00
Whizz	dt.	84.00
Wing Commander 3	dt.	94.00



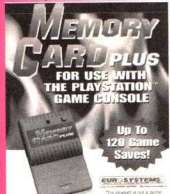
Wipe out	dt.	89.00
Wipe out 2097	dt.	99.00
World Cup Golf Prof.	dt.	79.00
Worms	dt.	89.00
Wrecking Crew	dt.	79.00
X-Com Enemy Unkno.	dt.	79.00
X-Men:Children o.t.A	dt.	84.00
Zork Nemesis	dt.	89.00

Sony PSX- Sonderangebote

Air Combat	dt.	64.99
Battle A.Toshinden 1	dt.	64.99
Busta a Move 2 Arcade	dt.	64.99
Cyberspeed	dt.	44.99
Fifa Soccer 96	dt.	59.99
Gola Storm (Konami)	dt.	64.99
Jupiter Strike	dt.	69.00
Lemmings 3D	dt.	49.00
Lone Cyborg	dt.	64.99
NBA Jam Tournament	dt.	54.99
Parodius Deluxe	dt.	64.99
Ran Soccer	dt.	69.99
Revolution X	dt.	49.99
Ridge Racer 1	dt.	64.99

Shock Wave Assault	dt.	64.99
Streetfighter Movie	dt.	49.00
Striker 96	dt.	64.99
Williams Arcade Gre.	dt.	64.00
WWF Arcade	dt.	49.99
Zero Divide	dt.	69.99

Sony PSX-Zubehör



8 Meg Memory Card	dt.	79.00
Action Replay 1 PSX	dt.	54.00
Antennenkabel PSX	dt.	45.00
Arcade Joystick	dt.	89.00
Sidewinder Joystick	dt.	89.00
ASCII Joystick	dt.	109.00
ASCII Joypad Autof.	dt.	59.00
ASCII Joypad PSX	dt.	44.00
CD Reinger	dt.	19.00
Euro-Scart Kabel	dt.	69.00
Game Buster	dt.	89.00
Hyper Joypad PSX	dt.	39.00
Infrared Joypads PSX	dt.	89.00
Joypad Sony PSX	dt.	54.00
Joypad Innovation	dt.	34.00
Joypad SV-1102 Sony	dt.	44.00
Verlängerung Joypad	dt.	19.99
Just a Joypad	dt.	34.00
Link-kabel PSX	dt.	45.00
Mad Catz Lenkard	dt.	139.99



Maus Sony PSX	dt.	54.00
Memory Disk Drive	dt.	169.00
Memory Card PSX	dt.	49.00
Memory Card PSX	dt.	49.00
Multi Tab Sony Plays	dt.	59.00
NetGoon Joypad PSX	dt.	84.00
Netzkabel für PSX	dt.	9.00
Per4mer Lenk.m.Ped.	dt.	109.00
Per4mer Lenkard	dt.	89.99
Per4mer Pedale	dt.	34.00
Propad SV-1100 Sony	dt.	64.00
Race Con Joypad	dt.	59.00
Racing Joypad	dt.	102.00
RGB-Scart Kab. Sony	dt.	29.99
Sony PSX & Streiftl.	dt.	399.99

Sony PSX o. Spiel	dt.	384.99
Super Pad SV-1103	dt.	36.00
Memory Card&Joyp.	dt.	84.99
Top Fighter Joystick	dt.	79.00

Ladenverkauf. Kein Versand.
Preise variieren!

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

• Versand Playcom, Leibnizstr. 30, D-80886 München, Tel. 089-546 0 300
• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich.
• Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog mit vielen weiteren Titeln an.
Mit gekennzeichneten Spielen sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar
Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht. Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Versand: Leibnizstr. 30, 80886 München,
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 319
Bestellannahme: Mo-Fr 9.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr

Star Trekking

Sind Sie reif für das verrückte Rennen durch die Milchstraße? Mindscape macht es möglich. Sie donnern mit einem Affenzahn durch bizarre Galaxien und treten in Schumis Fußstapfen – die Zielflagge fest im Blick. von Markus Strippo



Dies ist ein Teil der eingespielten Videosequenzen. Unser Sportreporter interviewt gerade einen Ihrer Konkurrenten. Das Rhinoceros kommt direkt vom "Krieg der Sterne".



Letzten Herbst schockte Psygnosis die Konkurrenz mit einem gnadenlos guten Rennspiel. Mit einem Weltraumgleiter rasten Sie durch ein futuristisches Velodrom, begleitet von starken Technobeats. Die Rede ist von WipEout. Da Software-Hersteller bekanntlich nie schlafen, bedienten sich auch andere Entwickler an dieser großartigen Spielidee. Es folgenreich

schnell "Hi-Octane", "Shockwave Assault" und das ziemlich langweilige "CyberSpeed". Auch Mindscape sprang auf den erfolversprechenden Zug auf und bringt, noch rechtzeitig vor WipEout 2097, "Starwinder" auf den Markt.

Mitten im Weltall liegen vor-sintflutlich anmutende Schienenstränge herum. So könnte es aussehen, wenn der Urknall eine Achterbahn samt Riesenslinging erwischt hätte. Je näher Sie mit Ihrem Weltraumgleiter an diese Schienen kommen, desto schneller wird Ihr Bleicheimer. Fahren Sie auf diesen Gleisen, fal-

len Sie in den Geschwindigkeitsrausch. Es kommt Ihnen wie ein Ritt auf einem elektrischen Rodeo-Stier vor, wenn Sie mit einem Affenzahn über diese außerirdische Achterbahn brausen.

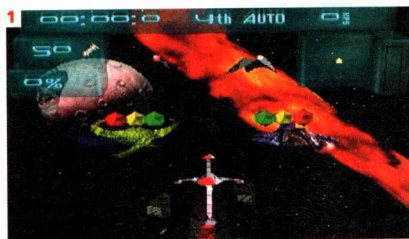
Wie bei dem bekanntesten Weltraumrennen WipEout verbringen Sie erst einmal Stunden, sogar Tage mit der Steuerung, um Ihren Boliden einigermaßen sicher ins Ziel zu bringen. Haben Sie jetzt das richtige Fluggefühl? Als Pilot Conner Rhodes besteigen Sie Ihren Weltallflitzer, schnallen sich an, starten die Triebwerke, und WRUMM! – das Rennen beginnt.



[1] Je näher Sie diesen Schienen kommen, desto mehr Speed hat Ihr Bolide. Aber Vorsicht! Dieser Felsbrocken kann Ihnen das Genick brechen. **[2]** Durch diese Landschaften steuern Sie Ihr Gefährt. **[3]** Hier sehen Sie die, wie vom Urknall zerfetzte, Achterbahn.

■ HERSTELLER:	Minscape	■ HERKUNFTSLAND:	USA
■ ENTWICKLER:	Mindscape	■ GENRE:	Rennsimulation
■ VERFÜGBAR AB:	November	■ ANZAHL DER SPIELER:	1

[1] Stürzen Sie sich auf diese Schienen. **[2]** Starwinder oder WipEout?, das ist die Frage. **[3]** Auch in der Zukunft ist die karierte Flagge die Zielfahne. **[4]** Überflüssige Verkehrssampeln.



Langsam setzen Sie Ihren Flitzer in Bewegung und steuern zielsicher auf die Schienenstränge zu. Jetzt beschleunigen Sie, um mit einem Höllen-tempo über die bizarre Achterbahn zu breiten. Die Ausweichmanöver vor vorüberfliegende Meteoriten verursachen richtige Schweißausbrüche und mit feuchten Fingern bearbeiten Sie Ihren Controller, um nicht im Kiesbett des Weltalls zu landen. Auch Ihre außerirdischen Konkurrenten sind nicht von Papppe. Mit allen Tricks versuchen diese, Sie von Ihrer Siegerstraße zu drängen. Denn neben Ruhm und Ehre, winkt Ihnen auch ein Pokal. Oder sind Sie schon so frustriert, daß Ihnen eine billige Anstecknadel reicht?

Um dieses Gefühl gar nicht aufkommen zu lassen, haben die Entwickler Ihr Sportgerät mit einem hilfreichen Waffensystem ausgestattet. Damit pusten Sie einfach mißliebige Zeitgenossen auf den Schrottplatz der Milchstraße. Zu den überaus nützlichen Verteidigungsinstrumenten gehört der "Rail Runner". Mit diesem pulverisieren Sie alles, was wagt, sich Ihnen in den Weg zu stellen. Aber auch mit dem "Heat Seekers" werfen Sie Ihre Mitsstreiter von der Piste. Vergessen Sie aber nie, herumlie-



gende Waffen aufzusammeln und diese in Ihrem Raumschiff zu lagern. Es gibt nichts schlimmeres, als die Zielflagge zu erspähen, und mangels Kampfkraft fängt ein Wettbewerber Sie noch vor der Ziellinie ab, dann sind Sie erst beim nächsten Rennen der lachende Sieger!

Es gilt immerhin 35 Rennstrecken zu bewältigen und dies ist einiges mehr, als irgendein irdischer Grand Prix zu bieten hat.

Die Features im Überblick

- In Echtzeit gerendertes Universum mit vollständiger dreidimensionaler Bewegungsfreiheit.
- Über 35 rasante Rennstrecken, von denen jede über zehn verschiedene grafische Kulissen verfügt.
- Sie fliegen scheinbar mit Lichtgeschwindigkeit durch den Sternenhimmel und besitzen ein reichhaltiges Waffenarsenal, z.B. den "Rail Runner".
- Sie sammeln Minen, Munition und sonstige nützliche Kleinigkeiten und verstauen diese in Ihrem Raumschiff.
- Weitere nette 3-D-Kleinigkeiten, wie z.B. eingespielte Videosequenzen.

Grafik und Animation

Mit Ihrem Raumschiff genießen Sie vollkommene Bewegungsfreiheit und gleiten durch die Galaxien. Diese sind dreidimensional animiert und äußerst abwechslungsreich. Wie im echten Straßenverkehr stehen sinnlose Ampelanlagen unmotiviert zwischen den Meteoriten und behindern Sie auf Ihrer Jagd nach neuen Bestzeiten.

In den eingespielten Videosequenzen kommentiert ein Sportreporter Ihre Leistung, interviewt Ihre Kontrahenten und präsentiert Preise und Zubehör.

Mindscape hat sich ziemlich viel Mühe bei diesem Weltraumspektakel gegeben. So ist man vermutlich auch diesmal dem Konkurrenten Psygnosis eine Nasenlänge voraus. Und wenn andere in der trüben Jahreszeit mit ihren Depressionen kämpfen, brausen Sie durchs Weltall und schlagen Ihre Gegner. Einen ausführlichen Test lesen Sie in einer der nächsten Ausgaben.



pat



[1] Die Zukunft läßt grünen. **[2]**, **[3]** Passen Sie auf, daß Sie die Bahn nicht verlassen. Bei diesen Szenen erhalten Sie einen richtigen Adrenalinstoß. **[4]** Sind Sie betrunken, oder sind das wirklich zwei Sonnen?

DR3IERPAC^K

Lange angekündigt, endlich da. Ist Konamis "Onside Soccer" nur ein weiteres Fußballspiel oder dürfen Sie sich endlich auf neue Ideen freuen? Wir verraten es Ihnen! von Artur Hoffmann



Der Manager des FC Bayern München, Uli Hoenes, ist immer auf der Suche nach neuen Einnahmequellen. Eine seiner Ideen dreht sich um die sogenannte Europaliga, in der die 18 besten Vereine des Kontinents eine Art permanente Champions League austragen. Daß die Verwirklichung dieser Idee am Veto der nicht ganz so erfolgreichen Vereine scheitert, ist klar. Wollen Sie trotzdem in den Genuß dieser Eliteliga kommen, sollten Sie Konamis "Onside Soccer" unter die Lupe nehmen. Hier wird der Traum für bis zu 20 Spieler zur Realität.

Europäische Gemeinschaft

Bei Onside dürfen Sie Ihr Können in vier europäischen Ligen auf die Probe stellen. Die italienische Serie A, die Bundesliga, die englische Premier Division sowie die französische Elitedivision warten auf ihren Einsatz. Dabei sind die Vereins- sowie Spielernamen nicht aus der Luft gegriffen, sondern entsprechen der Wirklichkeit. Falls Ihnen diese Vielfalt nicht ausreicht, dürfen Sie sich eine eigene Europaliga zusammenbasteln. Neben dem Ligamodus gibt es noch zahlreiche Pokalrunden.



(1) Im täglichen Training vermitteln Sie Ihren Kickern das nötige taktische Verständnis und üben Standardsituationen. (2) So also sieht der Arbeitsplatz eines echten Fußballmanagers aus.

Nach Einstellung der diversen Optionen, wie z.B. Wetter, Windrichtung und Kameraposition, geht es los. Zwischen zwei und 90 Minuten steuern Sie Ihre virtuellen Kicker über den grünen Rasen. Die verstrichene Zeit wird Ihnen in Echtzeit präsentiert.

Kluge Kurzpässe, angeschnittene Flankenbälle und enorme Gewaltschüsse wechseln sich dabei mit kraftigen Sprints, spektakulären Gratschen und klasse Torwartparaden ab. In krassm Gegensatz dazu stehen die bescheidenen Kommentare sowie die laue Atmosphäre, die kein echtes

Feeling aufkommen lassen. Dieses Manko ist allerdings nichts im Vergleich zu der unausgegorenen Kollisionsabfrage. Teilweise kann es vorkommen, daß Sie nur das Außennetz treffen und der Schiedsrichter trotzdem zum Mittelkreis zeigt. Zur Ehrenrettung wollen wir noch erwähnen, daß diese Bugs in der endgültigen Version ausbessert werden sollen.

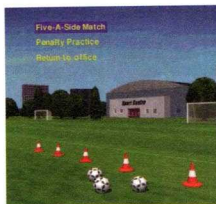
Die Vereins- und Spielernamen entsprechen in allen Ligen der Realität

Kameramann



Dank der Auswahl aus 16 verschiedenen und frei zoombaren Kameraperspektiven haben Sie das Spielgeschehen jederzeit im Griff.

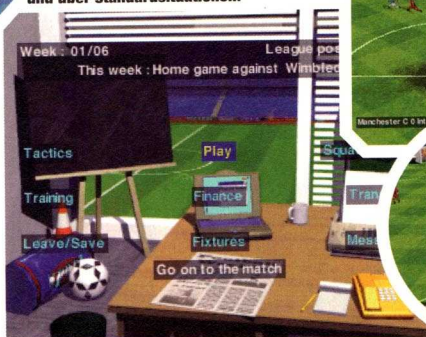
■ HERSTELLER:	Elite	■ HERKUNFTSLAND:	UK
■ ENTWICKLER:	Telstar	■ GENRE:	Fußballsimulation
■ VERFÜGBAR AB:	September	■ ANZAHL DER SPIELER:	1-2



Obwohl dieses Genre bereits seit den – warum spricht man in diesem Zusammenhang eigentlich immer von legendär? – 64er Zeiten (Football Manager) in Deutschland sehr beliebt ist, guckten PlayStation-Besitzer bisher in die Röhre. Die Rede ist natürlich von den spaßigen Trainersimulationen. Onside Soccer schließt endlich auch diese Lücke.

Nach der Auswahl eines Teams beginnen Sie mit der Arbeit. Diese beinhaltet nicht nur das tägliche Training, die Beobachtung der Spielereigenschaften oder den Transfermarkt; auch die Vereinsfinanzen sollten Sie im Auge behalten. Bei der Darstellung der eigentlichen Spiele haben Sie die Wahl zwischen einer passiven Zuschauerrolle, der sofortigen Darstellung des Endergebnisses und dem aktiven Eingriff. Sind Sie mit der Leistung Ihrer Schützlinge nicht zufrieden, dürfen Sie sich nämlich selbst einwechseln. Im Klartext bedeutet das, daß Sie die Kontrolle übernehmen. Obwohl viele Parameter zu berücksichtigen sind, dürfte der Gewinn der Meisterschaft nicht allzu schwer sein. Etwas schade ist

Im täglichen Training vermitteln Sie Ihren Kickern das nötige taktische Verständnis, und über Standardsituationen.



das völlige Fehlen von Statistiken. Gerade diese sind doch das A und O einer gelungenen Managementsimulation.

Winterpause

Damit auch der Spaß nicht zu kurz kommt, spendierten die Programmierer noch einen flotten Hallenkick. Diesen kann man mit Fug und Recht als Arcade-Modus bezeichnen. Zwei Fünfterteams stehen sich auf einem – etwas überdimensionierten – Parkettboden Aug in Aug gegenüber und bolzen

was das Zeug hält. Da Sie in der Halle die Bande berücksichtigen müssen, ist eine völlig neue Strategie erforderlich. Einfach nach vorne spielen führt nicht mehr zum sofortigen Erfolg. Nichtsdestotrotz macht der wirklich flotte Spielablauf Spaß und ist geradezu prädestiniert für ein kleines Match zwischendurch. pat PlayStation



1 Bei der Ausführung von Standardsituationen dürfen Sie eine – hoffentlich gut eingestudierte – Variante wählen. **2** Ist unser Goalkeeper dem anstehenden Elfmeterschießen nervlich gewachsen oder wechseln wir ihn vorher aus? **3** Unser Torwart wird gerade von einem gegnerischen Stürmer angegangen. Beachten Sie den ausgetretenen Fünf-Meter-Raum.

WipEout

2097

**Rasend schnelle Gleiter,
tödliche Waffensysteme
und hämmernde**

Techno-Rhythmen –

**das sind die Zutaten für
Psygnosis neuesten**

Action-Reißer WipEout 2097.

Machen Sie sich bereit

**für den gewaltigsten
Geschwindigkeitsrausch
der Videospiel-Geschichte.**

von Michael Schmithäuser



multinationalen Sponsoren, greifen nach dem Titel. AG Systems aus Japan, Auricom Research aus den Vereinigten Staaten, Quirex aus Rußland und FEISAR aus dem Vereinigten Europa. Die Rennen werden in vier Klassen ausgefochten: In der Vektor-Klasse tummeln sich die "Rookies", also die unerfahrenen Anfänger. Ein wenig mehr fahrerisches Können wird in der Venom-Klasse vorausgesetzt. Die Profis im Fahrerlager sind in der schnellen Rapiere-Klasse zu finden.



Wir schreiben das Jahr 2097. Michael Schumacher & Co. sind Legenden der Oldtimer-Ära, als man noch mit lahmen Formel-1-Krücken durch Asphalt-Kurven kroch. Im ausgehenden 21. Jahrhundert werden die Rennen um die Weltmeisterschaft in blitzschnellen Antigravitations-Gleitern ausgefochten, die berührungslos über dem Boden schweben. Die Vorteile dieser Technologie: Atemberaubende Geschwindigkeiten und eine Kurvenlage, von der selbst Ferrari-Fahrer von anno dazumal nicht zu träumen wagten. Die Königsklasse des modernen Rennsports nennt sich F5000, und hier wird mit harten Bandagen um den Sieg gekämpft. Ist ein Konkurrent zu schnell, wird er einfach abgeschossen – ausgeklügelte Bewaffnungssysteme machen's möglich. Vier Teams, unterstützt von mächtigen,



Geschafft! Wenn Sie den Checkpoint rechtzeitig erreichen, bekommen Sie Extrazeit gutgeschrieben. Schaffen Sie es dagegen nicht, heißt es: Game Over!



Und gerüchteweise gibt es auch noch eine ultraschnelle Phantom-Klasse – aber hier werden nur die Besten der Besten aufgenommen.

Perfektes Design

So stellt sich das futuristische Szenario zu Psygnosis brandneuem Rennspiel Wipeout 2097 dar. Schon die Vorgängerversion, einer der ersten erhältlichen Playstation-Titel, raubte den Action-Fans mit seiner rasanten Geschwindigkeit den Atem. Auch der perfekte Mix aus Formel-1-Zirkus und düsterem Blade-Runner-Ambiente konnte begeistern. Und das moderne Zeitgeist-Design

**Hartnäckige Gegner
Besonders in höheren Schwierigkeitsgraden lassen sich die gegnerischen Gleiter äußerst ungern überholen.**



Die mächtigste Waffe in WipeOut 2097 läßt die Erde beben: Eine Schockwelle rollt den Fahrbahnbelag vor Ihrem Gleiter auf und fügt den betroffenen Konkurrenten schwersten Schaden zu.

der Kreativtruppe "Designers Republic" sorgte in Verbindung mit dem hämmernen Synthie-Soundtrack dafür, daß WipeOut zum Kultspiel der Techno-Generation avancierte.

Auch die Neuauflage hat alle Anlagen, ein echter Knüller zu werden. Psygnosis konnte erneut die kreativen Köpfe von Designers Republic für die Ausgestaltung der Team-Logos und der Verpackung gewinnen. "Das faszinierende Gefühl der Geschwindigkeit beim Steuern der Gleiter war der wichtigste Faktor bei der Ausarbeitung des Designs", schwärmt Ian Anderson, seines Zeichens Kopf der englischen Kreativ-

Phenitia Park

In Deutschland fegen Sie durch einen kurvenreichen Parcours inmitten eines neu fertiggestellten Industrie-Komplexes. Sehr anspruchsvoll.

Gare d' Europa

Die Franzosen haben ein altes Metro-System zur Rennstrecke umfunktioniert. Dieser höchst anspruchsvolle Kurs gehört zu den spektakulärsten im ganzen Spiel. Die düstere Atmosphäre wird durch das verregnete Wetter noch verstärkt. Die bösen Doppelkurven und die riesigen Sprungschancen verlangen Ihr ganzes fahrerisches Können.

Odessa Keys

Ein traumhafter Kurs auf einer Insel im Schwarzen Meer. Enorme Steigungen und Gefälle sowie lange Tunnelsysteme machen den Fahrern das Leben schwer.

Die Gleiter

Vier verschiedene Gleiter mit gänzlich unterschiedlichen Eigenschaften stehen zur Auswahl. Der FEISAR-Flitzer ist extrem leicht zu handhaben und damit für Einsteiger geeignet. Allerdings läßt die niedrige Höchstgeschwindigkeit zu wünschen übrig. Wer gerne ein bißchen schneller unterwegs sein will, kann auf den AG-Systems-Gleiter zurückgreifen. Dieser ist schnell und glänzt durch seine gute Kurvenlage. Allerdings würde beim Schildgenerator gespart – wer nicht aufpaßt, segnet allzu schnell das Zeitliche.

Das Modell von Aricom ist sozusagen der VW Golf unter den Gleitern – in allen Belangen sehr ausgewogen, doch in keinem Bereich Spitzenklasse. Schilde, Aerodynamik, Höchstgeschwin-



Werbung im Spiel: Zum ersten Mal hat eine Firma virtuelle Werbeflächen angemietet.

schmiede. Und damit trifft er den Nagel auf den Kopf: WipeOut 2097 ist noch schneller als sein Vorgänger.

Zwar wurden an der bewährten Programm-Engine keine Änderungen vorgenommen, doch dank zahlreicher Grafik-Tricks und einer verbesserten Flug-Dynamik wirkt WipeOut 2097 um einiges rasanter als das Original. Acht völlig neue Kurse warten darauf, von Ihnen bezwungen zu werden. Sechs Bahnen wählen Sie direkt an, die zwei versteckten Kurse der Phantom-Klasse müssen erst "erspielt" werden.

Die Kurse

Talons Reach

Der Einsteigerkurs. Die Bahnen in einem kanadischen Industriegebiet machen es dem Fahrer durch ihr sanftes Kurvendesign leicht – verglichen mit den anderen Strecken.

Sagarmatha

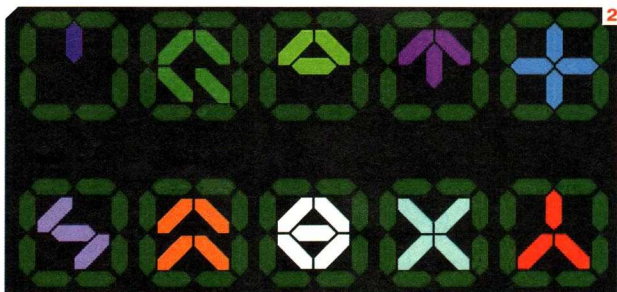
Auf in's tibetanische Hochland! Grafisch spektakulärer Kurs mit niedrigem Schwierigkeitsgrad. Wild herumwirbelnde Schneeflocken sorgen für Verwirrung.

Valparaiso

Der krasse Gegensatz zum verschneiten Tibet-Kurs. Im feuchtwarmen Tropenklima des südamerikanischen Regenwalds fegen Baumgruppen in atemberaubenden Tempo vorbei. Mittlerer Schwierigkeitsgrad, das Manövrieren durch zahlreiche natürliche Höhlensysteme erfordert einiges an Geschick.



Dynamik pur: WipeOut 2097 schickt Sie auf eine rasante Reise durch [oben] futuristische Aufbauten, [mitte] riesige Bauwerke und [unten] natürliche Höhlensysteme.



1 Im tibetianischen Hochland blasen Ihnen eiskalter Wind und Schneeflocken entgegen, während im Hintergrund majestätische Bergmassive in den Himmel ragen. **2** Die klar gestalteten Waffensymbole lassen sich selbst in der Hitze des Gefechts schnell erfassen. **3** Ein Pilot der F5000-Liga wartet auf seinen Einsatz.

digkeit – alles bewegt sich im mittleren Bereich. Ein echter Bolide ist dagegen der Quirex-Gleiter. Dank der schweren Bauweise konnten die Entwickler leistungsstarke Motoren integrieren, was dem Quirex zur höchsten Endgeschwindigkeit im gesamten Feld verhilft. Auch die Schilde des Großraum-Modells sind nicht so leicht zu knacken. Nachteil der Materialschlacht: Mangelhafte Aerodynamik und bescheidene Kurvenlage. Nur Profis bekommen den Quirex in den Griff.

Die Steuerung der Gleiter wurde gegenüber der Vorversion von WipEout deutlich verbessert, alle Modelle lassen sich nun leichter durch die Kurven zirkeln. Neben dem Steuerkreuz stehen Ihnen für die Bewältigung besonders enger Haarnadelkurven auch noch sogenannte "Luftbremsen" zur Verfügung, die Sie mit den LI- und RI-Tasten aktivieren. Diese drücken den Gleiter noch stärker in's Kurveninnere. Somit lassen sich auch extreme Biegungen in einem Hülltempo durchfliegen.

Das Rennen

Ebenfalls neu bei der 2097er-Version ist die größere Anzahl an Gegnern. Bis zu zwölf Gleiter kämpfen auf den Kursen um den Sieg. Erprobte Kämpfer können das Feld der Konkurrenten auf eigene Faust lichten. Denn bei jeder Karambolage und bei jedem Treffer durch ein Waffensystem verlieren die Gleiter an Schilddenergie. Hat die Anzeige den Wert Null er-

reicht, verabschieden sich Pilot und Fahrzeug mit einer spektakulären Explosion. Doch Vorsicht: Auch Ihnen kann es so ergehen! Wer allzu oft die Wände streift, Konkurrenten unsanft "anschubst" oder einige Treffer einstecken muß, kann das Joypad beiseite legen und seinen Gleiter in Flammen aufgehen sehen. Um solchen unangenehmen Situationen vorzubeugen, können Sie in jedem Parcour eine Art Boxenstraße durchfahren, die die Akkus Ihrer Schildgeneratoren wieder auflädt. Das ist zwar mit einem geringen Zeitverlust verbunden, doch gerade auf den langgezogenen und schwierigen Kursen unumgänglich.

Apropos Zeit: Die Entwickler haben sich mit den sogenannten Checkpoints eine weitere Gemeinheit einfallen lassen. Diese Tore müssen Sie in einer vorgegebenen Zeitspanne erreichen, um weiter am Rennen teilzunehmen. Dann gibt es – wie bei zahlreichen Arcade-Rennspielen üblich – einen "Extended Time"-Bonus, der gerade bis zum nächsten Checkpoint ausreicht – oder (im Falle einiger Rendezvous mit der Bande) auch nicht.

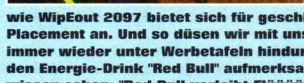


Leider bleibt aufgrund des rasanten Rennens keine Zeit, die netten versteckten Gags der Programmierer zu genießen. Hier bettelt ein armer Digi-Fisch: "Füttere mich".

Sponsoren gesucht!

So langsam entdecken die Werbetreibenden auch den

Videospielmärkte für ihre Aktivitäten. Und gerade ein Zeitgeist-Produkt wie WipEout 2097 bietet sich für geschicktes Product-Placement an. Und so düsen wir mit unseren Gleitern immer wieder unter Werbetafeln hindurch, die uns auf den Energie-Drink "Red Bull" aufmerksam machen (Sie wissen schon: "Red Bull verleiht Flüüügel!"). Gut zu wissen, daß auch unsere Nachfahren im Jahre 2097 nicht auf den Energiespender aus dem ausgehenden 20. Jahrhundert verzichten müssen.



Wie WipEout 2097 bietet sich für geschicktes Product-Placement an. Und so düsen wir mit unseren Gleitern immer wieder unter Werbetafeln hindurch, die uns auf den Energie-Drink "Red Bull" aufmerksam machen (Sie wissen schon: "Red Bull verleiht Flüüügel!"). Gut zu wissen, daß auch unsere Nachfahren im Jahre 2097 nicht auf den Energiespender aus dem ausgehenden 20. Jahrhundert verzichten müssen.

Telefon:
fab 18.30 Uhr
04192 / 899 268

Game Castle

Händleranfragen erwünscht

Inzahlungnahme von Spielen

Telefon:
040
390 50 81

Beim Kauf einer Konsole gibt es 10 % Rabatt auf jedes Spiel! • Viele gebrauchte Spiele zu ALLEN Systemen auf Lager

Sony PlayStation

PSX + Demo-CD (dt.)	389,90
RGB-Kabel (dt.)	29,90
Link-Kabel (dt.)	49,90
Antennenkabel (dt.)	54,90
Memory Card (dt.)	49,90
PSX-Controller (dt.)	49,90
Commander Cont. (dt.)	49,90



Mad-Catz-Lenkrad (dt.)	149,90
NeGoon Cont. (dt.)	89,90
adidas Power Soccer (dt.)	95,90
Agile Warrior (dt.)	99,90
Alien Trilogy (dt.)	89,90
Assault Rigs (dt.)	89,90
Battle Arena Toshinden (dt.)	89,90
Battle Arena Toshinden 2	99,90
Beyond the Beyond (dt.)	89,90
Chronicles of the Sword	99,90
Criticom (dt.)	99,90
Cyberia (dt.)	99,90
D	99,90
Descent (dt.)	99,90
Destruction Derby (dt.)	89,90
Discworld (mit dt. Sprache)	89,90
Extreme Games (dt.)	99,90
Extreme Pinball	89,90
FIFA Soccer '96 (dt.)	89,90
Galaxy Fight	99,90
Gex (dt.)	99,90
Goal Storm (dt.)	89,90
Hebereke's Popoito (dt.)	89,90
Jack is Back (dt.)	99,90

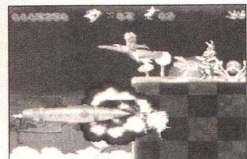


Jupiter Strike	89,90
Kileak The Blood (dt.)	89,90
Krazy Ivan (dt.)	89,90
Loaded (dt.)	89,90
Megarace (dt.)	99,90
Magic Carpet (dt.)	99,90
Mickey's Wild Adventure (dt.)	89,90
Museum Piece 1 (dt.)	99,90
Myst (dt.)	99,90
NBA - In the Zone (dt.)	99,90
Need for Speed (dt.)	99,90
Necronome (dt.)	99,90
NFL Game Day (dt.)	99,90
NFL Quarterback Club (dt.)	94,90
NHL Face Off (dt.)	99,90
Philosoma (dt.)	89,90

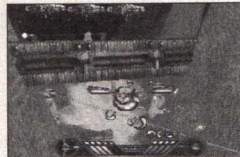
Psychic Detective	99,90
Rapid Reload (dt.)	79,90
Rayman (dt.)	89,90
Revolution X (dt.)	99,90
Ridge Racer Revolution	99,90
Shellshock (dt.)	99,90
Silverload (dt.)	99,90
Starblade Alpha (dt.)	89,90
Street Fighter - T. Movie (dt.)	49,90
Tekken (dt.)	89,90
Total NBA '96 (dt.)	89,90
True Pinball (dt.)	99,90
Twisted Metal (dt.)	89,90
Warhawk (dt.)	89,90
Wing Commander III (dt.)	94,90
wipEout (dt.)	89,90
Worms (dt.)	89,90
WWF Arcade (dt.)	99,90

Sega Saturn

Saturn + 1 Pad (dt.)	499,90
Action Replay (dt.)	79,90
Universal Adapter	49,90



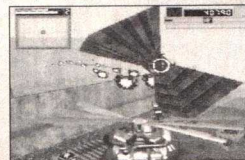
Antennenkabel (dt.)	59,90
SAT 1 Controller (dt.)	49,90
SAT 2 Controller (dt.)	59,90
Protector (dt.)	99,90
Alien Trilogy (dt.)	99,90
Aftermath (dt.)	109,90
Battle Ar. Toshinden Remix	89,90
Bug! (dt.)	99,90
Blackfire (dt.)	99,90
Clockwork Knight 1 (dt.)	89,90
Clockwork Knight 2 (dt.)	99,90
Congo (dt.)	99,90
Cyberia (dt.)	99,90
D	99,90
Descent (dt.)	109,90
Daytona USA (dt.)	99,90
Digital Pinball (dt.)	99,90
FIFA Soccer '96 (dt.)	99,90
Galactic Attack (dt.)	89,90
Galaxy Fight	99,90
Gex (dt.)	99,90
Mystery Mansion (dt.)	99,90
NFL Quarterback Club '96	89,90
NBA Basketball (dt.)	99,90



NHL All-Star Hockey (dt.)	99,90
Panzer Dragoon (dt.)	99,90
Parodius (dt.)	89,90
Primal Rage (dt.)	99,90
Pebble Beach Golf (dt.)	99,90
Rayman (dt.)	99,90
Robotica (dt.)	99,90
Revolution X (dt.)	99,90
Sega Rally Ch. (dt.)	109,90
Shellshock (dt.)	109,90
Shinobi X (dt.)	99,90
Street Fighter - T. Movie	99,90
Slayer (dt.)	99,90
Theme Park (dt.)	99,90
Thunderhawk 2 (dt.)	99,90
Titan Wars (dt.)	99,90
Toshinden Remix (dt.)	109,90
Valora Valley Golf (dt.)	109,90
Victory Boxing (dt.)	99,90
Virtua Cop + Gun (dt.)	145,90
Virtua Fighter Remix (dt.)	59,90
Virtua Fighter 2 (dt.)	109,90
Virtua Hylide (dt.)	99,90
Virtua Open (dt.)	99,90
Virtua Racing (dt.)	99,90
Virtua Snooker (dt.)	109,90
wipEout (dt.)	89,90
World Series Baseball (dt.)	99,90

Panasonic 3DO

3DO + Starblade (dt.)	399,90
Controller (dt.)	59,90
20th Century Video Alma.	109,90
Alone in the Dark 2 (dt.)	99,90
Animals (dt.)	109,90
Blade Force (dt.)	99,90
Casper (dt.)	99,90



Cyberia (dt.)	109,90
Descent (dt.)	99,90
Dragon Lore (dt.)	89,90
FIFA Soccer (dt.)	79,90
Foes of Ali (dt.)	89,90
Killing Time (dt.)	89,90
Mega Race (dt.)	89,90
Need for Speed (dt.)	99,90
Panzer General (dt.)	89,90
PGA Tour Golf '96 (dt.)	89,90
PO'ed (dt.)	89,90
Primal Rage (dt.)	99,90

Road Rash (dt.)	99,90
Sewer Shark (dt.)	119,90
Shockwave 2 (dt.)	89,90
Starfighter (dt.)	89,90
Striker (dt.)	109,90
Supreme Warrior (dt.)	119,90
Syndicate (dt.)	99,90
Theme Park (dt.)	99,90
Wing Commander III (dt.)	109,90

Super Nintendo

Super Nintendo (dt.)	179,90
Action Replay 3 (dt.)	69,90
Fire Adapter	39,90
Controller (dt.)	29,90
Asterix and Obelix (dt.)	129,90



Batman Forever (dt.)	99,90
Breath of Fire 2 (dt.)	119,90
Blazing Skies	129,90
Bombberman 3 (dt.)	119,90
Demolition Man (dt.)	99,90
Donald in Maui Mallard	139,90
Donkey Kong Country 2	99,90
Dschungelbuch (dt.)	99,90
Earthworm Jim 2 (dt.)	119,90
FIFA Soccer '96 (dt.)	109,90
Flintstones - T. Movie (dt.)	119,90
Mega Man 7 (dt.)	109,90
NBA Live '96 (dt.)	109,90
NHL '96 (dt.)	109,90
Pinocchio (dt.)	119,90
Power Ranger - The Movie	109,90
Primal Rage (dt.)	119,90
Secret of Evermore (dt.)	109,90
Sallormoon	129,90
Star Trek - Deep Space Nine	129,90
Street Fighter II Turbo (dt.)	79,90
Super Mario All-Stars (dt.)	59,90
Super Mario Kart (dt.)	64,90
Super Mario World 2 (dt.)	109,90
Superstar Soccer Deluxe	129,90
Tetris & Dr. Mario (dt.)	69,90
Theme Park (dt.)	109,90
Tim in Tibet (dt.)	119,90
Toy Story (dt.)	129,90
WeaponLord (dt.)	139,90
WWF Arcade (dt.)	119,90

Sega Mega Drive

Batman Forever + Video	129,90
FIFA Soccer '96 (dt.)	99,90
Mega Man 3 in 1 (dt.)	99,90
NBA Jam T. E. (dt.)	69,90
NBA Live '96 (dt.)	99,90
NHL Hockey '96 (dt.)	99,90
Phantasy Star IV (dt.)	139,90
StarGate (dt.)	79,90
Toy Story (dt.)	89,90



Schön anzuschauen: Besonders das Abfeuern der Waffen und die Explosionen sind eine wahre Augenweide. Loben! Die Raketensalven produzieren drei Einschläge. (Mitte) Die blauen Zielsuch-Raketen peilen den Gegner automatisch an. (unten) Rumm! Ein Konkurrent weniger.

Die Waffen

Jeder Gleiter ist mit sieben Waffensystemen bestückt. Allerdings stehen diese nicht immer und nicht von Anfang an zur Verfügung, sondern müssen erst durch Überfliegen von leuchtenden Extra-Feldern aktiviert werden. Welches System dabei "scharf gemacht" wird, ist reine Zufallsache. Eingängige Symbole am oberen Bildrand informieren Sie über das gerade aktive System.

Missile

Zielsuch-Rakete mit Hitze-Sensor. Heftet sich automatisch an das Triebwerk des Gegners und richtet moderaten Schaden an.



(1) Ab in den Dschungel: In Valparaiso rasen Sie durch den tropischen Regenwald. **(2) Die Zeit wird knapp:** Die Werbetafel signalisiert mit der Aufforderung "Beel Dich!", daß zum Erreichen des nächsten Checkpoints nicht mehr allzu viel Zeit bleibt.

(3) Eine gezielte Raketensalve wird den Gegner in wenigen Augenblicken ein wenig aus dem Konzept bringen...



Rockets

Dreifach-Raketensalve. Muß gezielt abgeschossen werden und richtet großen Schaden an.

Electroblast

Zielsuch-Waffe, die den Gegner in ein elektrostatisches Feld einhüllt. Macht den Gleiter des Konkurrenten für einige Sekunden schwer lenkbar und entzieht seinen Schilden Energie.

Thunder Bomb

Diese Bombe wird auf der Fahrbahn abgelegt und explodiert nach einer Sekunde selbsttätig, wobei sie bei allen sichtbaren Gegnern moderaten Schaden anrichtet.

Mines

Eine Reihe von Minen, die einem hinter Ihnen fliegenden Gegner das Leben schwer machen. Jede Mine für sich richtet nur geringen Schaden an, durchfliegt der Gegner jedoch das gesamte Minenfeld, geht sein Gleiter mit hoher Wahrscheinlichkeit in Flammen auf.

Quake

Schockwelle, die sich von Ihrem Gleiter aus nach vorne ausbreitet und allen betroffenen Gegnern schwerste Schäden zufügt.

Plasma Bolt

Die tödlichste Waffe in WipeOut 2097. In zwei Sekunden Ladezeit wird eine gewaltige Energieladung aufgebaut, die dann mit einem Schlag direkt nach vorne freigesetzt wird. Erfordert genaues Timing und Zielen, doch ein direkter



(1) Quizfrage: In welchem Land befinden wir uns gerade? Richtig! Der Kurs "Odessa" liegt am Schwarzen Meer in Rußland. **(2) Beeindruckende Bauwerke** aus Stahl, Glas und Chrom rasen in einem Affenzahn an Ihrem Gleiter vorbei.

Soundtrack zu gewinnen!

Für die Hintergrund-Beschallung der rasanten WipeOut-Rennen haben sich die Entwickler etwas ganz Besonderes überlegt: Passend zum hektischen Treiben auf dem Bildschirm treiben groovende Techno-Rhythmen den Adrenalin-Spiegel zusätzlich in die Höhe. Die Liste der Interpreten liest sich wie ein Who-is-Who der britischen Techno-Szene: Chemical Brothers, The Prodigy, Fluke, Photek, Underworld und so weiter, und so fort. Das PlayStation-Magazin verlost unter techno-begeisterten Lesern

10 exclusive Audio-CDs mit dem kompletten WipeOut-Soundtrack.

Sie müssen lediglich eine Frage beantworten: Welche Agentur zeichnet für die Gestaltung der Logos und der Verpackungen verantwortlich?

D R

Ein kleiner Tip: Die Lösung findet sich innerhalb dieses Testberichts! Schicken Sie eine Postkarte oder ein E-Mail mit dem Stichwort "WipeOut" und dem Lösungswort an:

DMV Verlag, Redaktion PlayStation Magazin,
Dornacherstr. 3d, 85622 Feldkirchen oder ein E-Mail an
104706.16@compuserve.com.

Einsendeschluß ist der 11.10.1996, Mitarbeiter des DMV-/Franz Verlag und deren Angehörige sind von der Verlosung ausgeschlossen.



Die Logos der verschiedenen Klassen: Rapier, Vector und Venom.

Treffer durchschlägt selbst voll geladene Schilde und befördert den Kontrahenten in's Jenseits.

Neben den Waffen gibt es auch noch vier spezielle Extras, die Ihnen das Spiel erleichtern.

Turbo

Katapultiert Ihren Gleiter mit horrender Geschwindigkeit nach vorne. Nur auf Geraden ohne Kollisionsgefahr einsetzbar.

E-Pack

Frischt Ihre Schildgeneratoren um 25 % auf.

Shield

Hüllt Ihren Gleiter für einige Sekunden in eine undurchdringliche Schildblase ein, die von keinem gegnerischen Projektil durchschlagen werden kann.

Autopilot

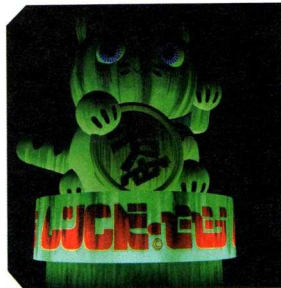
Der Autopilot übernimmt für drei Sekunden die Lenkung Ihres Gleiters – und das tut er absolut perfekt. Nachteil: Beim plötzliche Übergang auf manuelle Steuerung ist das Kollisionsrisiko sehr hoch.

Technische Höchstleistung

Bei WipEout 2097 stimmt nahezu jedes technische Detail. Die Grafiken bauen sich rasend schnell auf, das gefürchtete "Block In", also das plötzliche Einblenden von grafischen Elementen, wurde durch kluges Streckendesign nahezu ausgeschlossen. Die Kurse beindrucken durch ihren Abwechslungsreichtum und die Vielfalt an grafischen Gimmicks – jeder Parcours besteht aus annähernd 400.000 Polygonen. Somit avanciert WipEout 2097 zu einem der Vorzeigespiele für die nahezu grenzenlosen Hardware-Kapazitäten der PlayStation.

Doch auch das Ohr bekommt einiges geboten. Neben der coolen Techno-Musik tragen gelungene Soundeffekte zur perfekten Atmosphäre bei. Eine Roboterstimme warnt Sie vor gegnerischen Angriffen, die Explosions-Geräusche lassen das Wohnzimmer erbeben, und das metallische Knirschen beim Entlangschrammen an der Fahrbahnbegrenzung treibt empfindlichen Spielern eine Gänsehaut über den Rücken. Natürlich kommen auch Besitzer eines Home-Theater-Systems mit Dolby-Surround-Decoder voll auf ihre Kosten.

Unterm Strich kann man Psychose zu diesem gelungenen Sequel beglückwünschen. Einmal mehr wurde bewiesen, warum Adrenalin ein "geschütztes Warenzeichen" von WipEout ist.



Das coole Grafikdesign verbindet Elemente der japanischen Manga-Kunst mit westlichen Einflüssen.



Das Grafikerteam Designers Republic hat sich ein neues Logo für die F5000 Anti-Gravity Racing League einfallen lassen.



pat



WipEout 2097

Meine Meinung: Feuchte Handflächen, rasender Herzschlag und gadenlose Schwindelgefühle – das sind die typischen Symptome eines WipEout-Junkies nach einem gewonnenen Rennen. Schon der erste Teil von WipEout gehörte zu den rasentesten Spielen, die jemals für eine Konsole produziert wurden. Mit der 2097er-Version haben die Psygnosis-Entwickler jetzt den ultimativen Geschwindigkeits-Rausch für

die Sony-Konsole auf die Beine gestellt. Das coole Design, die perfekte Techno-Soundkulisse und die höllisch schnelle Animation machen WipEout 2097 zu einem absoluten Muß für alle Fans rasanter Actionspiele. Die verbesserte Flugdynamik, die aufwendigen Kurse, die neuen Arcade-Features und das überarbeitete Waffen-Arsenal machen die Fortsetzung zu einer lohnenden Investition. **Michael Schmithäuser**

WipEout 2097	
■ PRODUKT:	Psygnosis
■ HERSTELLER:	SCE
■ DISTRIBUTOR:	100 Mark
■ VERKAUFSPREIS:	englisch
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	
■ SPIELIDEE:	2,5
■ GRAFIK:	1,5
■ SOUND:	1,0
■ PRÄSENTATION:	1,5
■ GAMEPLAY:	1,5
■ MOTIVATION:	1,0
■ PREIS/LEISTUNG:	2,0
GESAMTWERTUNG:	
1,8	

Im Vergleich

AMERICAN GAMES

US-amerikanische Sportarten werden immer beliebter. **Deutsche Footballer** kämpfen in der World League um Punkte, **das Basketballspielen** wird dank **Detlef Schrempf** wieder hoffähig, und auch die deutsche Eishockeyliga **DEL** hat ihr Image von den Amerikanern abgekupfert. **Gründe genug**, um Ihnen im Rahmen eines **Specials** einige **Vertreter der "American Games"** vorzustellen. von Artur Hoffmann

Sportereignisse sind in den Vereinigten Staaten etwas ganz besonderes. Die Fans treffen sich bereits einige Stunden vor dem Anpfiff in der Nähe des Stadions, um gut zu essen und zu trinken. Hot Dogs, Hamburger und Root Beer gehören genauso dazu wie die Baseballmütze auf dem Kopf. Ein weiteres Indiz für die Sportbessenheit der Amerikaner ist die Vielzahl der professionell ausgetübten Mannschaftssportarten. Basketball, Football, Baseball und Eishockey buhlen in jeder Großstadt um die Gunst der Zuschauer. Dieser Konkurrenzkampf wird lediglich durch die gelungene Saisonplanung ein wenig gemildert. Während hierzulande die Kicker von August bis Mai um Punkte spielen, ist in Amerika das ganze Jahr über Saison. Der Fan kann also aus dem Vollen schöpfen.

Ebenso groß ist die Auswahl an PlayStation-Spielen rund um diese Sportarten. Um Ihnen einen kleinen Überblick zu verschaffen, stellen wir Ihnen die gängigsten Titel aus der Sparte "US Games" vor.

Basketball NBA

Der unbestrittene Spitzenreiter in der Gunst der Sportfans ist Basketball. Dementsprechend reich-

haltig ist die Auswahl an PlayStation-Titeln - die sich fast alle mit dem Signet der National Basketball Association (NBA) schmücken und somit originale Team- und Spielernamen verwenden dürfen. Gleich fünf Spiele - perfekte Simulationen, lustige Arcade-Balgereien und müde Korbwerfer kämpfen in dieser Rubrik um die Spitzenstellung. Aber eines vorweg: Das ultimative Basketballspiel gibt es noch nicht.

• NBA Live 96 - EA

Das mit Abstand realistischste Basketballspiel kommt aus dem Haus Electronic Arts. Die Dunks sind nicht ganz so spektakulär, die drei-Punkte-Würfe treffen seltener das Ziel und Fouls werden weitaus öfter gepfiffen als bei der Konkurrenz - der Spielspaß ist trotzdem riesig.

Im Simulations- ebenso wie im Arcademodus dürfen Sie die komplette Meisterschaft angehen. Das sind immerhin 82 Spiele in der Hauptrunde plus die eventuellen Playoff-Spiele. Bei einem, zwischen drei und zwölf Minuten langem Viertel, ist das rechte Maß an Langzeitmotivation gesichert. Falls Ihnen das Spielen mit den originalen Regeln (Wurfuhr, Backcourt Violation oder Goaltending) zu stressig ist, dürfen Sie sich Ihre eigenen erstellen. Voll überzeugen kann auch die





Steuerung. Die wichtigsten Tastenkombinationen werden Ihnen bereits nach kurzer Spieldauer in Fleisch und Blut übergehen. Umfangreiche Statistiken, exzellente Soundeffekte sowie Spielerverkäufe runden das Spektrum ab.

Fazit: Freunde der absolut realistischen Spielesimulation müssen bei "NBA Live 96" einfach zugreifen.

• NBA Jam TE – Acclaim

Wahnsinnige Dunkings aus Wolkenkratzerhöhe, brennende Bälle sowie gnadenlose Fouls zeichnen dieses wirklich spaßige Spiel aus. In guter alter Streetball-Tradition kämpfen hier

Zweierteams um Punkte und Körbe. Genau die richtige Mischung für ein schnelles Spiel zwischendurch. Ernst dürfen Sie dieses kurzweilige Körbewerfen allerdings nicht nehmen. Dafür erwartet Sie ein rasantes Duell, daß seinen vollen Reiz im Zweispielermodus – bis zu vier dürfen mitspielen – entfaltet. Hier rauchen Daumen und Köpfe.

Aufgrund des Arcade-Charakters ist das Erlernen aller Offensiv- und Defensivbewegungen nicht ganz einfach. Die Belohnung für diese Mühe wartet in Form eines Basketballspieles allererster Güte.

Das coolste an diesem Game ist aber die Option, die Größe der Spieler zu ändern. Stellen Sie sich einmal zwei Lilliputianer mit riesengroßen Wasserköpfen vor, die versuchen, einen Slam Dunk zu landen. Selten so gelacht!

Fazit: Wer auf spektakuläres Spielen steht, sollte sich auf jeden Fall für "NBA JAM TE" entscheiden.

• Total NBA 96 – SCE

Ein weiterer Vertreter der realistisch angehauchten Basketballspiele ist das hochgelobte "Total NBA 96". Nach einem Blick auf die Grafik wird dieses Lob verständlich. Perfekt abgestimmte Größenverhältnisse, fließende Bewegungen ge-

Schützenstr. 20
 67061 Ludwigshafen

Komplettpreisliste anfordern !! Laden:

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

Playstation

Adidas Power Soccer	89 DM
Aquanauts Holiday	95 DM
Alien Trilogy	85 DM
Beyond the Beyond	95 DM
Bust a Move 2	65 DM
Crash Bandicoot	a. A.
Darksiders	89 DM
Deadly Skies	a. A.
Die Hard Trilogy	95 DM
Discworld kompl. Dt.	85 DM
Fade to Black	85 DM
Formel 1	99 DM
Gunship	95 DM
Track & Field	89 DM
Konami Open Golf	89 DM
Olympic Games	85 DM
Pete Sampras Tennis	99 DM
Ridge Racer Revolution	89 DM
Resident Evil	89 DM
Spot goes Hollywood	89 DM
Tekken 2	99 DM
Warhammer Fant. B.	89 DM

Angebote : (solange Vorrat reicht)	
Criticom	49 DM
Cyberland	49 DM
Johnny Bazookatone	49 DM
Jumping Flash	49 DM
Novastorm	49 DM
Starblade Alpha	49 DM

GAMES ISLAND

An- & Verkauf

Playstation
incl. Umbau
469 DM

Playstation Grundgerät	
Zubehör:	389 DM
Antennenkabel Sony	47 DM
Actionplay Game Buster	85 DM
Memory Card 8 Meg	85 DM
Memory Card Sony	45 DM
NagCon Pad	89 DM
Controller Sony	55 DM
Controller Ascii	65 DM
Controller Infrarot (2Stk)	89 DM
Controller Verlängerung	19 DM
RGB Kabel	39 DM
RGB Kabel Sony	75 DM
Link Kabel Sony	47 DM
PC Link PSX/Saturn	79 DM
Umbausatz	69 DM
Lenkrod Mad Catz	139 DM
Umbau Playstation	115 DM
Lenkrod Game Buster	a. A.
Memory Disk Drive	a. A.

Importspele	
Casper US	109 DM
Die Hard Trilogy US	109 DM
Motor Toon 2 JAP	139 DM
Overblood JAP	139 DM
Total No 1 JAP	139 DM

U.S.W.
 Fax: 0621-5296387

Versandkosten: DM 7 + Nachnahme (Post/UPS). Ab 250 DM Versandkostenfrei. Lagerware wird noch am selben Tag von uns Versand. Annahmeverweigerern berechnen wir pauschal 20 DM. Unser Recht zur Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Retouren: Unfreie Sendungen werden nicht anerkannt!

Ladenpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

0621-5296265

Im Vergleich

paart mit einer exzellenten Geräuschkulisse machen den Besuch im virtuellen Stadion zu einem Augen- und Ohrenschauspiel der besonderen Art. Nicht weniger gut ist auch die Anzahl der Optionen. Neben der Wahl der Viertellänge (eine bis zwölf Minuten), der Spielart (Meisterschaft oder Playoff) und dem Spielertausch, ist besonders die Änderung der Mannschaftsaufstellung hervorzu-

riesigen Angebotes, reicht dies allerdings nicht aus, um zu bestehen.

Fazit: In the Zone ist ein durchschnittlicher Vertreter des Genres.

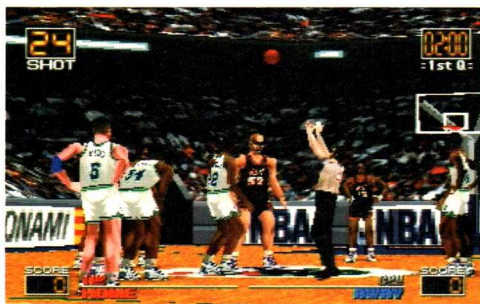
• Slam'n Jam 96 – BMG

Das einzige Spiel im Test, das nicht über die offizielle NBA-Lizenz verfügt, ist gleichzeitig das unansehnlichste. Zwar spielen Sie auch hier um die Meisterschaft, doch die Ausführung ist nicht gerade gelungen.

Die Liste der Minuspunkte beginnt bereits bei der Wahl der Kameraperspektive. Das ganze Spielgeschehen wird Ihnen - warum auch immer - aus der sogenannten "Hintertorkamera" präsentiert. Daß dabei die Übersichtlichkeit flöten geht, liegt wohl auf der Hand. Nicht viel besser sind auch die Bewegungsabläufe, die weder Rasanzen noch Aktivität vermitteln. Ob die beiden Altmeister "Kareem Abdul-Jabbar" und "Magic Johnson" wohl vorher wußten, für welches Spiel sie ihre Namen hergeben?

Auf der Habenseite stehen lediglich die lautsarken Hindergrundgeräusche, das Spiel mit bis zu acht Personen sowie die Tatsache, daß sich die Spieler nicht wie ein Ei dem anderen gleichen.

Fazit: Slam'n Jam 96 kann man aufgrund der vorhandenen Mängel nicht empfehlen.



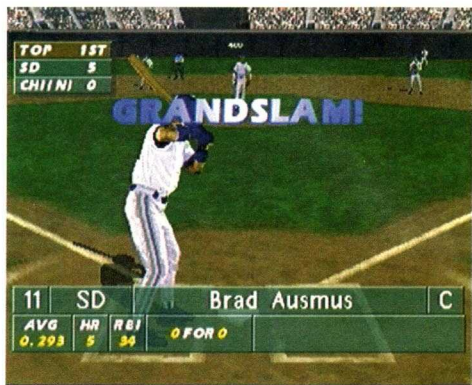
heben. Falls Ihnen z.B. Scottie Pippen zu klein ist, können Sie ihn einfach durch Luc Longley ersetzen. Änderungen dieser Art machen sich im Spiel sofort bemerkbar. Der einzige Makel ist die nicht ganz perfekte Sprunghaltung, die die Akteure bei einem Korbwurf an den Tag legen. Das ist allerdings Geschmackssache.

Fazit: Total NBA 96 gehört bei den realistischen Simulationen zur absoluten Spitze.

• In the Zone – Konami

Einfachste Bedienung scheint den Entwicklern von "NBA: In The Zone" am wichtigsten gewesen zu sein. Dies wirkt sich besonders bei der Trefferquote aus. Sind Sie nur nahe genug am Korb, geht fast jeder Ball rein. Hinzu kommt auch die zu oft einsetzbare Körpertauschung. Mit ein wenig Übung überqueren Sie pirouettenhaft den Platz, tauschen einen Wurf an und treffen in den Korb. Selbst in der mittleren Schwierigkeitsstufe wird Sie der Computer bald langweilen. Daß dies die Langzeitmotivation nicht gerade fördert, ist klar.

Wirklich gelungen sind nur die - mittels der Motion-Capture-Technik umgesetzten - flüssigen Bewegungsabläufe der Akteure. Angesichts des

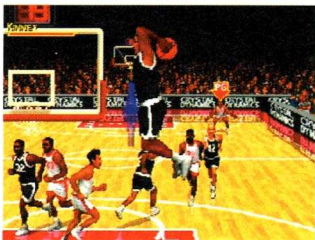


Baseball MLB

Eines der hierzulande nicht ganz so beliebten, typisch amerikanischen, Spiele ist Baseball. Gar mager ist deswegen auch die Auswahl in deutschen Ländern. Gerade mal ein einziges Game teilte als PAL-Version zum Test ein.

• Frank Thomas Big Hurt Baseball – Acclaim

Zweite Hälfte des neunten Innings. Es steht neun zu sechs für Baltimore. Alle vier Bases sind besetzt, der Count ist voll, und am Schlagmal steht der Shortstop. Der Pitcher verständigt sich per Handzeichen mit dem Catcher und wirft dann



Saturn • Playstation • Gameverleih Keine EA-Titel

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 425 05 89/425 95 24

Spätservice 030 421 37 67

Fax 030 425 48 62

An- & Verkauf

Cooler Preise

Importsiele Hier!

Der Playstation-Versand

Sony Playstation

Air Combat	Dt	89
Alien Trilogy	Dt	94
Assault Rigs	Dt	89
A IV Evolution	Dt	94
Actua Golf	Dt	94
Agile Warrior	Dt	89
Adidas Power Soccer	Dt	94
AD & D Slayer	Dt	94
Alien Virus	Dt	94
Argonauts Holiday	Dt	94
Battle Arena Toshinden	Dt	79
Battle Arena Toshinden 2	Dt	94
Beyond the Beyond	Dt	94
Blazing Dragons	Dt	94
Burning Road	Dt	94
Bust a Move	Dt	69
Casper	Dt	89
Chessmaster 3D	Dt	89
Cheesy	Dt	89
Cyberped	Dt	59
Cyberseid	Dt	89
Cyberia	Dt	94
Chronicles of Sword	Dt	94
D	Dt	89
Defcon 5	Dt	89
Descent	Dt	89
Destruction Derby	Dt	94
Discworld	Dt	89
Double Dragon	Dt	94
Dark Stalker	Dt	94
Deadly Skies	Dt	94
ESPN Extreme Games	Dt	89
Earthworm Jim 2	Dt	89
Extreme Pinball	Dt	89
F1	Dt	94
FIFA Soccer	Dt	89
Frank Thomas Big Hurt	Dt	94
Gunsling 2000	Dt	94
Galaxian 3	Dt	89
Geom Gube	Dt	94
Goal Storm	Dt	94
Galaxy Fight	Dt	89
Gex	Dt	89
Hebereke Popoon	Dt	89
Horned Owl	Dt	94
Impact Racing	Dt	94
Jack is Back - Volume 1 (Dark)	Dt	99
John Madden 96	Dt	94
Jumping Flash	Dt	89
Johnny Bazooka	Dt	94
Jonator Strike	Dt	89
Konami Open Golf	Dt	94
Krazy Ivan	Dt	89
Lemmings 3D	Dt	89
Lone Soldier	Dt	94
Magic Carpet	Dt	94
Nickity's Wild Adventure	Dt	89
Myst	Dt	94
NBA Jam TE	Dt	89
NBA Live 96	Dt	94
NBA - In the Zone	Dt	94
Namco Museum 1	Dt	94
Need for Speed	Dt	94

NFL Game Day	Dt	94
NHL Face Off	Dt	94
Novastorm	Dt	89
NFL Quarterback Club 96	Dt	94
Olympic Games	Dt	89
Olympic Soccer	Dt	89
Onside soccer	Dt	89
Off World Interceptor	Dt	89
PGA Tour Golf 96	Dt	94
Poed	Dt	94

Track 'n Field	Dt	94
Virtua Golf	Dt	89
Virtua Point	Dt	89
Virtual Open Tennis	Dt	94
Victory Boxing	Dt	94
Warhawk	Dt	89
Warhammer	Dt	89
Williams Arcade Classic	Dt	69
Worms	Dt	89

Control Pad-Asci Turbo	Dt	67
Infratrot Joypads (2 Stk)	Dt	89
Link Kabel-Sony	Dt	47
Link Kabel-Nachbau	Dt	94
Lenkrad Mad Katz-Gas/Brems	US	39
Lenkrad Game Buster	Dt	149
Memory Card	Dt	47
Memory Card 8MEG	Dt	79
Multitap-Mehrspieler Adapter	Dt	67
Mouse	Dt	59

King of Fighters 95	JP	139
Mega Men X3	JP	119
Moto Toon 2	JP	139
Namco Museum 3	JP	139
Namco Museum 4	JP	139
Resident Evil	US	119
Triple Play Baseball	US	119
X-1 Fighting Illusion	JP	139
Tobal Nr. 1	JP	139
Over Blood	JP	144
Senna Kard Duell	JP	139
Samurai Spirits 3	JP	149
Crash Bandicoot	US	119
VHX Racing	US	119
Burning Road	US	119
Return Fire	US	119
Romance of true Kingdom	US	119
Sim City 2000	US	119
Blood Omen	US	119
Tetris X	US	149
Tekken 2	US	109
Blood Omen	JP	139
Rebell Assault 2	US	119
Soul Edge	JP	139
Raging Skies	US	119
MK Trilogy	US	119
Iron & Blood	US	119
Hecm	US	119
Bogey Dead 6	US	119
Hornet Owe	US	119
Zero Devide 2	JP	139
Wing Commander 4	US	119
Andretti Racing	US	119

Formel 1 Feeling pur zum Hammerpreis!

F1 + LENKRAD

→ 199,90 DM

Solange der Vorrat reicht! ←

Panzer General	Dt	94
Parodius deluxe	Dt	89
Philosoma	Dt	89
Powerplay Hockey 96	Dt	89
Powerserve Tennis	Dt	94
Primal Rage	Dt	89
Pro Pinball the Web	Dt	94
Pete Sampras Tennis	Dt	94
Psychic Deductiv	Dt	89
Raiden	Dt	89
Ran Soccer	Dt	94
Rapid Reload	Dt	89
Rayman	Dt	89
Return Project	Dt	89
Resident Evil	Dt	79
Return Fire	Dt	89
Revolution X	Dt	89
Ridge Racer Revolution	Dt	94
Ridge Racer	Dt	89
Road Rash	Dt	94
Rise 2	Dt	89
Shellshock	Dt	89
Striker	Dt	89
Starfighter 3000	Dt	94
Streetfighter Alpha	Dt	89
Shockwave Assault	Dt	94
Skeleton Warrior	Dt	94
Space Hulk	Dt	94
Slam n Jam	Dt	89
Streets	Dt	89
Silverload	Dt	94
Syndicate Wars	Dt	94
Starblade	Dt	94
Streeterfighter Movie	Dt	94
Tekken 2	Dt	94
The HIVE	Dt	94
The Horde	Dt	94
Thunder hawk	Dt	94
Top Gun - Fire at Will	Dt	89
Tilt	Dt	89
Total NBA	Dt	94
Total Eclipse Turbo	Dt	94
Twisted Metal	Dt	89
Throne Park	Dt	94
True Commando	Dt	94
True Pinball	Dt	94

WWF Wrestlemania	Dt	79
Wetlands	Dt	94
Wing Commander 3	Dt	99
Wipe Out	Dt	94
World Cup Golf	Dt	94
X-Com	Dt	89
X-Men	Dt	89
Zero Devide	Dt	79

Zubehör/Sonstiges

Sony Playstation mit Pad	US	379
Sony Playstation mit Pad	US	479
Asci Stick	Dt	109
Action Replay-Gamebuster	Dt	89
Antennenkabel	Dt	47
Control Pad-Standard	Dt	89
Control Pad-Just (mit Turbo)	PV	39
Control Pad Asci einfach	Dt	49
Game Gun	Dt	49

Namco Paddle	JP	69
PC Link für PSX/Saturn	Dt	79
RGB Kabel Nachbau/Import	PV	39
RGB Kabel Sony Standard	Dt	79
RaceCon	PV	69
Speicherstation Diskette	Dt	159
Verlängerungskabel Pad	Dt	29
Negcon Pad	Dt	89
Umbauchup Importsiele	Dt	69
Universallbau Chip	Dt	109

Importsiele

Beyond the Beyond	US	119
Bio Hazard	JP	144
Braindead 13	US	119
Die Hard Trilogy	US	119
Fire Pro Wrestling	JP	149
Casper	US	119
Jumping Flash 2	US	119
Kileak the Blood 3	JP	139
John Madden 97	US	119
Projekt Overkill	US	119
Dark Forces	US	119
Extreme Games 2	US	119
Jumping Flash 2	US	119
NHL Power Play	US	119

Nintendo 64

499.-

NEU • NEU • NEU • NEU • NEU • NEU

Laden/Versand

Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

Sony-Grundgerät

nur 379,90

Spezialumbau

PSX

ohne Vorbooten

nur 109,90 DM

Zeitung/Bücher

PSX Magazin mit Demo CD	19
Resident Evil Players Guide	34

Saturn

PC-CD Rom

Nintendo 64

Super NES

Neuheiten auf Anfrage

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU

Seegfelder Str. 75
nahe Rathaus

Verkauf & Verleih

MARZAHN

Marzahner Promenade 47
neben A-Z

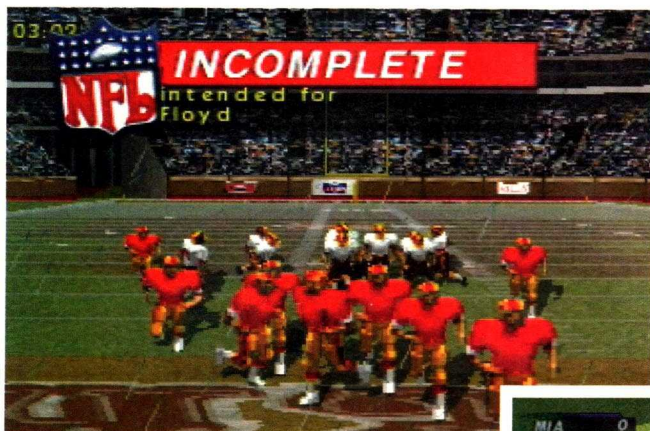
PRENZLBERG

Hans-Otto-Str. 28
nahe Dimitroffstr.

Verkauf & Verleih

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

Im Vergleich



einen angeschnittenen Curveball. Der Hitter trifft die Kugel im Flug. Der Ball fliegt und fliegt... Es ist ein Home run!

Falls Sie diese Einleitung nachvollziehen können, sind Sie ein Baseballkenner. Als solcher ist "Frank Thomas Big Hurt Baseball" ein Spiel nach Ihrem Geschmack. Zwar sind Gameplay, Atmosphäre und Sound nur durchschnittlich, mangels Alternativen sollte Sie das aber nicht besonders stören. Auch das Fehlen der offiziellen MLB-Lizenz stößt sauer auf. Positiv sind lediglich die unterschiedlichen Modi und die umfangreiche Statistikabteilung. Freunde von RBI, HR und SB kommen also auf ihre Kosten.

Fazit: Da "Frank Thomas Big Hurt Baseball" zur Zeit das einzige Baseballspiel ist, dürfen Anhänger des Genres mit einem weinenden Auge zugreifen.

Football NFL

Das mit Abstand schwerste Spiel, das aus Übersee kommt, ist zweifelsohne American Football. Während der Grundgedanke des Raumgewinns noch recht einfach zu verstehen ist, heißt es spätestens bei der komplizierten Auswahl der richtigen Angriffs- bzw. Abwehrstrategie aus. Auch die Regeln haben es in sich. In Bibliotheken footballbegeisterter US-amerikanischer Universitäten wie z.B. Notre Dame oder der University of California Los Angeles (UCLA) sollen sich angeblich mehr strategische Leitfäden in Buchform als lyrische Meisterwerke befinden...

• **NFL Gameday - SCE**

Auch wenn Sie mit der US-amerikanischen Variante des Rugby bisher wenig am Hut hatten, sollten Sie sich Sony's "NFL Gameday" einmal genauer ansehen. Dank eines eingängigen Gameplays, der exzellenten Präsentation sowie guter Soundkulisse erwartet Sie ein nettes Spiel, das auch Anfänger in seinen Bann zieht. Bereits nach wenigen Versuchen konnten wir mit dem Com-

putergegner mithalten. Besonders die einfache Auswahl der passenden Offense- bzw. Defensestrategie läßt dabei rasch ein echtes Superbowl-Feeling aufkommen. Negativ fallen hingegen die etwas pixelige Grafik sowie die teilweise ungenauen Bewegungen der einzelnen Akteure auf. Diese Mankos stören allerdings mehr das Auge, als den Spielfluß. Vervollständigt wird dieser gute Vertreter des Genres durch eine gelungene Statistikabteilung und einen Spielerhandel.



Fazit: NFL Gameday macht einen hochkomplizierten Sport so einfach wie möglich. Optimal für Einsteiger.

• **John Madden 97 - EA**

Footballprofis aufgepaßt, "John Madden 97" ist endlich da. Die Eckpfeiler dieses neuen Referenzspiels sind exzellente Grafik, ohrenbetäubende Sounds sowie atemberaubendes Gameplay. Allerdings sollten Sie eine gehörige Portion Experimentierlust mitbringen, um die zahlreichen Facetten des Games zu entdecken. Die Auswahl der diversen Offensiv- bzw. Defensivformationen erledigen Sie zwar per einfachem Klick, das Angebot ist enorm. Anfängliche Niederlagen gegen den scheinbar unbezwingbaren Computergegner sollten Sie nicht aus der Bahn werfen. Mit ein wenig Übung steht Ihr Team am Ende der Saison sicher in Atlanta, um hier die Super Bowl zu gewinnen. Die Liste der Features beinhaltet solche Nettigkeiten wie z.B. historische Teams (69' LA Raiders) und freie Stadionwahl.

Fazit: Das brandneue Footballspiel von Electronic Arts ist wieder einmal state-of-the-art. Kaufen!



Eishockey NHL

Die Jagd nach dem Puck ist auch in deutschen Landen sehr beliebt. Ganz ehrlich: Packende Actionsszenen, rasante Spielabläufe sowie unfaire Bodychecks machen einfach tierisch Spaß. Unverständlich ist deswegen die eingeschränkte Auswahl, die dieses Genre bietet. Lediglich zwei Spiele sind doch ziemlich mager.

• NHL Faceoff – SCE

Sony zeigt sich mit "NHL Faceoff" wieder einmal von der sportlichen Seite. Die Designer legten dabei mehr Wert auf den reinen Spielspaß, denn auf eine realitätsnahe Simulation. Allerdings wird dieses Manko nur die eingefleischten Puristen stören, schließlich bürgt diese Strategie für einen raschen Einstieg. Zu den besonderen Features zählen die vier Kameraperspektiven, der Spielerhandel sowie die sehr gute Soundkulisse – besonders bei "We will rock you". Auch die "echten" Teams, Namen und Logos tragen zum Spielvergnügen bei. Zudem ist die Steuerung nicht "überbelegt". Im großen und ganzen ist "NHL Faceoff" ein überdurchschnittliches Eishockeyspiel, das über das eine oder andere Feature verfügt. An

das brandneue Game von Electronic Arts reicht es allerdings nicht heran.

Fazit: Falls Sie auf der Suche nach einem coolen Eishockeyspiel sind, das nicht allzu kompliziert ist – hier ist es!

• NHL Hockey '97 – EA

Die PC-Version von NHL Hockey '96 zählt zu den allerbesten Sportspielen überhaupt. Ähnliches will EA mit dem topaktuellen "NHL Hockey '97" bei der PlayStation erreichen. Eines vorweg: Es hat geklappt! Egal, ob Sie ausgewiesener Eishockeyfan, gelegentlicher Zuschauer oder blutiger Novize sind – dieses Game wir Sie in seinen Bann ziehen. Angefangen von der unglaublichen Grafik, über die professionelle Soundunterstützung bis hin zum eigentlichen Spielablauf erwartet Sie das Beste vom Besten. Der absolute Höhepunkt sind allerdings die realistischen Bewegungsabläufe. Bodychecks, Paßspiele und Paraden des Goalies kommen so echt rüber wie noch nie zuvor. Auch an den Statistiken wie z.B. gewonnene Bullys, Schlagschußspeed oder Torwartleistung gibt es nichts auszusetzen. Lediglich die Ladezeiten der hier getesteten Preview-Version waren etwas lang.

Fazit: NHL Hockey '97 ist das beste Sportspiel, daß es zur Zeit für die kleine graue Konsole gibt.

pat



BLAZING DRAGONS™

Schlüpfen Sie in die Rolle des **jungen Drachen Funzel**,
einem geschuppten Feuerspeier, der nicht Feuerwehrman
 werden will, sondern ein **echter Ritter**. Freuen Sie sich auf den
witzigen und humorvollen Kampf gegen die **habsüchtigen und gierigen**
Menschen, die das **friedvolle Königreich der Drachen ins**
Unglück stürzen wollen.

von Marcel Peters

Nach langer Zeit wird endlich wieder ein Abenteuer für das stark vernachlässigte Abenteuerland der Sony PlayStation veröffentlicht. Doch das Warten hat sich gelohnt. Mit Chrystal Dynamics' "Blazing Dragons" schickt sich das nun komplett eingedeutschte Spiel an, die Herzen der Adventurefans höher schlagen zu lassen. Niemand geringerer als Terry Jones, der Direktor von "Das Leben des Brian" und Mitglied des schon zum Kult gewordenen Monty Python Flying Circus, hat sich die Ehre gegeben und steht Pate für ein außergewöhnlich schräges und witziges Spiel, das einem die Lachtränen in die Augen treibt.

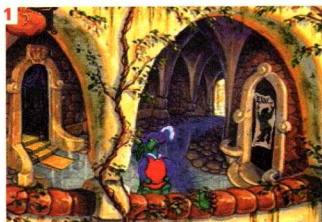
Die Story

Sie spielen Funzel, einen kleinen, egozentrischen und jungen Drachen, der, wenn er nicht gerade knifflige Rätsel löst oder mit seiner angebeteten Flamme flirtet, mehr oder weniger sinnvolle Erfindungen macht, die Ihnen schon erste Hinweise auf Rätsellösungen geben - allerdings sollen Sie die Fähigkeit besitzen, um "die Ecke zu denken".

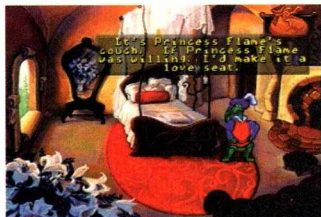
Funzel ist bis über beide Ohren in die Tochter des Königs verliebt und Flamme erwidert seine Liebeschwüre mit sinnlichen Worten. Die Zuneigung der beiden frisch Verliebten ist gerade im aufblühen, da ziehen dunkle Gewitterwolken in Form der verhassten Menschen auf, die dem Drachenreich einen

unerwünschten Besuch abstellen. Sie werden bei dem in Kürze stattfindenden Turnier einen schwarzen Drachen als Teilnehmer stellen, denn so fordern es die Gesetze des Königs. Dem Gewinner dieses Turnieres ist die Ehe mit der Königstochter versprochen. Funzels Ziel ist eindeutig: Er muß das Turnier gewinnen um den begehrten Platz an der Seite von Flamme einzunehmen. Doch der Teufel steckt bei dieser Sache im Detail, denn das Drachengesetzbuch (DGB) des Königs beinhaltet eine einfache, jedoch für Funzel unangenehme Klausel: Nur gestandenen Rittern ist es gestattet, am Turnier teilzunehmen und um die Gunst der Königstochter zu kämpfen. Somit steht das Ziel fest, das Sie trickreich und mit Knobelei in diesem Spiel erreichen müssen. Schaffen Sie es innerhalb eines Tages zum Ritter geschlagen zu werden, nehmen Sie am Turnier teil und haben die Chance, Ihre Herzzensflamme zu erobern.

1



1) Die Qual der Wahl: Soll Funzel Geschirr abspülen gehen oder seine Drachenfreundin Flamme besuchen?
2) Im Thronsaal von Schloß Gammelpot beraten sich die Ritter.



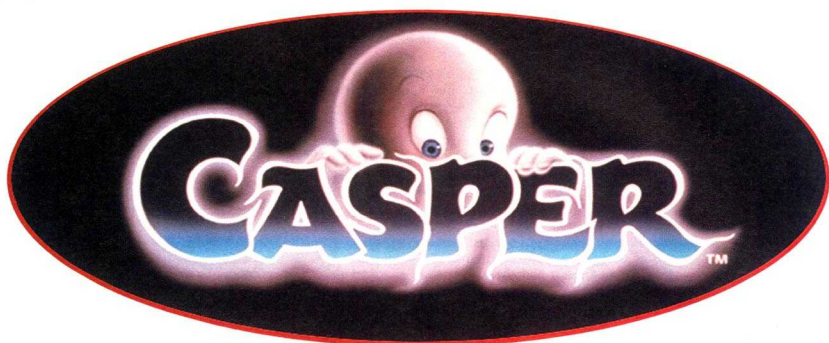
Sie haben die Auswahl zwischen reiner Sprachausgabe und Texteinblendungen.

Die Technik

Die Steuerung des Spiels ist einfach und schnell gelernt: Per Druck auf die R1-Taste wechseln Sie zwischen den Aktionssymbolen "Gehen", "Anschauen", "Reden" und "Nehmen". Mehr brauchen Sie nicht, um sich zu behaupten. Treffen Sie auf eine gesprächige Figur, kommt ein Dialog zustande. Aus einem Menü wählen Sie die ge-



OKT



Der kleine süße Geist Casper hat als Kinofilm die Herzen der Jungen und Junggebliebenen erobert. Ähnliches hat auch Interplay mit seinem absolut gewaltfreien Spiel vor. von Artur Hoffmann

Dr. James Harvey, seines Zeichens weltweit einziger Psychiater für Verstorbene, wohnt mit seiner Tochter Kathleen in einem uralten Herrenhaus namens "Whipstaff Manor". Nichts trägt die Familienidylle – fast nichts. Lediglich die vier Hausgeister stören ab und zu das traute Beisammensein mit derben Späßen. Deren Boß "Stretch" möchte Whipstaff Manor am liebsten wieder ganz für sich alleine haben und setzt alle zur Verfügung stehenden Mittel ein, um dieses Ziel zu erreichen. Unterstützt wird er dabei von seinen beiden Brüdern "Stinkie" und "Fatso", die zwar nicht ganz so intelligent, aber nicht minder gemein sind als ihr Chef.

Schlußlicht dieses Quartetts, fast hätten wir ihn vergessen, ist der kleine Neffe der drei Spitzbuben – "Casper". Gehetzt von seinen fiesen Onkeln fristet unser kleiner Held ein gar trauriges Dasein. Wahrlich kein schönes Leben. Leben?



[1] Truhen öffnet man mit einem Schlüssel. [2] Wo geht's lang?

Geister sind doch tot! Im Allgemeinen stimmt das auch, doch machen Sie sich selbst ein Bild.

Nichts als Trouble

Der richtige Ärger beginnt, als die Hausbesitzerin "Carrigan Crittenden" erfährt, daß in diesem alten Kasten ein immenser Schatz versteckt sein soll. Fortan versucht sie mit allen erlaubten und unerlaubten Mitteln, die Familie Harvey zu verschrecken. Ihre Aufgabe als Casper ist es nun, die Vertreibung der netten Familie zu verhindern. Dabei durchqueren Sie über 100 verschiedene Räume, lösen diverse Puzzles und müssen ne-

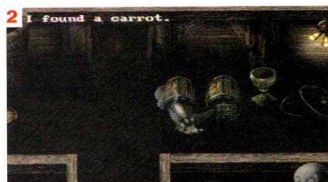


[1] Der Hawaii-Toast kommt gerade recht. Auch ein Geist braucht etwas zu füttern. [2] Auch in diesem Lagerraum gibt's was zu essen.





1 Cool, ein Geist mit Sonnenbrille. **2** Sie sollten jeden Raum gründlich untersuchen. **3** Vorsicht, der Panzer ist kein Spielzeug.



Aufwendig gerenderte 3-D-Objekte, perfekte Hintergrundmusik sowie die ansprechende Steuerung lassen kaum Wünsche offen.

benbei noch Ihren Onkeln aus dem Weg gehen. Alles in allem also ein vielversprechendes Gameplay. Die Ausführung steht dem Spielvergnügen in nichts nach. Aufwendig gerenderte 3-D-Objekte, perfekte Hintergrundmusik sowie die ansprechende Steuerung lassen kaum Wünsche offen.

Inventur

Zur Wahl der optimalen Steuerung stehen Ihnen drei Konfigurationen zur Verfügung. Belegt sind, neben den Richtungstasten, auch die hinteren Zusatztasten. Das macht Sinn, schließlich bewegen Sie Casper nicht nur in der Ebene, sondern auch nach oben bzw. unten. Diese zusätzliche Steuerungsvariante verstärkt zwar die dreidimensionale Komponente, hat aber auch den unangenehmen Nebeneffekt, daß Sie minutenlang eine Ritterrüstung aus allen möglichen Winkeln durchsuchen. Zu finden gibt es nämlich ziemlich viel. Neben Puzzleteilen, falschen Goldmünzen oder Büchern sind es vor allem Schlüssel, die für den Spielablauf eminent wichtig sind. Ob aus Eisen, aus Messing oder einfach nur farbig – jeder Schlüssel öffnet ein

bestimmtes Objekt. Die eisernen passen in Türschlösser, die farbigen verschaffen Ihnen Eintritt in besondere Räume und die Messingschlüssel dienen ausschließlich zum Öffnen der geheimnisvollen Schatztruhen. Diese stellen eine Art Ereigniskarte dar. Der Inhalt variiert von Mal zu Mal: manchmal springt Ihr gefrässiger Onkel Fatso heraus, ein anderes Mal finden Sie ein Puzzleteil oder die Kiste ist gänzlich leer.

So eine ausgedehnte Suche macht natürlich hungrig. Damit das leibliche Wohl nicht zu kurz kommt, finden Sie ab und an etwas zu füttern. Schmackhafte Thunfischsandwiches, vitaminreicher Broccoli sowie leckere Bananen pepen Sie auf und erhöhen Ihren Energievorrat. Dieser ist praktisch Ihr Lebenslicht und sinkt bei jedem Angriff der bösen Onkel. Auch bei der ersten Bekanntschaft mit dem Kaminfeuer sollten Sie sehr vorsichtig sein. Doch keine Angst, da Sie ja ein Geist sind, können Sie auch nicht mehr sterben.

Bei einem totalen Absinken der Lebensenergie müssen Sie lediglich wieder ganz von vorne anfangen. Zwar bleiben alle bisher geöffneten Türen auch weiterhin zugänglich – es kostet aber Zeit. Also immer brav abspeichern (zwei Blöcke auf Ihrer Memory-Card).

Aggregatzustände

Das spielbestimmende Element ist das Morphing. Neun verschiedene Körperformen stehen Ihnen, respektive Casper, zur Verfügung. Diese sind insofern wichtig, da Sie bestimmte Puzzles nur mittels einer speziellen Körperform lösen können. Als Mega-Casper verschieben Sie z.B. schwere Möbelstücke, um Geheimgänge freizulegen. Als rauchiges Etwas schwirren Sie durch die Lüftungsschächte von einem versteckten Raum zum anderen und als Schraubenzieher

Mit dem passenden Zaubertrick kann Casper auch durch Wasserleitungen düsen.





[1] Sie müssen auch den Garten erforschen. **[2]** Ab in die Bibliothek. **[3]** Das war wohl nichts.

Das spielbestimmende Element ist das Morphing. Neun verschiedene Körperformen stehen Ihnen, respektive Casper, zur Verfügung.



Irgendwo in Whipstaff Manor ist ein Schatz versteckt; doch wo?

lüften Sie gut behütete Geheimnisse. Außerdem können Sie sich noch in einen Hammer, einen Wirbelsturm, einen Ventilator, eine Glühbirne, eine Kreissäge sowie in einen Gummiball verwandeln. Um sich aber in einen dieser Zustände zu versetzen, müssen Sie erst eine ganze Reihe von Puzzles lösen. So dürfen Sie sich zum Beispiel erst nach Lösen des ersten Rätsels in Rauch verwandeln. Nebenbei kostet jede erfolgreiche Verwandlung ein schönes Stück Energie.

Die Art der vorhandenen Aufgaben reicht von den gerne genannten "In-welcher-Reihenfolge-werden-die-Schalter-umgelegt-Puzzles", über die Suche nach bestimmten Utensilien bis hin zum Verschieben von Möbelstücken. Wirkliche Neuerungen sucht man vergeblich.

Der Schwierigkeitsgrad hält sich in Grenzen, die meisten Puzzles lassen sich recht schnell durch einfaches Probieren lösen. Manchmal ist die Lösung auch in nächster Nähe versteckt. Wirklich vertrackt ist aber die Orientierung. Da Ihr Lieblingsgeist keine Auto-map-Funktion kennt, müssen Sie mitdenken. Erschwerend kommt dabei die Tatsache hinzu, daß sich einige Räume sehr ähnlich sehen. Das fordert die grauen Zellen heraus.



Casper

Meine Meinung: Casper ist ein nettes Spiel, das durch seine stimmige Gesamtmotmosphäre (Grafik, Spielwitz sowie Musikuntermalung) für riesigen Spielspaß sorgt. Wenn der kleine Geist von seinen Onkeln durch die feudalen Stuben gehetzt wird, ist man froh um die sehr ansprechende Steuerung. Die Puzzles stellen auch ungeübte Rätsler vor keine allzu großen Schwierigkeiten und steigen im Schwierigkeitsgrad

stetig an. Durch die Morphing-Funktion kommt sogar ein Quentlings Strategie ins Spiel. Allerdings ist die Langzeitmotivation - wie in diesem Genre üblich - nach einem Durchgang nahezu erschöpft. Bis Sie aber in diese Lage kommen, beschert Ihnen dieses Spiel abwechslungsreicher Stunden. Jeder der gerne Räume nach allen möglichen Utensilien absucht, darf also bei Casper getrost zugreifen. **Artur Hoffmann**

■ PRODUKT:	Casper
■ HERSTELLER:	Interplay
■ DISTRIBUTOR:	Acclaim
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	2,5
■ GRAFIK:	2
■ SOUND:	2
■ PRÄSENTATION:	2
■ GAMEPLAY:	2
■ MOTIVATION:	2
■ PREIS/LEISTUNG:	2
GESAMTWERTUNG:	2,1

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 ...

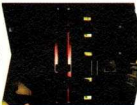
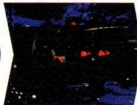
[1] Bei so vielen Spezialeffekten weiß man nicht, wohin man zuerst gucken soll. [2] Kernkraftwerke sondern äußerst giftige Substanzen ab. [3] Das Ziel ist getroffen. [4] Im Feuerschein der Explosion fliegen Sie nach Hause.



Tunnel B1

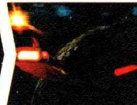
Was für ein Spaß, an den Gefechtstürmen vorbeizurasen und durch die Barrieren zu brechen, um dann ein paar mächtige temperaturgelenkter Raketen auf einen schwebenden Gegner zu feuern. von Artur Hoffmann

Intro



Die aufwendig gerenderte Introsequenz erzählt die alte Geschichte von Raum, Zeit und Krieg. Ein Tyrann beherrscht die Welt und es liegt an Ihnen, den geknechteten Landsleuten die Lebenslust zurückzubringen...

Es ist eine der großen Freuden des Lebens. Man fühlt sich frei und unabhängig – wie ein Abenteuer, der in die Dämmerung reitet. Die weit entfernten Wälder werden zum Spielplatz, der Hof vor dem Haus zur reinen Nebensache. Ja, es war wirklich ein ganz besonderer Tag, als Ihr Vater die Stützräder von Ihrem Fahrrad entfernte. Man traute Ihnen nun zu, nicht Kopf voraus im Schotter zu landen – wenn auch Ihre Mutter noch etwas besorgt hinter der Gardine hervor lugte. Was uns, zugegebenermaßen nicht so ganz sauber, zu "Tunnel B1" bringt. Diese schwebende Maschine, die man Ihnen für Ihren Kriegszug zur Verfügung stellt, hat etwas vergleichbar Faszinierendes an sich. Sie können in atemberaubenden Tempo durch die unterirdischen Korridore rasen und doch bremsen Sie bei Betätigung der Up-Taste im Bruchteil einer Sekunde. Und genau wie einst, als Sie nach dem Abmontieren der Stützräder nur so dahinflitzten, brechen Sie wieder wie ein Verrückter aus Spaß



an der Freud durch die Tunnels. Und wenn Sie wirklich alles weggepusht haben, können Sie doch nicht widerstehen, noch mal schnell einen Schuß abzufeuern. Tunnelreinigung auf einer Vergnügungsfahrt. Klasse!

Helmpflicht

Tunnel B1 ist ein Shoot'em-up in Gleitermanier, das irgendwann in der Zukunft in einer düsteren, feuchten Untergrundlandschaft spielt. Es gibt zwar eine Aufgabe und auch eine Handlung, das ist aber im Moment noch nicht wichtig. Entworfen wurde das Game – man höre und staune – hier in Deutschland von "Neon". Neon ist eine Gruppe von 20 Programmierern, von denen die





[1] Wenn Sie schnell genug sind, können Sie dieses Geschütz von der Seite vernichten. [2] Sind Sie nicht schnell genug, sollten Sie noch ein wenig üben.

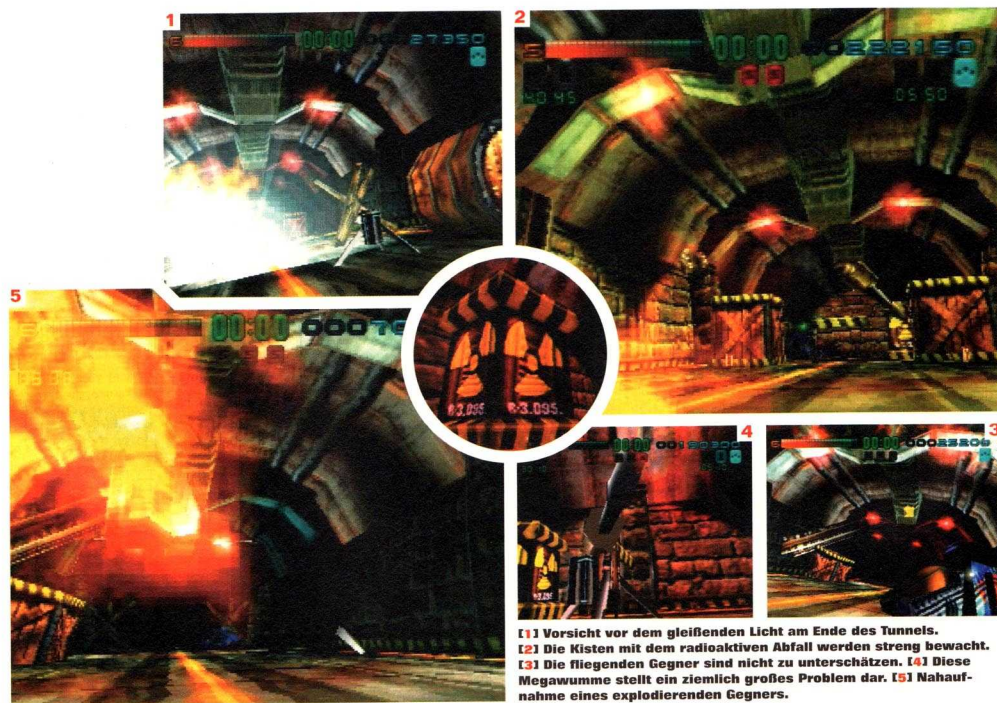
meisten vom Commodore 64 über den Amiga zu der kleinen grauen Kiste kamen. Das Amiga-Spiel "Mr. Nutz" kommt zum Beispiel aus dieser Software-Schmiede. Vor langer Zeit bekamen wir eine Demoversion von Tunnel B1 zu sehen und waren sehr beeindruckt von der weichen 3-D-Engine, der Grafik und den außergewöhnlichen Lichtquellenroutinen. Aber es hatte noch den einen oder anderen Schönheitsfehler. Das Hauptproblem war es, den richtigen Rahmen für diesen feinen Stoff zu finden. Dieser Rahmen – im Volksmund Gameplay genannt, also diese so unwahrscheinlich wichtige Zutat in der Computerspielin-

**Wir könnten stundenlang am
Fernsehschirm kleben, um zuzusehen,
wie die flammenden Feuerschweife der
Raketen die Wände der Korridore erhellen.**

dustrie – ist nun vorhanden. Die ermutigende Neuigkeit ist hier, daß Tunnel B1 nicht nur ein visueller Erfolg ist, sondern daß es auch Missionen zu schaffen und Schlachten zu gewinnen gilt – und das nicht nur gelegentlich.

Klaustrophobie

Leider werden unsere Bildschirmfotos der grandiosen Grafik in keiner Weise gerecht. Die wundervolle 3-D-Engine können sie einfach nicht rüberbringen. Im Spiel fühlt man sich wirklich so, als würde man durch ein finsternes Tunnellabyrinth jagen, sich durch Spalten winden oder um Ecken schlängeln. Die Effekte sind sensationell und jedes Level protzt mit mehr als 100 verschiedenen Texturen. Bestechend realistisch flimmern auch die Leuchtstoffröhren an der Decke. Das Flackern, das Ihnen beim Vorbeiflug ins Auge sticht, wurde mittels einer Kombination



[1] Vorsicht vor dem gleißenden Licht am Ende des Tunnels. [2] Die Kisten mit dem radioaktiven Abfall werden streng bewacht. [3] Die fliegenden Gegner sind nicht zu unterschätzen. [4] Diese Megawumme stellt ein ziemlich großes Problem dar. [5] Nahaufnahme eines explodierenden Gegners.



[1] Helikopter im Anmarsch! Just in dem Moment, in dem Sie glauben die Gegner abgeschüttelt zu haben, blitzt Mündungsfeuer auf. **[2]** Um die Missionen zu bestehen, müssen Sie zahlreiche Extras aufsammeln. **[3]** Diese rot-weiß gestreiften Boxen beinhalten die begehrten Extrawaffen. **[4]** Diese Sperre will erst aus dem Weg geräumt werden. **[5]** Im Vorbeiflug schaltet die Ampel von Rot auf Grün.

von Gouraud-Shading und 2-D-Polygonen realisiert. Man kann mit Fug und Recht behaupten, daß diese Grafik Maßstäbe setzen wird. Wir konnten stundenlang am Fernsehschirm kleben, nur um zuzusehen, wie die flammenden Feuerschweife der Raketen die Wände der Korridore erhellen. Multiplizieren Sie das indizierte "Load" mit dem Faktor zehn und Sie kommen ungefähr hin.

Härtestest

Anscheinend gibt es etwa zwölf riesige Levels – wir sagen "anscheinend", weil wir – man ist ja ehrlich – das Spiel nicht zu Ende gespielt haben. Das liegt nicht daran, daß wir keine Lust hatten, sondern hängt einzig und allein mit dem Schwierigkeitsgrad zusammen. Zweifellos werden unter Ihnen einige ultraharte Spacepiloten sein, die uns – kurz nachdem das Spiel im Regal gelandet ist – mit einer Memory-Card samt gespeicherter Endgescheit bombardieren. Damit können wir aber leben, wir sind schließlich keine Alleskönner.

Fest steht: Das Spiel basiert auf Missionen. Am Anfang eines jeden Levels werden Ihnen spezifische Aufgaben gestellt, die erfüllt werden müssen, um die Stufe siegreich zu vollenden. Dazu kommen sekundäre Aufgaben, die das Spiel etwas würzen und Ihnen zudem zu zahlreichen Boni verhelfen. Per Tastendruck blenden Sie eine kleine Karte ein, auf der Sie blinkende Lichter in die korrekte Richtung dirigieren. So könnte Ihre Aufgabe darin bestehen, ein Kernkraftwerk zerstören zu müssen, das von schwebenden Feinden bewacht wird. Ein Angiffshelikopter könnte angefliegen kommen und Sie müßten ihm einen hitzesuchende Rakete verpassen. Aber, probieren Sie es selbst.

Kopfarbeit

Auch wenn Tunnel B1 vielleicht keine allzu radikale Abkehr von den Shoot'em ups vergangener Tage darstellt, macht es trotzdem riesigen Spaß. Das Spiel dreht sich nämlich nicht nur um das



reine Geballere. Sie werden als Ein-Mann-Inferno vom Schläge eines Bruce Willis in "Die Hard, Teil 1 bis 2132" nicht allzuweil kommen. Nein, damit ist es hier nicht getan. Was dagegen gefragt ist, ist die Fähigkeit, auf geschickte Weise taktische Intelligenz mit extremer Gewalt zu kombinieren – die Fähigkeit, zu wissen, wann Sie die Gegner aufhalten müssen, wann Sie sich besser entfernen und wann es an der Zeit ist, die Beine in die Hand zu nehmen und das Weite zu suchen. Einfach um die Ecken zu donnern und blindlings ins feindliche Sperrfeuer zu laufen, ist außerordentlich unvorsichtig. Weitauß Klüger ist es, sich zum Ende eines Ganges vorzupirschen und erst einmal um die Ecke zu schielen, um zu sehen, was Sache ist. Je nach Gegner, sollten Sie bestimmte Waffen benutzen. So ist es zum Beispiel nicht unbedingt die beste Lösung, auf ein schwaches Ziel gleich mit automatischen Raketen zu feuern. Sparen ist angesagt.

Randgebiete

Dafür, daß die Szenerie irgendwann in der Zukunft angesiedelt ist, erscheinen die Gewölbe übrigens ungemein traditionell. Irgendwie kommen schnell vertraute Gefühle aus dem letzten Stau im Brenner-Tunnel auf. Es macht wirklich Spaß, einfach durch die Absperrungen zu brechen und Fangseile in Ihrem Schlepptau mitzu-



[Loben] Yes!! Die Stufe wurde erfolgreich beendet und wir schmeißen eine Party. Das untere Bild kommt uns ziemlich bekannt vor. Warum wohl?

- [1] In diesem Power-up könnten sich die benötigten Raketen befinden. [2] Ihren Missionsstatus können Sie jederzeit abrufen. [3] Ein Erinnerungsfoto vom letztjährigen Stau im Brennertunnel – oder so ähnlich...



reißen. Ihr Pilotenstolz wird es Ihnen aber schon bald verbieten, so herumzumkurven.

Wenn Sie sich durch die Tunneln arbeiten und Fortschritte machen, werden natürlich auch die Stufen komplexer und die Feinde zunehmend härter. So muß es auch sein. Die Steinmauerzone ist unter freiem Himmel angesiedelt – einem trostlosen, düsteren Himmel. Gefolgt wird diese Stufe von Metallgewölben. Von dort aus gehen riesige – wahrscheinlich extrem stinkende – Abwasserkanäle entlang bis in eine chemische Zone. Den endgültigen Showdown haben Sie dann in einer Stadt zu bestehen. Es gibt auch Passagen, in denen Sie gegen die Uhr spielen und versuchen müssen zu entkommen, bevor eine Megabombe hochgeht.

Fortissimo

Wenn man irgendwelche Vergleiche heranziehen wollte, um das Spiel zu beschreiben, müßte man eine Mischung aus "Descent", gespickt mit einigen visuellen Effekten aus "Loaded" heranziehen. Das Ganze gewürzt mit einer Prise "Raumgleiter" käme in etwa heran.

Tunnel B1 ist ein starkes neues Ding mit mächtigen automatischen Waffen und Lasern sowie endlosen Barrikaden, Sensoren und Alarm-

auslösern, über die Sie stolpern können. Auch wenn Sie kaum versuchen werden, selbst das allerletzte kleine Rätsel zu lösen, so werden Sie sich in vielen Situationen wünschen, eine bestimmte Waffe dabei zu haben. Dieser Wunsch wird um so stärker, je größer das unerwartete Etwas ist, das um die Ecke gedonnert kommt.

Doch nun zu den akustischen Freuden. Dies ist eines der sehr wenigen Spiele, bei denen man sich nicht viel um die Soundeffekte kummert. Nicht etwa weil Sie mies sind. Nein, ganz einfach deswegen, weil die Musik so grandios ist. Es handelt sich hierbei um wundervolle klassische Musik, welche die Spannung in dramatischen Momenten auf die Spitze treibt. Sie haben teilweise das Gefühl, sie wäre sogar in den richtigen Augenblicken einfach still. Wenn Sie "Total Recall" und "Terminator" kreuzen würden, kämen Sie ungefähr auf die selbe tiefe orchestrale Begleitung.

Fazit: ein PlayTip-Logo und eine vollauf verdiente Note 1,9. Uns gefällt Tunnel B1 ausgesprochen gut.

Alternative Spiele

Tunnel B1

Assault Riggs

Starblade α

Shock Wave Assault

Jupiter Strike

StarFighter 3000

Galaxian²



Tunnel B1

Meine Meinung: Wir haben selten zuvor ein Spiel gesehen, das unsere Topiloten auf eine dermaßen harte Probe gestellt hat. Von wegen locker durch die Gänge gleiten und die Gegner wegkicken. Ohne die richtige Taktik geht bei Tunnel B1 gar nichts! Möglicherweise waren wir auch durch die unglaubliche Grafik dermaßen beeindruckt, daß wir uns nicht mehr auf unseren Gleiter konzentrieren konnten – (kleine Lüge am Rande). Nichtsdestotrotz

ist diese Tunnelschlacht das allerbeste, was wir bisher in diesem Genre gesehen haben. Die atemberaubenden Lichteffekte, der coole Sound sowie das Gameplay sind dermaßen gelungen, daß man sich fragt, was noch besser werden soll. Wer bei diesem Spiel nicht zugreift, sollte seine PlayStation dem nächst gelegenen Altersheim – zwecks Verlorenung auf der Weihnachts-tombola – zur Verfügung stellen. **Artur Hoffmann**

■ PRODUKT:	Tunnel B1
■ HERSTELLER:	Ocean
■ DISTRIBUTOR:	Laguna Software
■ VERKAUFSPREIS:	110 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

Start der Mission: Project Dragoon



Galaxian³

Mit dem heißesten Weltraum-Shooter der letzten Jahre kommt jetzt von Namco eine weitere Umsetzung eines Spielhallenklassikers für die PlayStation. In der Arcade Version lieferten sich bis zu sechs Spieler heiße Schlachten. Ist es Namco gelungen, dieses Mehrspieler-Event auch für die PlayStation umzusetzen? von Markus Strippo



toben! Alles, was Sie auf dem Bildschirm sehen, ist zum Abschuß freigegeben.

Mit "Starblade Alpha" konvertierte Namco das erste Weltallspektakel für die PlayStation. Der Ein-bis-Zwei-Spieler-Titel war eine durchaus gelungene Arcade-Umsetzung. Dank der Grafik erhielt Starblade einigermaßen passable Beurteilungen. Die Zeiten der Anfangseuphorie sind vorbei. Langanhaltender Spielspaß steht mittlerweile im Mittelpunkt einer Bewertung und nach diesem Kriterium kommt der Shooter ziemlich mies weg – Starblade ist verdammt langweilig. Wie sieht es jetzt aber mit Galaxian 3 aus?

In einigen Punkten war Namco erfolgreicher. Speziell der Multi-Player-Modus ist erfolgreich portiert. So können bis zu vier Spieler miteinander um den High Score ballern. Auch stehen diesmal zwei Missionen zur Auswahl, um ein bißchen mehr Abwechslung zu bieten. Bei der grafischen Umsetzung stellen Sie keinen Unterschied zum Spielhallenoriginal fest. Im Arcade-Modus wird die moderne "Widescreen Technology" unterstützt.

Unsere Mutter Erde soll wieder einmal zerstört werden. Als Kampfpilot eines Raumschiffs erhalten Sie den Auftrag, den Reaktor des feindlichen Mutterschiffs außer Gefecht zu setzen. Im Vorspann sehen Sie, wie Ihr Fluggerät startklar gemacht wird. Die Kulisse wirkt, als ob der Vater der Lego-Bausteine Pate gestanden hätte. Mit einem Affenzahn wird Ihr Kampfschiff von der Startrampe katapultiert, um im Sternenhimmel zu verschwinden. Ihre einzige Aufgabe besteht darin, das Fadenkreuz Ihrer Laserkanonen richtig zu positionieren. Während Sie an ein paar Meteoriten vorbei rauschen, tauchen die ersten feindlichen Kampfverbände auf. Ausweichen ist nicht! Bei diesem 3-D-Shoot'em-up gehen Sie mit dem

Kopf durch die Wand. Die CPU steuert Ihren Weltallpanzer. Ihr Job ist es, ausschließlich die Angreifer zu eliminieren! Also justieren Sie Ihr Fadenkreuz auf Ihre Gegner und: Feuer frei! Nach der ersten Angriffswelle drehen Sie eine langgezogene Linkskurve und steuern direkt auf den ersten Weltraumkreuzer zu. Vernichten Sie jetzt zuerst die Laserkanonen, denn Sie fliegen noch zweimal an diesen vorbei. Nachdem Sie diesen Kreuzer ein paar mal umkurvt haben, geht es mitten ins feindliche Lager. Dort zerstören Sie als erstes den Reaktor. Mit lautem

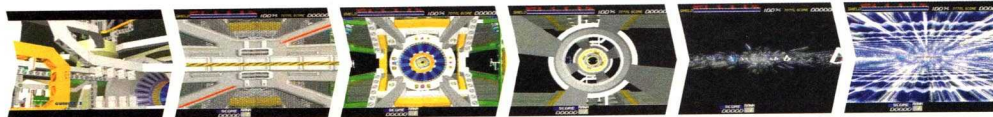
Getöse und grellen Lichteffekten explodiert Ihr erster Gegner! Im Sturzflug verlassen Sie diesen Sektor und steuern auf den nächsten Planeten zu. Auf der Oberfläche erwarten Sie schon wieder neue Feinde. Mit Panzern und fliegenden Benzinfasern versucht Ihr Feind, Ihr Schutzschild zu zerstören. Darauf reagieren Sie mit Dauerfeuer und pulverisieren alles, was sich in Ihre Flugbahn wirft. Am Ende dieser Vulkanlandschaft steuert die CPU Ihr Shuttle über eine Bergkette direkt in eine Art Ölfeld. Leider erwarten Sie keine Bohrtürme, sondern Sie sind mitten in die feindliche Artillerie geraten. Sie richten Ihren Laser auf die Geschütztürme und vernichten diese. Nutzen Sie die darauf folgende kurze Verschnaufpause und werfen einmal einen Blick auf Ihr Schutzschild. Ist es zu mehr als fünfzig Prozent geschwächt, sieht es mit einer erfolgversprechenden Mission ziemlich schlecht aus.

Jetzt geht es in das gegnerische Hauptzentrum, in deren Eingeweide sich der zu zerstörende Reaktor befindet. Die nun ankommenden



Die Anfangssequenz von Rise of the Goubi





Bei Project Dragoon zerstören Sie zuerst das Mutterschiff, bevor Sie in das Hauptquartier eindringen, (1) setzen die feindlichen Abwehrgeschütze schachtmatt (2), wie auch den Hauptreaktor (3). Zum Spaß zertrümmern Sie Meteoriten (4). Das Ende kommt viel zu schnell (5).



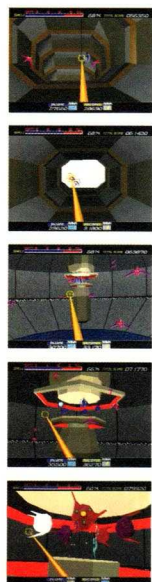
den Raketen und Lasergeschosse saugen förmlich Ihre Schutzschildenergie auf. Mit Karacho stürzen Sie in das Zentrum des Bösen. Keine Panik vor den verschlossenen Toren! Ihr Raumschiff gleitet durch diese wie ein heißes Messer durch Butter. Mit voller Feuerkraft vernichten Sie die feindlichen Kampfbomber, die um den Reaktor, wie Fliegen um den Kuhfladen, kreisen. Lassen Sie sich nicht durch die Alarmsirenen aus der Konzentration bringen und legen Sie mit Ihrem Laser den Reaktor in Schutt und Asche. Erhalten Sie zuviele Treffer, ist Ihre Mission gescheitert. Im Abspann sehen Sie dann, wie ein Laserstrahl durch das Weltall schießt, die Erde in gleißendes Licht einhüllt und diese dann mit einem bombastischen Getöse zerfetzt wird.

In jeder Mission gibt es drei Level. Spielen Sie alleine, macht es noch am meisten Spaß mit einem Computerkollegen gemeinsam um die Wette zu ballern. Laden Sie aber lieber Ihre Freunde ein, stecken Sie den Multi Tap in Ihre PlayStation und die gemeinsame Jagd nach dem High Score beginnt. Bis zu vier Spieler können so miteinander spielen.

Falls Sie jetzt von dieser Mission genug haben und Abwechslung bei "The Rising of the Gorb" suchen, werden Sie diese dort leider nicht finden. Der einzige Unterschied ist eine andere Grafik und anstatt der Linkskurve fliegen Sie in einer Rechtskurve auf die feindlichen Verbände zu. Sicher, diese Mission hat eine neue Darstellung und wurde genauso aufwendig programmiert wie "Projekt Dragoon", aber es ist das vollkommen identische Spielprinzip. Sie werden wieder in die Milchstraße katapultiert, haufen feindliche Angriffsformationen in die Pfanne, vernichten den gegnerischen Reaktor und retten die Welt dank Ihrer Laserkanone vor Ihrem Untergang. Welch ein Ideenreichtum!

Es ist schon erstaunlich, wieviel Seiten man über ein Spiel schreiben kann, das Sie in einer knappen Stunde komplett durchspielen. Der einzige Sinn dieses Spiels besteht darin den High Score zu brechen, indem Sie so viele Feinde wie





Können Sie den dritten Teil eines bekannten Science Fiction Klassikers mit Harrison Ford? Die gleiche Idee finden Sie in Project Dragon.



In diesem Options-Menü programmieren Sie Ihren Controller.



Die "Widescreen Technologie" für Bildschirme im 16:9-Format.



Die einzig wirkliche Herausforderung ist der "Hard"-Level.



Im Gunner Battle wählen Sie nach jeder erfolgreich abgeschlossenen Mission einen neuen Computerpartner.



Wählen Sie Play Recording, dann spielen Sie gegen einen, auf Ihrer Memory Card abgespeicherten Spieler.



Auf dem Mission Data-Schirm sehen Sie alle abgespeicherten High Scores.

möglich abschließen. Das war's dann aber auch schon. Bei diesem Shooter sind Sie vollständig passiv. Ihr CPU-Kollege übernimmt alles, bis auf das Eliminieren der feindlichen Bomber. Für was Sie bei diesem Spiel eine Memory Card benötigen, weiß kein Mensch. Mit diesem Spielspaß hat dieser Titel nicht einmal die Lebensdauer einer Eintagesfliege. Ab und an befällt Sie zwar möglicherweise das Gefühl, etwas absolut Sinnloses tun zu wollen. Dann gehen Sie aber besser in die nächste Spielhalle, werfen ein paar Marker in die Kiste und erfreuen sich an der Riesenleinwand. Aber, bitte beleidigen Sie nicht Ihre PlayStation mit diesem Titel und sparen Ihr Geld. Warum dieses Spiel den NeGcon Pad unterstützt, ist unbekannt; steuern müssen Sie nämlich nicht.

Am längsten halten Sie sich noch im Options-Menü auf. Dort programmieren Sie nach Her-

zenslust Ihren Controller, stellen die drei "Schwierigkeitsstufen" ein, klicken vielleicht einmal auf die Cinemascope Perspektive und holen sich einen Computerpartner.

Das einzig lobenswerte an diesem Weltraum-Shooter ist die Grafik und der Sound. Der Vorfall durch die Lego-Bausteine-Galaxien ist überaus nett anzusehen. Wie auch die detaillierte grafische Darstellung der feindlichen Bomber, des Mutterschiffs, die Planetenoberfläche und die Inneren der Raumstation. Das spannendste ist wohl noch die Zerstörung des Planeten Erde. Mit tollen grafischen Effekten und bombastischen Sound jagt eine Art Super-Laser unseren Planeten in die Galaxie. Was lernen wir daraus: Nicht jedes Coin-Up ist für die PlayStation geeignet. Einen Abzockertitel kann man Namco verzeihen, hoffentlich folgen keine weiteren.



Alternative Spiele

Tunnel 81

Assault Rigs

Starblade 2

Shock Wave Assault

Jupiter Strike

StarFighter 3000

Galaxian³

Galaxian³

Meine Meinung: Hin und wieder gehe ich mit Freunden in die Spielhalle, werfe ein paar Silberlinge in den Automaten und ballere wie ein Bekloppter. Das macht Laune! Aber für solch ein Vergnügen scheine hinzulegen, grenzt an Dämmlichkeit. Und so ist es mit diesem Spiel. Ich kenne keinen PlayStation-Titel mit einem derart niedrigen Motivationsgrad. Nicht einmal die Grafik tröstet darüber hinweg. Sogar der Mehr-

spieler-Modus langweilt. Es ist traurig aber wahr, nach ein paar Runden spielen Sie lieber "Mensch Ärgere Dich nicht", als daß Sie sich über diese CD zutode ärgern. Mein Tip: Leihen Sie sich einmal dieses Spiel aus, überzeugen Sie sich davon und sparen Sie Ihr Geld für einen der Top-Titel auf der PlayStation. Auch die relativ gute Grafikbeurteilung reißt das absolut langweilige Gameplay nicht mehr raus.

Markus Strippe

■ PRODUKT:	Galaxian³
■ HERSTELLER:	Namco
■ DISTRIBUTOR:	SCE
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	5
■ GRAFIK:	2
■ SOUND:	4
■ PRÄSENTATION:	3
■ GAMEPLAY:	5
■ MOTIVATION:	6
■ PREIS/LEISTUNG:	5
GESAMTWERTUNG:	4,6



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 ...

Spieler-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



[1] Dieser pelzige Zeitgenosse will Ihnen an den Kragen. [2] Im Mittelalter dürfen Sie das Burgfräulein besuchen. [3] Auch die Neandertaler verstehen keinen Spaß. [4] Im Fernen Osten wird wenig geredet und viel geschlagen.



Time Commando

Von den Höhlen der Neandertaler bis zu den Saunen der Römer durchstreift der Reisende die Jahrtausende. von Artur Hoffmann

Puh, das war sicher ein schönes Stück Arbeit. Die Grafiken wurden komplett mit dem Programm 3-D Studio von Autodesk auf Silicon-Graphics-Workstations programmiert. Mittels Texture-Mapping und Gouraud-Shading entstanden so unglaublich realistische Effekte. Jede Animation läuft dabei in Echtzeit ab. Der absolute Hit sind aber die Licht- und Schatteneffekte. Dunkle Räume sind dunkel, helle Räume hell. Wer hätte das gedacht? Aber ganz im Ernst, das französische Programmiererteam "Adelaine" hat mit der Optik des Spieles "Time Commando" einen großen Wurf gelandet.

Zeitmaschine

Es ist schon eine komische Geschichte, wenn eine Person in einen Computer steigt. Noch komischer ist es, wenn sich dieser Computer als eine Art Zeitmaschine entpuppt. Am allerkomischsten ist es aber, wenn diese Person durch die Weltgeschichte rast um blaue Chips zu finden. Genau das ist bei "Time Commando" Ihre Aufgabe: Reisen, prügeln, finden. Also beamen Sie sich durch die Zeiten, suchen Sie nach Computchips und stecken Sie diese in seltsame Maschinen. Da diese Art der Beschäftigung auf die Dauer etwas langweilig werden würde, gibt es auch jede Menge Action.

Zeitreise

Bei Ihrem Streifzug durch die Zeit, treffen Sie zwangsläufig auf die jeweiligen Einwohner. Scheinbar gefällt diesen Menschen Ihr Outfit oder Ihre Nase nicht, da Sie ständig irgendwelche Raufereien anzetteln. Da auch Sie kein Kind von Traurigkeit sind, geben Sie ihnen natürlich Saures. Anfänglich mit der bloßen Hand, aber mit zunehmender Spieldauer besorgen auch Sie sich immer mehr Waffen. Je nach Epoche kämpfen Sie dann mit Messern, Keulen oder Pistolen um Ihr

Leben. In der Steinzeit müssen Sie sich z.B. mit leichtbekleideten Urmenschen herumschlagen, die Ihnen mit Keulen gehörig zusetzen. Im Fernen Osten warten tückische Ninjas, im mittelalterlichen England Mönche und Ritter, im Ersten Weltkrieg bajonettbewehrte Spitzbuben. Sie sehen, das Leben eines Computerspezialisten ist wahrlich kein Zuckerschlecken. Also Vorsicht, beim nächsten Besuch eines PC-Ladens!

Zeitlupe

Die Steuerungsmethode ist ein schlechter Scherz. Ab und an werden Sie sich wünschen, daß der zuständige Programmierer in seine Silicon-Graphics-Workstation steigt, um mit seinem Joypad gegen echte Ninjas, Ritter und Cowboys zu kämpfen. Das Adjektiv, das Ihnen sicher nicht in den Sinn kommen wird, lautet: durchdacht. In der Zeitspanne, die zwischen einem Knopfdruck und der Reaktion der Spielfigur liegt, können Sie locker zum Reisebüro laufen und einen vierwöchigen Trip durch Amerika buchen. Das nervt wirklich, da die Grafik hervorragend ist und auch das lineare Gameplay gut designt ist.

Nach Erledigung eines Gegners gelangen Sie automatisch zur nächsten Szene. Ob Sie allerdings oft in diesen Genuß kommen werden, ist fraglich - siehe Steuerung. Meistens ist es bereits vorbei, bevor Sie auch nur in die Nähe eines Chips oder Power-Ups gelangen.

Zeitgeist

Mit einer gesunden Portion Ausdauer und starken Nerven werden Sie zwar die eine oder andere Stufe schaffen, Spaß macht es aber erst wenn Sie in die höheren Levels gelangen. Da wir alle wissen, wie wichtig der Spaßfaktor ist scheint das nicht der richtige Weg zu sein. Es ist einfach zu frustrierend, von einem ungewaschenen Neandertaler angegriffen zu werden und -



Mit einem Schwert läßt sich vieles anstellen.

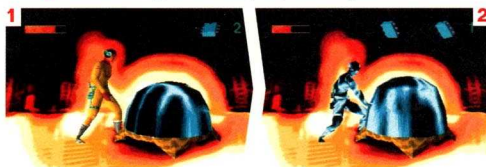


Zwei gegen einen ist nicht gerade fair.



[1] Was der Tierschutzverein wohl dazu sagen wird? [2] Jurassic Park auf französisch. [3] Selbst zu Mönchen darf man kein Vertrauen mehr haben. [4] Dieses Bildschirmfoto zeigt eine gerenderte Sequenz. Cool! [5] In der Zukunft ist es kalt und gefährlich. [6] Der schwarze Ninja hat noch nichts von den Gravitationskräften gehört. [7] Diese nette Dame wirft mit Shuriken. [8] Ritter sind äußerst unangenehme Gegner. [9] Säbelzahn tiger sind zwar unbewaffnet aber tödlich. [10] Ein Zenturion ist sehr schwer zu besiegen. [11] Oh nein! Doch nicht mit der Pistole. [12] Licht- und Schatteneffekte sorgen für eine gute Atmosphäre.

1 Am Wegesrand herumliegende Computerchips sind Ihr Schlüssel zur realen Welt. 2 Ein Mensch steigt in einen Computer, selten so gelacht.



1 Gerade haben Sie kräftig aufgeräumt. 2 Der schwarze Kerl in der eisernen Rüstung kann mit dem Schwert besser umgehen als Sie. Er hält schließlich kein Joypad in seiner mächtigen Pranke. 3 Dieser freundliche Römer verbugt sich vor der Balgerei. 4! Endlich, die sagenumwobenen blauen Chips sind gefunden.



Im Fernen Osten warten Ninjas, im mittelalterlichen England Mönche und Ritter, im Ersten Weltkrieg bajonettbewehrte Spitzbuben.



dank Steuerung – nicht richtig zurückschlagen zu können. Das ärgert, zumal das Game um die 100 Mark kostet und der Rest des Spieles in Ordnung ist. Sie werden wohl niemals in den Genuß der wunderschön dargestellten Zugbrücken, der wilden Sumo-Ringer und der frommen Mönche kommen. Schade eigentlich. Unser Tip lautet daher ganz klar: Bevor Sie auch nur eine einzige müde Mark für dieses Spiel ausgeben, sollten Sie es unbedingt erst einmal antesten (Kaufhäuser, Spielverleih etc.).

pat

Last-Minute-Reise



Die Introsequenz gehört mit zu den besten, die wir jemals zu Gesicht bekommen haben. Es ist nur schade, daß der Rest des Spieles – wie so oft – nicht mit diesem netten Filmchen mithalten kann.

Time Commando

Meine Meinung: Entweder gibt es in Frankreich andere Joypads oder die Franzosen sind etwas langsamer als der Rest der Welt. Wie soll man sich sonst die schwammige und reaktionsarme Steuerung erklären. Scheinbar haben die Entwickler unseren Artikel "Was macht ein gutes Videospiel aus" nicht gelesen. Da steht klipp und klar: "Ein Joypad soll zum verlängerten Arm des Spielers werden". Abgesehen davon, ist Time Commando ein flottes Spiel, das

einige innovative Ideen bietet. Gepaart mit der makellosen Grafik und der ausgezeichneten Präsentation wäre ein Hammerspiel drin gewesen, wenn da nicht... Die Schlag-dich-durch-die-Jahrtausende-Idee ist nicht gerade neu, bietet aber genug Stoff für einige kurzweilige Nachmittage. Alles in allem ist Time Commando aber bestimmt kein Anwärter auf einen Spitzenplatz in meiner Sammlung.

Artur Hoffmann

■ PRODUKT: Time Commando

■ HERSTELLER: Adelaine

■ DISTRIBUTOR: Electronic Arts

■ VERKAUFSPREIS: 100 Mark

■ SPIELIDEE: 3

■ GRAFIK: 2

■ SOUND: 3

■ PRÄSENTATION: 2

■ GAMEPLAY: 3

■ MOTIVATION: 4

■ PREIS/LEISTUNG: 3

GESAMTWERTUNG:

3,0



Top Gun

Eine gefährliche Reise erwartet Sie. Experten sind sich einig: Der Flug raubt Ihnen den Atem. Rasante Flugmanöver und actiongeladene Kanonenfeuer vertreiben Ihnen blitzschnell die Zeit. von Britta Sörg

Top Gun, wer kennt ihn nicht, den Kinokassenschlager der achtziger Jahre über eine amerikanische Fliegerstaffel. Der damals noch unbekannte Tom Cruise spielte in diesem Film neben

Val Kilmer einen draufgängerischen Piloten, der durch die harte Schule einer Elite-einsatztruppe muß. Inzwischen längst zum Star avanciert, kann Cruise sich heute seine Filmrollen frei auswählen. Zur Zeit ist er der Kassenmagnet im Kinohit "Mission Impossible".

Annähernd zehn Jahre hat es gedauert, bis MicroProse basierend auf der filmischen Idee von Top Gun ein Spiel auf den Markt brachte. Was sind die Gründe dafür? Technische Schwierigkeiten können den Programmierern jedenfalls nicht

im Weg gestanden haben. Denn die Hardwareanforderungen des Spiels sind nicht etwa so weit fortgeschritten, das sie erst jetzt mit einer 32-Bit-Hardware für den Computer zu bewältigen wären. Das Spiel hätte von den technischen Ansprüchen her gesehen also schon früher erscheinen können.

Der Hersteller hatte wohl vielmehr Probleme, eine Lizenz für die Entwicklung seines Spieles zu erhalten. Top Gun wird in Ihrer persönlichen Spielhülle wahrscheinlich nicht gerade als Senkrechstarter auf dem ersten Platz landen, vielleicht bereitet es Ihnen einige kurzweilige Spielstunden. Sie nehmen in dem sehr schnellen Kampfflieger F-14 Platz und feuern auf alles, was Ihnen in der Luft und am Boden in den Weg kommt. Eines Ih-



MicroProse zeigt Ihnen eines der längsten Intros, die Sie je gesehen haben. Eine Fülle von militärischen Trainingseinsätzen macht Appetit auf den richtigen Kampf. Die Full-Motion-Videos sind zwar stellenweise etwas verschwommen, erzeugen aber dennoch Atmosphäre.



[1] Vielversprechende, aber nutzlose Cockpitanzeigen. **[2]** ...die aber ausreichen, um ziemlich orientierungslos zu werden. **[3]** Eine Art von Siegerrolle. **[4]** Zum eigenen Spaß mal einen Kanonenschuß. **[5]** Eins, zwei oder drei: Sie müssen sich entscheiden.



rer Ziele ist es, die begehrte Top-Gun-Trophäe Ihr eigen nennen zu dürfen. Mit dieser glänzen Sie vor der gesamten Akademie und vor allem vor Ihrem Fluglehrer.

In kleinster Weise ist Top Gun allerdings mit einem Flugsimulator zu verwechseln. Dazu verbergen sich zu viele mathematisch inkorrekte Berechnungen in dem Spiel. Wäre diese Maschine eine wirkliche F-14, würden Sie mit ihr bei einigen Flugmanövern wie ein Backstein vom Himmel fallen. Aber mit welchen heftigen Loops und Sturzflügen auch immer Sie den Kampfflieger herumschleudern, stets fängt er sich wieder ab, und Sie steuern wieder in gewohnten Bahnen. Als einzige Warnung blinkt ein Licht auf, das Ihr zu kühnes Manöver stoppt.

Schwierigkeiten bereitet es allerdings, ein Gefühl für die Geschwindigkeit zu entwickeln. Es sei denn, Sie fliegen im Tiefflug über der Erdoberfläche, die in ihrer grafischen Struktur einer Landkarte gleicht.

Einige kleine Anzeigen erinnern aber dennoch an eine Simulation. So verfügen Sie beispielsweise über eine Handvoll verschiedener Waffen. Diese lassen sich sehr einfach bedienen. Sie zielen mit ihnen sowohl auf gegnerische Stützpunkte am Boden als auch auf feindliche Maschinen in der Luft. Wie im wirklichen Leben versagen die Kanonen auch einmal, und die Munition geht allzu schnell zur Neige.

Außerdem bietet Ihnen das Spiel wahlweise zwei verschiedene Ansichten: einmal aus der



Cockpit- und zum anderen aus der Verfolgerperspektive. Wenngleich die letztere eher an eine echte Simulation erinnert, behindert sie doch einen flüssigen Spielverlauf und ist schlichtweg nicht spielbar.

Reichlich ausgestattet ist das Cockpit mit einer großen Zahl an Bordinstrumenten. Die Anzeigen und Displays liefern Ihnen als angehenden Piloten jede Menge notwendiger Informationen. Da ist einfach alles vertreten, was einen echten Flieger ausmacht: ein Höhenmesser, ein Benzinanzeiger, ein Schadensmelder und eine Skala, welche die Steiggeschwindigkeit anzeigt. Allerdings ist es nicht so, daß Sie diese Bordinstrumente wirklich brauchen. Das einzige, was Ihnen bestimmt zum Erfolg verhilft, ist, wenn sie dem Brechreiz und dem Schwindelgefühl durch allzu rasante Flugmanöver vehement widerstehen.



Jede Menge Kampfflieger. Ihre Silhouetten zeichnen sich gegen den Sonnenuntergang ab... Das ist schon sehr beeindruckend. Und noch ehe Ihnen die Fliegerszenarien langweilig werden, erscheint schon ein kahler Greis auf dem Bildschirm.



[1] Weit und breit kein Versteck. Nur ein rasanter Flug hilft Ihnen weiter. [2] Ein blifchen nach links. Nein, eher nach rechts oder doch lieber still stehen. [3] Ah, jetzt habe ich dich. [4] Sollte nicht eher der Himmel oben sein... [5] ...und der braune Boden unten? [6] Ein paar Feuerbälle.



Für die richtige fliegerische Atmosphäre im Cockpit sorgt die Akustik. Aus den Boxen dringt die Stimme des Radarabfang-Offiziers. Seine Hinweise sollen Sie ermutigen und auf die Angreifer aufmerksam machen. Er heißt Merlin und ist im Grunde genauso nutzlos wie eine Schokoladenbombe. Seine Warnrufe vor "Kanonen in der Luft" und "Leuchtraketen" erreichen Sie dann, wenn Sie die Gefahr schon längst wahrgenommen haben. Sie erzeugen sicherlich eine gewisse Spannung, aber dieser Schreier ist nicht wirklich von Nutzen. Denn die Kampfflieger und Bomber sind leicht auszumachen. Insbesondere dann, wenn sie direkt auf Sie zufliegen.

Top Gun ist kein Spiel, das man zu ernst nehmen sollte. Den meisten Spaß bereitet es, wenn man mit Höchstgeschwindigkeit durch die Trainingsmission rast. Dann folgt erst einmal eine

Verschnaufpause. In dieser Zeit setzt sich die Handlung mit Full-Motion-Videos fort.

Diese sind in recht heiterem Ton gehalten. Eine ganze Reihe unbekannter Schauspieler, alles echte Kerle, stellen die Truppe der Top Gun Akademie dar. Auf Tom Cruise müssen Fans verzichten; auch von den übrigen Stars fehlt jede Spur. Einzig James Tolkan hat sich unter Vertrag nehmen lassen und schlüpft wieder in seine damalige Rolle als Hondo. Anscheinend hat der Hersteller den Rest der "echten" Eliteeinheit nicht genügend finanziellen Anreiz geboten.

Wenn man bei Top Gun den oberflächlichen Glanz, wie beispielsweise in den eindrucksvollen Anfangssequenzen weglässt, erhält man ein Game im Stile des alten Sega-Spiels "Afterburner". Das ist nicht weiter enttäuschend. Die grafische Aufmachung könnte ein wenig ausgereifter und beeindruckender gestaltet sein. Das Spiel ist in erster Linie funktional, aber eben auch nicht mehr.

Nach dieser ersten Übersicht könnten Sie leicht denken, Top Gun wäre ein richtiger spielerischer Flop. Aber das ist nicht der Fall. Wer auf ein flaches Shoot'em-up steht, dem bietet Top Gun jede Menge Spaß. Der Schwierigkeitsgrad steigt langsam an und fordert sie in jeder Stufe neu heraus. Es gibt drei verschiedene Spielniveaus: ein Trainingsprogramm, eins für Anfänger und eins für Fliegerasse. Recht lobenswert sind die vielen Einsätze gegen Feinde im Nahkampf. Die einzelnen Missionen bieten genügend Abwechslung, um Ihr Interesse bei der Stange zu halten. Sie wechseln zwischen Kämpfen in der Luft und Angriffen auf Bodenziele. Vor Ihrem inneren Auge haben Sie stets die Silhouette der begehrten Top Gun Trophäe. (Aber seien sie vorgewarnt: Wenn sie die Akademie erst einmal abgeschlossen haben, wartet erst der richtige Einsatz auf Sie.)

Top Gun bricht sicherlich keine technologischen Barrieren. Es wird sicherlich auch keine Preise für seine Originalität gewinnen. Gewiß geraten Sie nicht in einen absoluten Spieleraus. Im Vergleich zu dem ebenfalls bei MicroProse erschienenem, sehr empfehlenswerten Hubschraubersimulator "Gunship" steht Top Gun weit hinten an. Aber auf der Werteskala für Shoot'em-ups steht es doch noch relativ weit oben.

Alternative Spiele

Warhawk

Thunderhawk 2

Gunship 2000

Top Gun

Air Combat

StarFighter 3000



Top Gun

Meine Meinung: Gute zehn Jahre nach dem Kinoerfolg von Top Gun kommt nun die Spielversion auf den Markt. Da sind die Erwartungen natürlich hoch. Doch diese erfüllt das Shoot'em-up nicht. Sieht man einmal von den nett gestalteten Spielfilmsequenzen ab, enttäuscht die grafische Ausarbeitung sehr. Nur das Armaturenbrett mit den verschiedenen Instrumenten im Cockpit besticht durch seine

realistische Nachbildung. Aber was nützen alle Details, wenn sie im Grunde nichts als Verzierungen sind und nicht zum Einsatz kommen? Auf einen Flugsimulator können Sie sich bei diesem Spiel jedenfalls nicht freuen. Durch den langsam ansteigenden Schwierigkeitsgrad und die verschiedenen Spielniveaus finden auch Einsteiger einen schnellen Zugang zu dem Spiel.

Britta Sorg

Top Gun	
■ PRODUKT:	MicroProse
■ HERSTELLER:	SCE
■ DISTRIBUTOR:	100 Mark
■ VERKAUFSPREIS:	englisch
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	
■ SPIELIDEE: 4	■ MOTIVATION: 4
■ GRAFIK: 3	■ PREIS/LEISTUNG: 3
■ SOUND: 3	
■ PRÄSENTATION: 2	
■ GAMEPLAY: 4	
GESAMTWERTUNG: 3,5	



Wie nicht anders zu erwarten, zeigt das Intro unseren Jäger vom Weg auf die Rollbahn bis zum ersten Luftkampf durch

Raging Skies

Der Vorstoß von Sony in die Welt der Kampfpiloten verspricht eine tolle Grafik und spannende Luftkämpfe. Gelungener Nachschub für ausgehungerte "Air-Combat"-Piloten? von Michael Brandt

Und noch eine..." möchte man angesichts der Flut an Flugsimulationen seufzen (wenn man sie denn so nennen will), die derzeit über PlayStation-Spieler hereinbricht. Keine andere 32-Bit-Konsole konnte in den letzten Monaten mit ähnlich vielen Neuerscheinungen dieses Genres aufwarten. Ob die Redewendung "Masse statt Klasse" auf "Raging Skies" zutrifft, wollten wir genauer wissen.

PlayStation als Flugstation

Da die Spieleindustrie mit den 32-Bit-Konsolen über genug Leistung verfügt, auch komplexere 3-D-Strukturen auf den heimischen Bildschirm zu zaubern, gibt es immer mehr Versuche, das eigentlich vom PC beherrschte Feld der Flugsimulationen auch der Konsolenwelt zu erschließen.

Auf den ersten Blick ist dies keine leichte Aufgabe, denn Funktionen wie z.B. "Landeklappen", "Luftbremsen", "Radarmodi", "elektronische Gegenmaßnahmen" oder "Flügelmannbefehle" auf einem mit wenigen Knöpfen ausgestatteten Joypad unterzubringen, erscheint utopisch. Unbeeinträchtigt dessen richtet SCE sein Bemühen auf einen Spielspaß, der diesen Funktions-"Overkill" zu Recht in Frage stellt: Titel wie "Air Combat" sprechen eine deutliche Sprache. Ob sich nun auch Raging Skies unter die Top-Ten einreihen darf?

Up, up and away...

Bei genauerer Betrachtung erweist sich Raging Skies (japanischer Titel "Sidewinder") zunächst



[1] Dieser Gegner ist bald Geschichte... **[2]** Wenn das nächste Mal jemand die Vorfahrt im Luftraum mißachtet... **[3]** Der Besprechungsraum dient zur Auswahl von Training, "echten" Missionen oder heißen Luftgefechten mit einem Freund.

Hardware line-up



[1] F4E Phantom: Das alte US-Navy-Arbeitspferd. **[2]** F14D Tomcat: Der "Top-Gun"-Überflieger schlechthin. **[3]** F15E Eagle: Ein Veteran. **[4]** F16C Falcon: Die stets zuverlässige Maschine. **[5]** FA18 Hornet: In die Jahre gekommener Star der Navy. **[6]** F22 Superstar: Noch Experimental-Flugzeug.



verschlungene Canyons. Nach dem Sieg begibt er sich für ein kleines Raketen-"Freudenfeuer" wieder in Formation.

Die Polygongrafik des Spiels ist zwar gut gelungen, bricht andererseits aber auch keine Geschwindigkeitsrekorde.

als nicht sonderlich innovativ: Dreidimensionale Polygongrafiken, missionbasierende Level, diverse Auswahlmöglichkeiten an Flugzeugen und Waffen – klingt das alles nicht irgendwie bekannt?

Bedenken beiseite – nach dem sauber gerenderten Intro, begleitet von bodenständigem Heavy-Metal-Gedröhne darf entweder erst einmal die Flugschule besucht oder sofort in die einzelnen Missionen eingestiegen werden. Fällt die Entscheidung zugunsten der Übungsstunden, erhält man gleich zu Anfang die Chance, seine Fähigkeiten im direkten Luftkampf, in der Zerstörung von Bodeneinheiten (einer vom Feind gehaltenen Brücke) oder im Bombardement eines militärischen Ziels (ein Chemiewaffen-Depot) zu schulen.

Nach Abschluß der Trainingsrunden ist der Grundstein für eine erfolgreiche Ein-Mann-Kampagne gelegt. Zu Beginn stehen zwei strategische Karten zur Verfügung, auf denen Sie zwischen verschiedenen Konfliktzonen wählen dürfen. Bevor es im Namen der Demokratie (man gönnt sich ja sonst nichts) todesmutig in die Lüfte geht, erfahren Sie in der videogestützten Einsatzbesprechung alle Wissenswerte über den bevorstehenden Auftrag.

Art und Umfang der Missionen reizen zu einem "...wie gehabt...". Nach Zerstörung einer Rogue F22 und ihrer Begleit-MiGs dürfen Sie sich dann beispielsweise an die Aufgabe wagen, eine mit diplomatischen Botschaftern besetzte Boeing auf ihrem Weg zu Friedensverhandlungen zu eskortieren – was sich als verhältnismäßig schwierige Aufgabe erweist. Im Anschluß an eine erfolgreiche Mission erscheint ein neuer roter

Punkt auf der strategischen Karte, der eine weitere Herausforderung verheißt.

Irgendwie anders...

Erst einmal in der Luft, spielt sich Raging Skies anfangs etwas zäh, weil das Flugzeug nicht unbedingt dorthin folgt, wo Sie es gern hinlenken möchten. Während der Versuche, das heftige Übersteuern der eigenen Maschine endlich in den Griff zu bekommen, umschwirren den tapferen Piloten bereits zahlreiche Gegner. Haben Sie sich aber erst einmal an das akrobatische Flugverhalten gewöhnt (und den Schweiß von der Stirn gewischt), reicht die Kenntnis von Raketen- und Feuerknopf, damit Sie sich auf das eigentliche Missionsziel konzentrieren können.

Die Polygongrafik des Spiels ist zwar gut gelungen, bricht andererseits aber auch keine Geschwindigkeitsrekorde. Bei Spielen dieser Art sollte man eigentlich konzentrieren können, daß ein Hochgeschwindigkeitsflug auch nach Überschall aussieht und nicht nach Entenjagd auf der Autobahn. Gerade die Auswahlmöglichkeit zwischen fünf Jägern verkommt zur Farce, wenn sie alle gleich (langsam) fliegen. Auch das Zeitlimit jeder Mission steigert – insbesondere bei Anfängern – nicht gerade den Spielspaß, wenn man nach nahezu bestandener Mission den letzten Gegner nicht schnell genug ins Visier bekommt. Die Soundeffekte sind einigermaßen gelungen, die eigentliche Missionsmusik wirkt allerdings ein wenig unglücklich.

Nun, Raging Skies ist kein schlechtes Spiel – durch die vielen Missionen und den integrierten Zweispielermodus stellt es eine interessante Alternative dar, die lange Zeit Spaß macht. Die Polygonwelt ist detailliert und bietet flüssige Animationen, wenn auch die meisten Luftkämpfe über eine größere Distanz erfolgen – fast wie im richtigen Leben. pat

Alternative Spiele

Thunderhawk 2

Warhawk

Raging Skies

Agile Warrior

Air Combat

StarFighter 3000



Raging Skies

Meine Meinung: Dem Thema "guter Maverick kämpfen gegen böses Feind" noch allzuviel Neues abzugewinnen, fällt angesichts der mittlerweile zahlreichen Konkurrenz doch etwas schwer. Sicherlich, Raging Skies ist gut gelungen und bietet durchaus spannende Luftkämpfe; den echten spielerischen Durchbruch sucht man jedoch vergebens. Auch wenn die Fähigkeiten der Playstation gut umgesetzt wurden, be-

kommt man nur selten das Gefühl vermittelt, mitten-drin zu sein. Solche Spiele leben eben nicht nur von guter Grafik und aufwendiger Präsentation, sondern auch das Fluggefühl und die Steuerung müssen stimmen. Das hätte man sich bei SCE ruhig zu Herzen nehmen können. Wozu also viele Worte verlieren? Absolute Fans sollten zugreifen, alle anderen einfach einmal probespielen.

Michael Brandt

■ PRODUKT:	Raging Skies
■ HERSTELLER:	Pegasus Japan
■ DISTRIBUTOR:	SCE/Asmik
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	3
■ GRAFIK:	2
■ SOUND:	3
■ PRÄSENTATION:	2
■ GAMEPLAY:	4
■ MOTIVATION:	2
■ PREIS/LEISTUNG:	2
GESAMTWERTUNG:	2,7

Bei der Grafik hat sich nicht viel geändert. Sie ist immer noch so toll wie im ersten Teil.



Jumping Flash 2

Endlich! Die langerwartete Fortsetzung von Jumping Flash.

Mit dem japanischem **Blech-Roger-Rabbit** suchen Sie **Riesenkartotten** und retten die **Scheibenwelt** vor dem fiesen Obermotz **Captain Suzuki**. von Markus Strippo



Im ersten Teil sammelten Sie noch mit Ihrem Roboterhasen Jetpods und jagten dem verrückten Wissenschaftler Baron Aloha die geklauten Erdteile wieder ab. In der Zwischenzeit hat sich viel ereignet. Der großwahninnige, intergalaktische Obermotz Captain Suzuki sammelt Planeten und archiviert diese in überdimensionalen Flaschen. Leider erwischte es auch Baron Aloha mit seinen Muu Muus. Unser geläuterte Ex-Bösewicht fleht nun um Ihre Hilfe, ihn und seine Muu Muus aus dieser Flaschenwelt zu retten. Mit Meister Lampe befreien Sie die niedlichen Plüschtiere in den sechs Welten. Jede besteht aus drei Level und jeweils im letzten erscheint ein angsteinflößender Bösewicht. Die Grafik dieser sechs Szenarien – ein Strand in Hawaii, ein japanischer Tempel, ein Zirkus, ein mittelalterliches Schloß und zwei Überraschungswelten – ist schlichtweg brillant. In einigen dieser Welten springt Ihr Hase durch Schneegestöber und Dauerregen. Der deutsche Sommer läßt grüßen!

Die Show beginnt!

Ihr Hase hoppelt in Ego-Perspektive über wunderbare Polygon-Äcker, taucht in Brunnen oder

setzt zu einem Riesensprung an, der ihn in ungeahnte Höhen schnellen läßt. In bester Jump'n-Run-Manier springen oder feuern Sie auf Ihre Gegner, bis diese platzen. Zur Belohnung winken Ihnen Extraleben, neue Waffen, längere Zeit und erhöhte Energie.

Jumping Flash 1 vs. Jumping Flash 2

Einige Ihrer Feinde entpuppen sich als wahre Goldesel, denn ihre "Inneren" bestehen aus silbernen und goldenen Dukaten mit denen Sie Ihr Punktekonto aufbessern. Verplempern Sie aber Ihre Zeit nicht mit Ihren Gegnern, sondern suchen Sie die vier versteckten Muu Muus. Mit Riesensätzen erklimmt Ihr Hase auch hochgelegene Plattformen. Dabei lassen Sie Ihren Rabbit von Hochhaus zu Hochhaus springen, oder Sie bedienen sich des Luftsoges eines Ventilators, der Sie in schwindelerregende Höhen zieht. In den entlegensten Winkeln der Scheibenwelt finden Sie die Plüschgeißeln. Den Aufenthaltsort dieser Muu Muus und der feindlichen Ungeziefer sehen Sie am Bildschirm und auf dem Radar. Haben Sie erst einmal die vier putzigen Tierchen befreit, bringen Sie Ihren Hasen zum Ausgang. Dieser Schritt katapultiert Sie direkt in den nächsten Abschnitt. In einer kurzen Render-Sequenz zertrümmert Jumping Flash die Glaskuppel der nächsten Scheibenwelt. Und der Spaß beginnt auf ein Neues! Sie sammeln soviel Feuerkraft, wie nur möglich, da im letzten Level ein garstiger Obermotz zu beseitigen ist. Mit Laserkanone und sonstigen netten Kleinigkeiten schaffen Sie auch dieses Hindernis und hüpfen in die nächste Stage. Das größte Problem ist das Zeitlimit. Je weiter Sie mit Ihren Rettungsbemühungen vorstoßen, desto mehr artet Jumping Flash 2 in Denksport aus. Sie lösen aber auch dieses Rätsel! Schaffen Sie es



Und los geht's: Jumping Flash fliegt zu einem weiteren Rettungseinsatz.



Der Bösewicht des ersten Teils bittet Sie, seine Muu Muus zu retten.

einmal nicht, oder verlieren Sie die Orientierung und stürzen von der Tellerwelt ab, dann fangen Sie eben nochmals beim selben Level an.

Jumping Flash 1 war sicher einer der meist verkannten Titel für die Sony PlayStation. Eingefleischte 2-D-Jump'n-Run-Spezialisten konnten mit der vollkommen neuen dreidimensionalen Bewegungsfreiheit wenig anfangen. Vielen war es überdies viel zu schrill. Ein Roboterhase hoppelte durch eine kunterbunte Kinderwelt, die vor japanischem Nippes nur so strotzte. Das Spielprinzip und der Kitsch haben sich auch im zweiten Teil nicht geändert. Nur die Kinderkrankheiten haben die Entwickler geheilt. Sie lenken Ihren Rabbit jetzt viel sicherer durch die Welten, da die Steuerung und die Sprungaktivierung viel exakter sind als im ersten Teil. Auch sind Wände und Türen jetzt richtige Hindernisse, durch die Sie Ihren Hasen nicht mehr einfach irgendwie durchmogeln. Mit einem guten Orientierungssinn steuern Sie Ihr Karnickel durch verborgene Wasserschächte, bekämpfen Piranhas und kommen mit einem Gewaltsprung an Ihr Ziel. War der erste

Teil noch ein tolles 3-D-Experiment, so ist Jumping Flash 2 die innovative Weiterentwicklung. Nach ein paar Hüpfen erleben Sie diese surreale 3-D-Welt nicht mehr als Jump'n-Run-Plattform, sondern Sie gehen mit Ihrem Hasen auf Entdeckungsreise. Auf der Suche nach neuen grafischen Leckerbissen erforschen Sie stundenlang die liebevoll konstruierten Welten. Die mannigfaltigen Objekte sind sehr detailliert und die Texturen absolut verzerrungsfrei. Mit dem zweiten Teil ist den Programmieren eine echte Meisterleistung gelungen. Auch bei der Auswahl Ihrer Gegner warten einige Überraschungen auf Sie. Oder haben Sie schon jemals gegen einen Gurken werfenden Hamburger gekämpft?

Der Bonus

Beim Öffnen der Verpackung ist erst einmal Verwirrung angesagt. Ihr Blick fällt auf zwei CDs, deren einziger optischer Unterschied die Numerierung ist. Sie legen die erste Scheibe in Ihre PlayStation und erfreuen sich an dem zweiten Teil. Doch Ihre Neugier läßt Ihnen keine Ruhe und Sie testen auch noch die "Disk 2". Auf dieser spielen Sie dann den kompletten ersten Teil. Haben Sie schon Jumping Flash 1, dann machen Sie doch irgendjemand eine kleine Freude. Wer aber den ersten Teil nicht in seiner Sammlung hat, der kauft sich nur die Fortsetzung und erhält den ersten Teil gratis dazu!

Die absolute Bewegungsfreiheit, die optischen Gimmicks, die reichhaltigen Levels und der ansteigende Schwierigkeitsgrad garantieren langanhaltenden Spielspaß. Virtual Reality hat jetzt einen Namen: Jumping Flash 2.



Jumping Flash 2

Meine Meinung: Die Jagd nach der goldenen Karotte ist ein superwitziges und vor allem gewaltfreies 3-D-Jump'n Run. Der rapid steigende Schwierigkeitsgrad auf der Suche nach den gefangenen Muu Muus bereitet das nötige Kopfzerbrechen, um langanhaltenden Spielspaß zu bieten. Sie benötigen schon die richtige Strategie, um gegen das Zeitlimit zu bestehen. Aber auch die liebevolle Darstellung der Hasen-

feinde wie der Gurken werfende Hamburger, die Hubschrauber-Mosquitos und Riesenschildkröten bereiten richtig gute Laune. Das Tollste für mich ist jedoch die Weiterentwicklung des Jump'n-Run-Genres. Sie hüpfen mit vollkommener Bewegungsfreiheit durch die dreidimensionalen Scheibenwelten und fühlen sich mitten drin. Dies ist Virtual Reality pur. Jumping Flash 2 ist ein absoluter Megahit. **Markus Strippo**

■ **PRODUKT:** Jumping Flash 2

■ **HERSTELLER:** SCE

■ **DISTRIBUTOR:** SCE

■ **VERKAUFSPREIS:** 110 Mark

■ **SPRACHE DES SPIELS:** englisch

■ **SPRACHE DES HANDBUCHS:** deutsch

■ **SPIELIDEE:**

1,5

■ **MOTIVATION:**

2

■ **GRAFIK:**

1,5

■ **PREIS/LEISTUNG:**

1,5

■ **SOUND:**

2

■ **PRÄSENTATION:**

2

■ **GAMEPLAY:**

2

GESAMTWERTUNG:

1,8

Starfighter 3000

Nach ein paar Runden in der programmiertechnischen Warteschleife setzt der Starfighter endlich auf der PlayStation zum Landeanflug an. Hält der Vogel in der Serienproduktion, was uns sein Prototyp versprochen hat (vgl. PrePlay in Ausgabe 08/96)? von Michael Schmittner

Willkommen zum Starfighter-Projekt. Ihre Aufgabe, Kadett, ist es, unseren neuen Kampffjet – den Predator Mark IV – in einem umfangreichen Simulationslauf auf Herz und Nieren zu testen. Bei diesem handelt es sich um einen extrem leistungsfähigen Mehrzweck-Jet, der sowohl für Kampfeinsätze auf Planeten, als auch für Missionen im Weltraum konzipiert worden ist. Starten Sie die Software und wir beginnen sofort mit der ersten von vier Testreihen. Viel Erfolg, Pilot!

Die Simulation im Simulator

Starfighter entführt Sie ins Jahr 3037. In dieser Zukunft wird das Leben eines Testpiloten nicht mehr leichtsinnig aufs Spiel gesetzt – der Computer macht's möglich.

In der ersten Spielstufe warten 15 einfache Trainingsmissionen auf Sie. Hier lernen Sie das Flugverhalten Ihres Vogels einzuschätzen und machen sich gleichzeitig mit den unterschiedlichen Waffensystemen vertraut. Laser, Luft- und Bodenraketen, Bomben und diverse Spezialwaffen stehen Ihnen zur Verfügung. Wie es sich für einen vernünftigen Simulator gehört, können Sie das Spielgeschehen aus verschiedenen Blickwinkeln und Ansichten verfolgen: aus dem Cockpit heraus, in einer Verfolger-Perspektive sowie mit einer Fly-by-Einblendung. Eine Taste des Joypads läßt sich mit einer alternativen Kameraeinstellung belegen. Ein schneller und häufiger Wechsel zwischen Innen- und Außenansicht ist nicht nur praktisch (steht der nervige Geschützturm immer noch?), sondern sorgt auch für die nötige Dynamik. Bei manch anderem Flusli hat man das Gefühl, das Flugzeug würde mit Tempo 30 durch eine verkehrsberuhigte Zone schleichen – nicht so bei Starfighter: Geschwindigkeit ist hier Trumpf, und das wird gerade in der Außenansicht deutlich. Hast Du's nicht gesehen, schon ist die Maschine – von sechs gegnerischen Jets gejagt – an Ihnen vorbeigezogen.

Womit wir beim Thema wären: die Gegner. In Starfighter 3000 geht wirklich die Post ab. Neben diversen Jägern müssen Sie sich mit Radarstationen, SAM-Sites, Geschütztürmen, Schiffen, Panzern sowie verschiedenen Raumschiffen und Killersatelliten herumschlagen. Zögerliches Taktie-



[1] Manche Angriffsobjekte gleichen mittelalterlichen Burgen. [2] Eine Warnmeldung ruft Sie zum Mutterschiff zurück. [3] Hier müssen zwei Raketen zerstört werden.

ren Marke "Jetzt kümmern wir uns erst mal um die Radarstellung" gibt's nicht. Ehe Sie sich's versehen, sind Sie auch schon in gadenlos schnelle Luftkämpfe verwickelt; und das ist gleichzeitig auch das größte Manko dieses Spiels. Eine Mission läßt sich nicht richtig planen. Schaltet man bei einem anderen Flugsimulator erst die strate-

Ehe Sie sich's versehen, sind Sie auch schon in gadenlos schnelle Luftkämpfe verwickelt.



[1] Auch im Weltraum wird gekämpft. [2] Unser Mutterschiff voraus. [3] Das getroffene Ziel explodiert effektiv. [4] Die Außen-Kamera ist für's Spielgeschehen nebensächlich.



Dadurch, daß die Entwickler auf Texturen verzichtet haben, ist das Spiel wesentlich schneller als z. B. WC III.

gischen Ziele aus, verliert der Spieler bei Starfighter 3000 relativ schnell die Übersicht.

Wenn gar nichts mehr hilft, schießen Sie sich mit Ihrem Laser eine Flugschneise in die Berge, und attackieren so gegnerische Stellungen von hinten. Nur selten haben Sie Zeit sich auszurufen und zu orientieren. Versuchen Sie es also erst gar nicht, sondern packen Sie lieber gleich Ihre Kanone aus, und ballern Sie was das Zeug hält. Starfighter 3000 ist das Paradebeispiel eines Action-Flugsimulators. Haben Sie die ersten Trainingsmissionen heil überstanden, warten weitere drei Level mit je 15 Aufträgen auf Sie. Für langanhaltende Motivation ist also bestens gesorgt.

pat



Starfighter 3000

Meine Meinung: Dieses Spiel macht richtig Laune. CD einlegen und los geht's. Anders als bei "Wing Commander III" beschränkt sich die Steuerung von Starfighter 3000 auf das Wesentliche (Gas geben, Waffen abfeuern etc.). Die Polygongrafik wirkt zwar manchmal etwas grobschlächtig, dem Gameplay schadet das aber nicht - ganz im Gegenteil: Dadurch, daß die Entwickler auf die Verwendung von Texturen

verzichtet haben, ist das Spiel wesentlich schneller als z.B. WC III. Das frühe Ausblenden des Horizonts hat den selben Nebeneffekt. Das Mission-Briefing wird dem Spieler - je nach Wunsch - in verschiedenen Sprachen vorgelesen. Meine Empfehlung ist eindeutig: Freunde actionlastiger Flugsimulatoren können beruhigt zugreifen. Starfighter 3000 wird sie nicht enttäuschen.

Michael Schmittner

■ PRODUKT:	Starfighter 3000
■ HERSTELLER:	Telstar
■ DISTRIBUTOR:	Konami
■ VERKAUFSPREIS:	ca. 100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	3
■ GRAFIK:	2
■ SOUND:	2
■ PRÄSENTATION:	2
■ GAMEPLAY:	2
■ MOTIVATION:	2
■ PREIS/LEISTUNG:	2
GESAMTWERTUNG:	2,3



Besonders gute Spiele zeichnen wir mit dieser Plakette aus.

Gut zu wissen – so testen wir

Das Problem ist nicht neu: Wie bewertet man ein Videospiel? Die Kollegen von "Stiftung Warentest" haben es da schon leichter. Bei einer Waschmaschine lassen sich Testergebnisse physikalisch messen: Energieverbrauch, Waschdauer etc. Bei einem Spiel sieht die Sache schon anders aus. Ein Simulations-Fan findet Prügelspiele fürchterlich, dem "Tekken"-Liebhaber stellen sich dagegen bei "Gunship" die Nackenhaare auf. Geschmäcker sind nun mal verschieden. Wir versuchen den goldenen Mittelweg zu gehen. Jeder Testkandidat wird aus sieben verschiedenen Blickwinkeln heraus betrachtet: Grafik, Sound, Gameplay etc. Die einzelnen Kriterien be-

werten wir nach dem Schulnoten-System (1 = sehr gut, 2 = gut usw.) und gewichten Sie unterschiedlich stark (Spielidee fünffach; Grafik, Sound und Präsentation zweifach; Gameplay, Motivation und Preis/Leistung jeweils dreifach). Das Zwischenergebnis teilen wir durch die Summe der Einzelbewertungen (20) und erhalten so die Gesamtnote, die auf eine Stelle hinter dem Komma gerundet wird.

Ein paar Worte zu den Kriterien: Die Spielidee spiegelt nicht nur die Idee selbst (Autoren, Flipper etc.) wieder, sondern natürlich auch deren Umsetzung. Ein Beispiel: Ein Prügelspiel à la Tekken zu programmieren, reißt niemanden mehr vom Hocker. Bauen die Entwickler dagegen neue Komponenten mit ein (z.B. Vierspieler-Modus, 3-D-Brille), wirkt sich das natürlich positiv auf die Wertung aus. Die relativ starke Gewichtung der Spielidee soll darüber hinaus verhindern, daß Games, die über sensationelle Grafiken und Filmsequenzen verfügen, automatisch gute Noten erhalten. Was nützen Ihnen die schönsten Intros, wenn das eigentliche Spiel nichts taugt? Die Kriterien "Motivation" und "Preis/Leistung" geben Ihnen Auskunft darüber, ob der jeweilige Testkandidat sie länger als 15 Minuten an der PlayStation fesseln wird, und ob der Preis summa summarum gerechtfertigt ist. In den Meinungskästen geben unsere Autoren schließlich ihre persönlichen Ansichten zum jeweiligen Spiel wieder. Sie dienen dazu, die trockenen Zahlen der Bewertung in Worte zu fassen.

Auch hier gilt: Über Geschmack läßt sich (nicht) streiten.



■ PRODUKT:	Der Name des Spiels		
■ HERSTELLER:	Der Produzent		
■ DISTRIBUTOR:	Hier kann Ihr Händler das Spiel für Sie bestellen		
■ VERKAUFSPREIS:	Der durchschnittliche "Straßenpreis" inkl. MwSt.		
■ SPIELIDEE:	2,0	■ MOTIVATION:	2,0
■ GRAFIK:	2,0	■ PREIS/LEISTUNG:	2,0
■ SOUND:	2,0	GESAMTWERTUNG: 2,0	
■ PRÄSENTATION:	1,5		
■ GAMEPLAY:	2,0		

INSERENTENVERZEICHNIS

Inserent	auf Seite	Inserent	auf Seite
Acclaim Entertainment	17	Kranz Versand	103
BMG Interactive Entert.	13	Media Point Vertrieb	9
DMV Vertrieb	85	Play Com	35
	Beihefter	Psygnosis	104
Double T	57	Sony Computer	61,69,83
Game Activity	87	Test'n Take	93
Games Castle	43	Versand 99	11
Games Island	47	Video & Game	49
Jet Stream	21	Virgin Interactive	2

Sie finden in dieser Ausgabe Teilbeilagen von: World of Games



Spiele-Hotline:

D 069-66 54 34 00

CH 157 11 33
(86 RP/Min)

Wooomm 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**

Fragebogen

Dieses Mal haben wir
TIC-TAC-TOE
mit Hilfe von **BMG Interactive / Ariola**
dazu überreden können,
eine PlayStation für Sie zu signieren.



Ausfüllen und gewinnen!

Senden Sie uns den Fragebogen ausgefüllt per Fax oder Post zurück, und Sie nehmen auf jeden Fall an der Verlosung teil (DMV Verlag, Redaktion PlayStation Magazin, Stichwort: "Tic-Tac-Toe", Dornacher Str. 3 d, 85622 Feldkirchen, Fax-Nr. 089/99115-177)! Einsendeschluß ist der 11.10.1996; Mitarbeiter des DMV-/Franzis-Verlages und deren Angehörige sind von der Verlosung ausgeschlossen.

Name _____
Vorname _____
Straße _____
PLZ, Ort _____

Sie sind:

- ☐ männlich ☐ weiblich
☐ Schüler/in ☐ Student/in
☐ Angestellt ☐ Selbständig

Ihr Alter

- ☐ 10-15 Jahre ☐ 16-20 Jahre
☐ 21-25 Jahre ☐ älter als 25 Jahre

Ihr monatliches Einkommen?

- ☐ bis 500 Mark ☐ bis 1.000 Mark
☐ bis 2.000 Mark ☐ bis 3.000 Mark
☐ bis 5.000 Mark ☐ über 5.000 Mark

Wer hat die PlayStation gekauft?

- ☐ Sie selbst ☐ Eltern
☐ Freund / Partner ☐ _____

Mit welchen Spielen beschäftigen

Sie sich am liebsten?

- ☐ Jump'n Run ☐ Adventures
☐ Shoot 'em Ups ☐ Taktik / Strategie
☐ Sonstige _____

Für welches Genre vermissen Sie Spiele?

Würden Sie gerne selbst Spiele programmieren, wenn die nötigen Hilfsmittel zur Verfügung stünden?

- ☐ ja ☐ nein

Wie ist Ihr Haushalt ausgestattet?

- ☐ Videogerät
☐ 16:9 TV-Gerät
☐ Dolby Surround
☐ Kabelanschluß (TV)
☐ Satellitenempfänger (TV)
☐ CD-Spieler
☐ PC mit CD-ROM
☐ PC ohne CD-ROM
☐ Online-Zugang
☐ Atari-Spielekonsole
☐ Nintendo-Spielekonsole
☐ Sega-Spielekonsole

...and the prices go to:

Ines Kodrun aus München! Herzlichen Glückwunsch und viel Spaß mit der Campino-PlayStation aus Ausgabe 8/96! Zum Gewinn des Sony-Walkman im Chromdesign gratulieren wir **Volker Loos** in Berlin.

Wie hat Ihnen diese 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.?

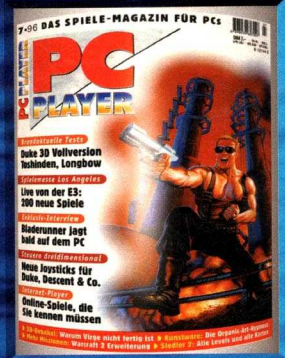
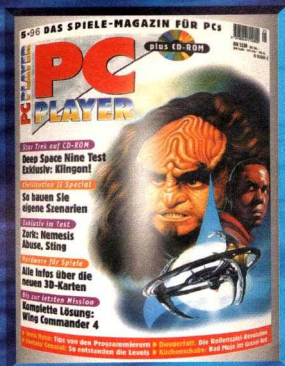
Was haben Sie im PlayStation Magazin allgemein vermißt? Was sollten wir anders / besser machen?

Haben Sie eine Leseranfrage, Anregung oder "Unmutsäußerung" von allgemeinem Interesse? Hier ist Platz für Ihren "Leserbrief":

Die Daten werden elektronisch verarbeitet.

Heute möchten wir Ihnen zeigen, wie man aus zwei kleinen Fünfern drei großartige PC PLAYER-Ausgaben macht:

und wie man für ein bißchen mehr sogar noch drei vollgepackte CD-ROMs bekommt



Wenn das kein Deal ist: Zwei Fünfer für drei Monate kritisch-kompetenter Spiele-Tests, ausführlicher Lösungsteile und Hintergrundberichte über Hard- und Software. Überzeugen Sie sich selbst, warum die PC PLAYER bei

Lesern und Spieleherstellern einen exzellenten Ruf als unabhängige Beratungsinstanz im PC Spielmarkt genießt. Holen Sie sich die nächsten drei Ausgaben der PC PLAYER und sparen Sie dabei 50% - egal, ob mit oder ohne CD-ROM!



Testen und 50% sparen:

- ☐ 3x PC PLAYER für 10,- DM!
- ☐ 3x PC PLAYER plus für 20,- DM!

Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben wie oben angekreuzt. Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit 15% Preisvorteil! (PC PLAYER DM 6,- pro Ausgabe statt DM 7,-; PC PLAYER plus DM 10,80 pro Ausgabe statt DM 12,80) für DM 72,-/PC PLAYER - DM 129,60/PC PLAYER plus.

Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutsche Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Name, Vorname _____

Strasse, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Datum, 1. Unterschrift: _____

Widerrufrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag PC PLAYER, Abo-Service (53), Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsmöglichkeit beginnt 1 Tag nach Datum des Postempfangs meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Sendung des Widerrufs. Ich bestätige das durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift _____



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!



Der Herr der Reifen

Der Renner der Saison
ist Psygnosis' ultimative Rennsimulation

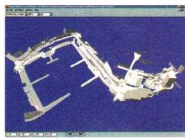
"Formel 1". Grund genug, um ein Interview mit Martyn Chudley,

Chef und Hauptprogrammierer von Bizarre Creations zu führen. von Artur Hoffmann



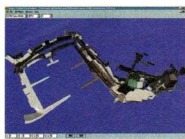
PSM: Wie lange dauerte es eigentlich, bis aus der Idee das heutige Spiel wurde?

M. Chudley: Von der ersten Konzeption bis zum fertigen Spiel gingen circa 16 Monate ins Land. Ursprünglich arbeiteten wir nämlich an einem 3-D-Actionspiel mit dem Arbeitstitel "Slaughter". Das Angebot Formel 1 war allerdings ein Glücksfall für uns, schließlich sind wir alle begeisterte Motorsportfans. Also legten wir das Projekt Slaughter auf Eis und begannen Mitte 1995 mit viel Engagement mit den Arbeiten an F1.



PSM: Was waren die größten Schwierigkeiten, die während des Entwicklungsprozesses auftraten?

M. Chudley: Ein großes Problem war die enorme Datenmenge, die wir zur akkuraten Umsetzung erst einmal recherchieren und dann in das Spiel einbauen mußten. Technische Probleme gab es weniger. Ganz im Gegenteil, die PlayStation hat uns sehr überrascht und wir konnten es kaum glauben, als wir zum ersten Mal alle 26 Fahrzeuge mit vollen Texturen über eine Strecke jagten. Kein einziger Ruckler, kein Slowdown war zu sehen. Die letzten drei Monate bis zur Vollendung waren von der persönlichen Arbeitsleistung her die aller-schlimmsten. Seit April arbeiteten wir fast rund um die Uhr, um Formel 1 fertigzustellen.



Fleißige Detailfanatiker: Das Entwicklerteam von Bizarre Creations

PSM: Wie hoch waren die gesamten Entwicklungskosten, die dieses Projekt verschlang?

M. Chudley: Es tut mir leid, aber dazu möchte ich mich nicht äußern.

PSM: Sind Sie mit dem fertigen Spiel eigentlich 100pro-

zentig zufrieden, oder hätten Sie lieber das eine oder andere Detail noch verbessert?

M. Chudley: Wir sind mit dem Resultat hochzufrieden. Schließlich haben wir – wenn man der europäischen Fachpresse Glauben schenken darf – das beste PlayStation-Rennspiel geschaffen. Sicherlich gibt es immer das eine oder andere Detail, das man verbessern kann. Allerdings wäre Formel 1 dann frühestens im Jahre 1999 auf den Markt gekommen.

PSM: Jeder Fahrer ist durch seinen eigenen Fahrstil geprägt. Hatten Sie auch persönlichen Kontakt zu den Rennfahrern, oder dachten Sie sich die Fahrweisen aus?

M. Chudley: Diese Fahrweisen haben wir recherchiert. Wir haben keinen leibhaftigen Formel-1-Fahrer gefragt, da wir nicht glaubten, daß zum Beispiel Jean Alesi zugegeben hätte, daß er manchmal ziemlich rücksichtslos mit seinem Material und den Konkurrenten umgeht...

PSM: Mit welchen Programmen generierten Sie die detaillierten Rennstrecken?

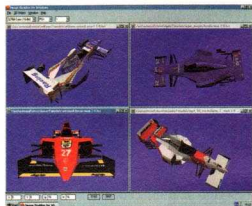
M. Chudley: Diese Strecken haben wir mit der Hochleistungssoftware Softimage auf leistungsstarken Silicon-Graphics-Computern erstellt.

PSM: Nachdem die Game-Engine da ist, stellt sich die Frage ob es in nächster Zeit weitere Spiele dieser Art zu sehen gibt. Planen Sie etwas derartiges?

M. Chudley: Zuerst wird es eine PC-Version von Formel 1 geben. Was dann auf dem Programm steht, will ich an dieser Stelle noch nicht verraten.

PSM: Spielen Sie dieses Spiel auch zu Hause?

M. Chudley: In gewisser Weise schon, da unser Büro in den letzten Monaten fast unser Zuhause geworden ist. Aber im Ernst, wir erwarten, daß irgend jemand ein Spiel gerne spielt, das nicht einmal den Entwicklern gefällt?



PSM: Können Sie uns ein Hidden Feature wie z.B. ein verstecktes Spezialfahrzeug verraten, das noch nicht in den einschlägigen Cheatlisten bekannt ist?

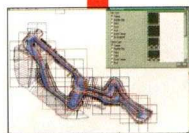
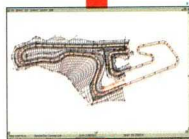
M. Chudley: Natürlich haben wir ein paar nette Überraschungen eingebaut. Zum Beispiel gibt es einen Stadtkurs in Form eines Rennwagens sowie einige Fahrzeuge, die mit den schnellen Formel-1-Boliden nicht viel gemeinsam haben.

PSM: Welche andere Titel haben die F-1-Entwickler schon produziert?

M. Chudley: Die meisten von uns arbeiten zum ersten Mal in diesem Team, da F1 das erste Spiel ist, das von Bizarre Creations entwickelt wurde. Ich selbst habe allerdings schon für Psygnosis die Spiele "Killing Game Show" und "Wiz'n'Liz" programmiert.

PSM: Warum wurde kein Split-Screen-Modus eingebaut?

M. Chudley: Darüber haben wir ganz ernsthaft nachgedacht. Wir versuchen, die gesamte Rechenpower der



PlayStation zu nutzen, um möglichst viele Polygone zu bewegen. Grundsätzlich hätten wir dabei einen Kompromiß zwischen Bildschirmaufbau und Detailreichtum finden müssen – wenn wir Zeit gehabt hätten. Auf eine so grafikintensive Strecke wie Monaco hätten wir ganz verzichten müssen. Dafür gibt es wenigstens eine Link-Option für ein Zweierspiel, ein Duell oder dem vollen Feld. Außerdem kann die zweite PlayStation eine TV-Übertragung zusammenschneiden, während der eine Spieler an seiner Konsole ein Rennen fährt.

PSM: Aus wieviel einzelnen Polygonen besteht eigentlich ein F-1-Rennwagen?

M. Chudley: Jeder einzelne Rennwagen besteht aus etwa 150 bis 250 Polygonen. Bei einem kompletten Ren-

nen müssen so immerhin 90 000 bis 150 000 Polygone bewegt werden.

PSM: Wird es in absehbarer Zeit eine neue Formel-1-Version mit neuen Autos und aktuellen Teamzusammensetzungen geben?

M. Chudley: Wenn der erste Teil erfolgreich sein wird – davon gehen wir aus – müssen wir natürlich darüber nachdenken. Geplant ist momentan noch nichts konkretes. Außerdem haben wir nach den letzten 16 stressigen Monaten im Moment genug von Formel-1-Strecken, Autos usw.

PSM: Hat eigentlich schon mal ein echter Formel-1-Pilot das Spiel gespielt, und wie war seine Meinung?

M. Chudley: Wir arbeiten sehr eng

mit dem Jordan-Team zusammen und hoffen, daß uns Martin Brundle oder Rubens Barrichello ihre Meinung kundtun werden.

Mister Chudley, wir bedanken uns für dieses Interview. pat

Wir verlosen:

10 original Formel 1-T-Shirts und 5 Baseball-Kappen! Einfach nur kurzes E-Mail, ein schnelles Fax oder eine schlichte Postkarte mit dem Stichwort "Formel 1" an uns senden (DMV-Verlag, PlayStation Magazin, Dornacher Str. 3 d, 85622 Feldkirchen, Fax: 0 89/99 11 51 77, E-Mail: 104706.16@compuserve.com)! Einsendeschluß ist der 11.10.1996, Mitarbeiter unseres Verlages und deren Angehörige dürfen mal wieder nicht teilnehmen.

GameActivity 1/2 1c

Deutschland Mo-So 11-21 Uhr Non Stop 0172-373 51 51	Österreich Mo-So 11-21 Uhr 0664-336 71 71	Schweiz St. Gallen 079 - 406 85 45 CD-ROM'S
---	--	---

GAME ACTIVITY

Game Activity • Now on Internet • www.bitcom.eh/game-activity/

PlayStation-Universal-Umbau 129,- DM (1199 öS)

PlayStation NTSC	DM	sFr.	öS	Sega Saturn NTSC	DM	sFr.	öS
Tekken 2	128,90	99,-	989,-	Nights	119,90	89,-	899,-
K1 (Kickboxen)	128,90	99,-	989,-	Alien Trilogy	119,90	89,-	899,-
Tobal No. 1	128,90	99,-	989,-	Samurai Shodown 3	119,90	89,-	899,-
Overblood	128,90	99,-	989,-	Fatal Fury 3	128,90	99,-	989,-
Project Overkill	109,90	89,-	899,-	usw... RUFT AN!!			
Samurai Shodown 3	128,90	99,-	989,-				
Rock'n'Roll Racing	109,90	89,-	899,-				
Olympic Games	128,90	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							

Endlich !
NINTENDO 64 zum Tiefstpreis!
Super Mario 64 & Pilot Wings 64

Die Importprodukte sind Wechselkursabhängig! NEU - Auch Computer CD-ROM's ! Händleranfragen erwünscht !

110,4% Seite 1
↩
➡

Was wäre **ein Spiel**, ohne die versteckten Möglichkeiten zu **schummeln**?
Langweilig. Aus diesem Grund finden Sie auf den folgenden Seiten **jede Menge**
brandheiße Mogeleyen, coole Tips und einfallsreiche Lösungsvorschläge.

Sportspiele sind immer noch ungeschlagener Spitzenreiter in Sachen Cheats. Ob Fußball, Basketball oder Extreme Sports – die Fülle der Schummeleien ist schier unbegrenzt. Auch der Strom der Levelcodes scheint nicht abzureißen. Weiter soll

Den wahrscheinlich umfangreichsten Alien-Levelcode verdanken wir Wolfram G. aus Frankfurt/Oder. Wer nun noch Probleme mit den schleimigen Monstern haben sollte, dem können wir auch nicht mehr helfen.

- Xenomania

LEVEL 02: J3B8B8B8DWP8903B8B8B8B8MB8B8XJB8B
LEVEL 03: LZB8B8B8CPB9N3DB8B8CGB8MB8CDIB8B
LEVEL 04: FB8B8B8BMCBP9XLD8B8FB8BMB8B8CXIB8B
LEVEL 05: ZLB8ZB8B84PB9K3CB8B8DL8LM8B8D8IB8B

LEVEL 06: 1LB88B886WP87F3C88BJ288B8DX1B8B
LEVEL 07: YC8JLB880P89R3CQC8G9B8DQ8F9C8L
LEVEL 08: WCB88B880HP8JBL8L3BT8CLMBVF8X9
DVB
LEVEL 09: XQ8JLB88MHP8JNVFQVB8CLMB8CGD
9H8B
LEVEL 10: 4B88CB88FWPBQHLPN28TLBJCGG2
9FB8
LEVEL 11: 3ZBJLB884HPBQ83PQV8TLBJCGJH
9FR8

LEVEL 12 – Königin: 03BJGBBBHWPB9BB0H3BTLBLCBHZ
9GVB

- Section 2

LEVEL 01: Z38BS88B74P89GVTJVB8888B8D73C98VB
LEVEL 02: 48BLGCB8888P891B4PVB88888B3J29C3B
LEVEL 03: 4CK8VB8888P89P8953GQ88888CGK9CGLB
LEVEL 04: 2BQC8CB85SP88888588888888888B8C
LEVEL 05: 0Z8888BD9V8P89QW8888TLBLCGLH9G3C
LEVEL 06: 03QB8VD98VHP89QWY78TLBLCGL90H8D
LEVEL 07: 1LBHX80348P89JCLPQ8TB8L83CMH9H8D
LEVEL 08: RQ88888888P89PCJVD88TLB8VM09C8H
LEVEL 09: 4B8QV8FCX4P8JIMVQ8C7L8L8CGNH9FVK
LEVEL 10: Konigin: 77BQV8DMYMP8J24XPQ8RL8LB8
ZNY9H8D

Section 3

[illegible]

GW9901

ENDSEQUENZ: QZBPSBBYRCPBZXBBB
VRMNBBMBVW49DLK

Ob zwei- oder dreidimensional – die suizidgefährdeten Tierchen sind nicht immer einfach ins Ziel zu lotsen. Damit auch wirklich jeder Spieler in den Genuß aller Levels kommt, schickte uns Fred F. aus Neuss seine gesammelten Passwörter.





LEVEL 01: LEWISIAN
LEVEL 02: BLIMBING
LEVEL 03: FANAGALO
LEVEL 04: DRICKSIE
LEVEL 05: KARTOSIS
LEVEL 06: GREGATIM
LEVEL 07: WALLAROO
LEVEL 08: AVENTAIL
LEVEL 09: CAZOCENE
LEVEL 10: JINGBANG
LEVEL 11: DIALLAGA
LEVEL 12: BUNODONT
LEVEL 13: NAINSOOK
LEVEL 14: YAKIMONA
LEVEL 15: FUMITORY
LEVEL 16: CINGULUM
LEVEL 17: BESI AVER
LEVEL 18: ANABLEPS
LEVEL 19: QUINCUNX
LEVEL 20: TARLATAN
LEVEL 21: KAMACITE
LEVEL 22: GUMMOSIS
LEVEL 23: PRODNOSÉ
LEVEL 24: NGULTRUM
LEVEL 25: COTTABUS
LEVEL 26: BEDAGGLE
LEVEL 27: EPICALYX
LEVEL 28: HOMALOID
LEVEL 29: LALLYGAG
LEVEL 30: BILABIAL
LEVEL 31: CACOFOGO
LEVEL 32: METAVURT
LEVEL 33: SLOWBURN
LEVEL 34: PELLUCID
LEVEL 35: MAKIMONO
LEVEL 36: KHUSKHUS
LEVEL 37: DISPLODE
LEVEL 38: RACAHOOT
LEVEL 39: ORGULOUS
LEVEL 40: DUNCEDOM
LEVEL 41: CABOCEER
LEVEL 42: CEROPIGA
LEVEL 43: BONTEBOK
LEVEL 44: EMPYREAL
LEVEL 45: LANGLAUF
LEVEL 46: NANNYCAI
LEVEL 47: SARATOGA
LEVEL 48: QUINTAIN
LEVEL 49: MUSQUASH
LEVEL 50: ZOMBORUK
LEVEL 51: SKILLING
LEVEL 52: WOBEGONE
LEVEL 53: BINDIEYE
LEVEL 54: FRAXINUS
LEVEL 55: LINDWORM



LEVEL 56: CURLICUE
LEVEL 57: HANEPOOR
LEVEL 58: IDEMQUOD
LEVEL 59: BLANDISH
LEVEL 60: MALAGASY
LEVEL 61: CHORIAMB
LEVEL 62: GARGANEY
LEVEL 63: KAOLIANG
LEVEL 64: MAROCAIN
LEVEL 65: OBTEMER
LEVEL 66: TASTEVIN
LEVEL 67: VELLOZIA
LEVEL 68: BORACHIO
LEVEL 69: JACKAROO
LEVEL 70: COOLAMON
LEVEL 71: BANAUISC
LEVEL 72: FABURDEN
LEVEL 73: RECKLING
LEVEL 74: MIRLITON
LEVEL 75: OPAPANAX

LEVEL 76: BIMBASHI
LEVEL 77: CAATINGA
LEVEL 78: PENSTOCK
LEVEL 79: SPRINGAL
LEVEL 80: BABIRUSA
LEVEL 81: SPACEAAA
LEVEL 82: ECRYPTAAA
LEVEL 83: ARMYAAAA
LEVEL 84: MAZEAAAA
LEVEL 85: LAMPWICK



adidas Power Soccer

Auch in adidas Power Soccer ist ein wirklich lustiges Feature versteckt: eine weibliche Kommentatorin. Um die Dame zu Wort kommen zu lassen, öffnen Sie während eines Arcade-Games im Spieloptionen-Bildschirm das Audio-Menü. Hier markieren Sie die Option "Kommentar" und drücken dann gleichzeitig die Tasten QUADRAT und KREIS.

(Alois A., Tann)



Cheats

Ridge Racer und Co.

Einen Tip der etwas anderen Sorte schickte uns Paul David B. per E-Mail. Bestimmte Games laden während des Spieles nur noch die Hintergrundmusik von der CD. Aus diesem Grunde können Sie z.B. bei Ridge Racer die Spiel-CD herausnehmen und Ihre Lieblingsscheibe einlegen. Bei einem derart fetzigen Sound fahren sich die Kurse doppelt so schön. Puristen hingegen verzichten ganz auf die Berieselung und lauschen lediglich den Windgeräuschen sowie den Kommentaren.



NBA JAM TE

Nachdem wir bereits in der letzten Ausgabe eine ganze Latte von Passwort-Cheats veröffentlicht haben, folgen nun die "echten" Tastenkombinationen. Mit diesen Cheats brauchen Sie sich auch vor einem Shaquille O'Neal nicht mehr zu fürchten. Geben Sie diese Kombinationen einfach während des Ladevorganges im Bildschirm "Tonights Matchup" ein:

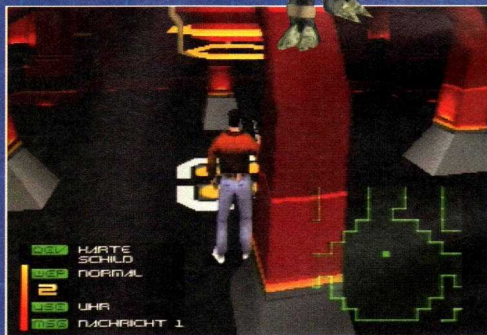
Spektakuläre Mega Dunks: LINKS, RECHTS, X, KREIS, KREIS, X,
 Bessere Offensive: QUADRAT, KREIS, OBEN, QUADRAT, KREIS, OBEN, UNTEN
 Erdbeben (Sie stoßen einen Gegner - alle fallen um) OBEN, OBEN, OBEN, OBEN, LINKS, LINKS, LINKS, LINKS, KREIS, KREIS
 Wasserköpfe: QUADRAT, X, KREIS, DREIECK, DREIECK, DREIECK, DREIECK, DREIECK
 Mega-Wasserköpfe: QUADRAT, DREIECK, KREIS, X, X, X, X, X
 Winzige Spieler: QUADRAT, KREIS, KREIS, KREIS, KREIS, KREIS,
 Riesengroße Spieler: DREIECK, X, X, X, X, X
 Maximale Power: RECHTS, RECHTS, LINKS, RECHTS, X, X, RECHTS
 Höhere Würfe: OBEN, UNTEN, OBEN, UNTEN, RECHTS, OBEN, KREIS, KREIS, KREIS, KREIS, UNTEN
 Flinker Finger: LINKS, LINKS, LINKS, LINKS, KREIS, RECHTS

(Marco G., Bremen)

Fade to Black

Um in diesem düsteren Zukunftsabenteuer zu bestehen, müssen Sie eine Vielzahl kniffliger Rätsel lösen und zahlreiche Gegner eliminieren. Wer damit seine Schwierigkeiten hat, braucht das Spiel nicht in der Ecke verstauben zu lassen. Mit den hilfreichen Passwörtern kommen Sie in jedes beliebige Level.

LEVEL 01: QUADRAT, KREIS, DREIECK, X, KREIS, QUADRAT
 LEVEL 02: DREIECK, KREIS, X, KREIS, QUADRAT, X
 LEVEL 03: X, KREIS, X, KREIS, DREIECK, X
 LEVEL 04: X, QUADRAT, DREIECK, KREIS, KREIS, DREIECK
 LEVEL 05: QUADRAT, QUADRAT, DREIECK, X, X, DREIECK



LEVEL 06: DREIECK, X, X, X, X, KREIS
 LEVEL 07: DREIECK, KREIS, DREIECK, X, DREIECK, X
 LEVEL 08: QUADRAT, QUADRAT, X, DREIECK, QUADRAT, QUADRAT
 LEVEL 09: DREIECK, X, X, DREIECK, KREIS, DREIECK
 LEVEL 10: X, DREIECK, QUADRAT, KREIS, DREIECK, X
 LEVEL 11: KREIS, QUADRAT, X, X, QUADRAT, X
 LEVEL 12: QUADRAT, DREIECK, X, QUADRAT, KREIS, X
 LEVEL 13: X, X, KREIS, DREIECK, KREIS, DREIECK

(Mathias S., Halle)



ESPN Extreme Sports

Skateboarding, Inlineskating, Mountainbiking und Co. sind eigentlich ganz friedliche Sportarten – nicht so bei diesem actiongeladenen Sportknüller. Wer mit den überaus rasanten Trendsportarten so seine Schwierigkeiten hat, sollte sich an folgende Cheats halten.

● First Gear

Im Bildschirm "Choose Settings" klicken Sie auf Exhibition. In folgendem Bild wählen Sie die Option "Continue Season" und verneinen die Frage nach der Memory Card. Abschließend geben Sie folgende Kombination als Passwort ein:

237 190 190 080 000 000 176 113 219

Nun beginnen Sie das Spiel als Spitzenreiter, der über alle netten Gimmicks verfügt und nebenbei 5030 US-Dollar sein eigen nennt.

● Home Alone

Mehr an den Einzelgänger wendet sich folgender Trick (im Exhibition Modus), mit dessen Hilfe Sie die Gegner deaktivieren können. Begeben Sie sich dazu in den Equipment Room. Hier klicken Sie auf den Fernseher und wählen "CPU Players". Nun drücken Sie über jedem einzelnen Sportgerät die Taste X und schon befahren Sie die Straßen von San Francisco im Alleingang. Der positive Nebeneffekt – Sie gewinnen jedes Rennen!

● Last Call

Falls Sie trotz dieser Cheats nicht bis zum Ende kommen, haben wir selbstverständlich auch das finale Passwort für Sie parat: 254 071 216 094 085 085 177 113 104.

(Benno H., Bozen)

X-COM

Einen guten Leitfaden für Einsteiger sandte uns Christian W. aus Berlin.

1. Speichern Sie unbedingt nach jeder erfolgreichen Ak-

tion ab. Erleiden Sie einmal Verluste, können Sie diesen Kampf gleich wiederholen.

2. Kaufen Sie so viele Wissenschaftler wie möglich und lassen Sie diese an einem Projekt arbeiten.

3. Die besten Waffen sind die Blaster-Abschußrampe und das schwere Plasma.

4. Im Kampf gegen die mit PSI-Kraftern ausgestatteten Ätherer sollten Sie nur Panzer einsetzen.

5. Zu Beginn des Spiels sollten Sie unnötiges Inventar verkaufen. Auch überzählige Waffen – sofern jeder Soldat eine besitzt – können veräußert werden.

6. Weitere Einrichtungen und Transportmittel, die es noch zu erforschen gilt, sind:

Laserabwehr	400.000 Dollar
Firestorm (4200 Knoten)	400.000 Dollar
Panzer/Laser	500.000 Dollar
Plasmaabwehr	600.000 Dollar
Lightning (3100 Knoten)	600.000 Dollar
PSI-Labor	750.000 Dollar
Fusionsabwehr	800.000 Dollar
Luft Panzer/Plasma	850.000 Dollar
Luft Panzer/Fusion	900.000 Dollar
Avenger (5400 Knoten)	900.000 Dollar
Gravitationschild	1.200.000 Dollar
Gedankenschild	1.300.000 Dollar
Hyperwellendecoder	1.400.000 Dollar

Falls Sie diese Punkte beherzigen, können Sie im vierten Monat ein Einkommen von 12.206.000 Dollar erreichen.

Thunderhawk 2



Der erste Cheat der uns zu diesem Spiel erreicht hat, beinhaltet gleichzeitig die vollständigen Levelcodes.

● Südamerika 1

Level 1.2: MBHJQV2REFDU3DA

Level 1.3: 9RGQV7JEJDQ3HJ

Level 1.4: 53GNSUPJEJD6202

● Südamerika 2

Level 2.1: CRF9SU2RERD224Q

Level 2.2: 9NF9SU6GARDE33A

Level 2.3: JFFDSU1VAVDA3M2

● Panamakanal

Level 3.1: J7FHS1JRA3DA2HJ

Level 3.2: 0BFD51EVA3DM2J2

Level 3.3: 1NFLSD1BM7CE3KJ

🔧 Erste Hilfe

Hier stellen wir Ihnen in aller Kürze weitere wichtige Schummereien vor.

🔧 Johnny Bazookatone

Passwörter: LEVEL 2: VERYNICE, LEVEL 3: SEDATION, LEVEL 4: TEASPOON, LEVEL 5: AFLEAPIT. Unsichtbarkeit: PILCHARD, Freie Levelwahl: KRISTIAN

🔧 The Raiden Project

Im Option-Screen erhöhen Sie die Credits von drei auf neun. Drücken Sie dann QUADRAT, KREIS, DREIECK, X, dürfen Sie die Credits auf Freepaly einstellen.

🔧 Alien Trilogy

Eine direkte Levelwahl ist mittels des Passwortes GOLVLxx (xx steht dabei für Level 01 bis 35) möglich.

🔧 Jumping Flash

Geben Sie im Titelscreen OBEN, OBEN, UNTEN, UNTEN, X, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, X, DREIECK, X, DREIECK ein, um die einzelnen Level gezielt anzuspüren. *pat*

Cheats

Level 3.4: 5BET44B7N8CA30A

● Mittelamerika

Level 4.1: VFE14G0VNCM3VQ

Level 4.2: QFEL4007JJA3VA

Level 4.3: 17D44OT7JNAA2FA

Level 4.4: R7D44OQ8JNAA20A

● Osteuropa

Level 5.1: DRDK4OT8JRAM28J

Level 5.2: 8RDK55QRVVEE2DA

Level 5.3: JVC445JVJ3EA3VJ

● Naher Osten I

Level 6.1: CFC44GQB0BEM3N2

Level 6.2: 4JC448TJ5FME3TJ

Level 6.3: VNC448V5FMA2MA

● Naher Osten 2

Level 7.1: JRCK48VNSIMM2FJ

Level 7.2: S7CK40SR8NE3U2

Level 7.3: DRB44OT38R6A2MA

Level 7.4: FFB44ORB8V6M3HA

● Südchinesisches Meer

Level 8.1: 7JB44OR3836J2BA

Level 8.2: RVB44ORR426E3S2

Level 8.3: JBFK40QN466A282

● Schlußsequenz

O3V42O0B4M6M5JJ

(Wolfgang S., Cham)

Battle Arena Toshinden 2

Gleich zwei neue Cheats erreichten uns zum Prügelspiel "Battle Arena Toshinden 2". Neue Klamotten und versteckte Goodies – für jeden Geschmack ist was dabei.



● Winterschlußverkauf

Geben Sie es zu! Der Sommerlock, den die einzelnen Kämpfer bei BAT 2 tragen, ist schon lange aus der Mode. Kein Problem – ziehen Sie den Fightern einfach andere Klamotten an und sie können Ihre rabiaten Freunde auf den nächsten Rave mitnehmen.

Um in den Genuß der ersten beiden Farbkombinationen zu kommen, markieren Sie den gewünschten

Charakter und drücken Sie entweder DREIECK oder QUADRAT. Die beiden anderen erhalten Sie nach einem Druck auf X bzw. KREIS. Um alle vier Farben zu ergattern, markieren Sie das Fragezeichen und halten Sie Select gedrückt. Dann drücken Sie entweder DREIECK, KREIS, X oder QUADRAT.

Eiji: DREIECK: rot/weiß KREIS: blau/weiß X: rot/schwarz QUADRAT: schwarz/weiß

Kayin: DREIECK: rot/grau KREIS: weiß/dunkelblau X: schwarz/gelb QUADRAT: grau/hellblau

Sofia: DREIECK: lila/blau KREIS: karminrot X: weiß QUADRAT: hellblau

Rungo: DREIECK: braun/grün KREIS: blau X: hellbraun/karminrot QUADRAT: dunkelgrau

Ellis: DREIECK: weiß KREIS: rot X: schwarz QUADRAT: lila

Fo: DREIECK: lila/gelb/blau KREIS: grün/blau/schwarz X: grau/rot QUADRAT: grün/hellblau

Tracy: DREIECK: grau/rot/weiß KREIS: grau/blau/weiß X: blau/weiß QUADRAT: karminrot

Gala: DREIECK: schwarz/gelb KREIS: schwarz/blau X: gold/lila QUADRAT: gelb/grau/grün

Duke: DREIECK: lila/grau KREIS: rot/gelb X: schwarz/rot QUADRAT: grün/braun

Chaos: DREIECK: lila/rot KREIS: grün/braun X: dunkel-

In eigener Sache

Zuallererst möchten wir uns natürlich ganz herzlich für die Vielzahl der Zuschriften bedanken. Leider waren einige der Briefe, die in die Redaktion flatterten, nicht besonders leserlich. Aus diesem Grund möchten wir Sie darum bitten, Ihre Cheats entweder mit der Schreibmaschine oder mit Hilfe eines Computers zu verfassen. Falls Sie weder über das eine noch das andere Utensil verfügen, können Sie Ihre Tricks auch mittels Druckschrift zu Papier bringen. Ganz wichtig: Bitte Ihre Anschrift direkt auf dem Brief vermerken, nicht nur als Absenderangabe auf dem Briefumschlag!

Das zweite leidige Thema ist die Aktualität der einzelnen Cheats. Einige Leser monierten – zurecht – das fortgeschrittene Alter einzelner Spielhilfen. Hierzu können wir nur sagen, daß wir gerade bei den ersten Ausgaben ein möglichst breites Spektrum abdecken müssen. Schließlich gibt es unter den PlayStation-Besitzern auch eine ganze Menge Novizen, die für die Berücksichtigung älterer Titel mehr als dankbar sind. Außerdem sind unsere Tips gerade so aktuell wie Ihre Einsendungen.

Nichts wie ran an Kugelschreiber, Schreibmaschine oder Computer und ab damit zur Post. Wir freuen uns nach wie vor über jeden kleinen Cheat, jedes Passwort, jeden Trick sowie über jede Komplettlösung, die wir in die Finger bekommen.



grau/lila QUADRAT: weiß/blau
Mondo: DREIECK: hellblau/braun KREIS: dunkelblau X:
grau/grün QUADRAT: grün/weiß/blau
Uranus: DREIECK: weiß KREIS: grau X blau QUADRAT: rot

Master: DREIECK: lila/weiß KREIS: rot/grau X: grün/weiß
QUADRAT: cremefarben/grün
Vermilion: DREIECK: braun KREIS: grau X: blau QUADRAT:
lila
Sho: DREIECK: lila/brown KREIS: braun/dunkelgrau
X: hellgrau/dunkelgrau QUADRAT: blau/grau

Diese Cheat bezieht sich auf ein Ein-Spieler-Game, wobei der Port 1 benutzt wird.
(Michael S., München)

• Boss, die erste

Beenden Sie ein Einzelspiel auf Level 4. Beim nochmaligen Spielen markieren Sie das Roulette-Fenster und halten dann die >Select-Taste gedrückt. Nun haben Sie Uranus und Master zur Auswahl.

• Boss, die zweite

Beenden Sie ein Einzelspiel auf Level 5. Beim nochmaligen Spielen markieren Sie das Roulette-Fenster und halten dann die Select-Taste gedrückt. Nun haben Sie zusätzlich Vermilion und Sho zur Auswahl.

• Boss, die dritte

Beenden Sie einen vollen Kampf auf Level 4 oder darüber, kämpfen Sie als Sho. Besiegen Sie mehr als vier Gegner - Perfect - dürfen Sie in Vermilions Haut schlüpfen.

(Guiseppe B., Baden-Baden)

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

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



99,95

PlayStation 389,95

Actua Golf*
adidas Power Soccer
Alen Trilogy
Alone in the Dark
Andreotti Racing*
A Train*
Blazing Dragons*
Burning Road*
Bust a Move 2
Chronicles of Sword*
Cyberia
D
Darkstalkers*
Defcon 5
Descent
Destruction Derby
Die Hard Trilogy*
Discworld (kompl. deutsch)
Earthworm Jim 2*
Fade to Black
FIFA Soccer '96
FIA Formel 1
Galaxian 3
Gunship 2000
Impact Racing
Jupiter Strike
Krazy Ivan
Lemmings 3D

Magic Carpet
Mickey Mouse
Namco Museum 1*
NBA in the Zone
NBA Jam T.E.
NBA Live '96
Need for Speed
NFL Game Day
Olympic Games
Onside Soccer*
Pete Sampras Tennis*
Poed*

PowPlay Hockey* 79,95

Pro Pinball
ron Soccer (kompl. deutsch)
Return Fire*
Resident Evil
Road Rash
Shockwave Assault
Slam 'N Jam
Space Hulk
Streetfighter alpha
Syndicate Wars*
Tekken 2*
Theme Park
Tilt*
Tohshinden 2
Tomb Raider*
Total NBA
Track & Field

True Pinball
Twisted Metal
View Point
Virtual Golf*
Warhawk
Williams Arc. Greatest*
Wing Commander III
X-Men
RGB Kabel
Game Buster

Saturn 444,-

Guardian Heroes
Olympic Games*
Shining Wisdom
Story of Thor 2

SuperNintendo

Chrono Trigger
Donald in Maui Mallard
Mario RPG
Theme Park
...und viele andere Titel auf Anfrage.
Druckfehler und Preisänderungen
vorbehalten. Versand: Visokoppe & DM
Porto: NN 90 DM Porto+NN: ab 3 Anklein
versandfertig Bestellungen bis 16.00 Uhr
werden noch am selben Tag verschickt.
Wir hatten nicht für die Kompatibilität der
Spiele oder Zubehörteile. * Titel war bei
Anzeigenschluß noch nicht erhältlich!



109,95*

89,95*



persönliche bestell-
annahme bis

22 Uhr!

109,95



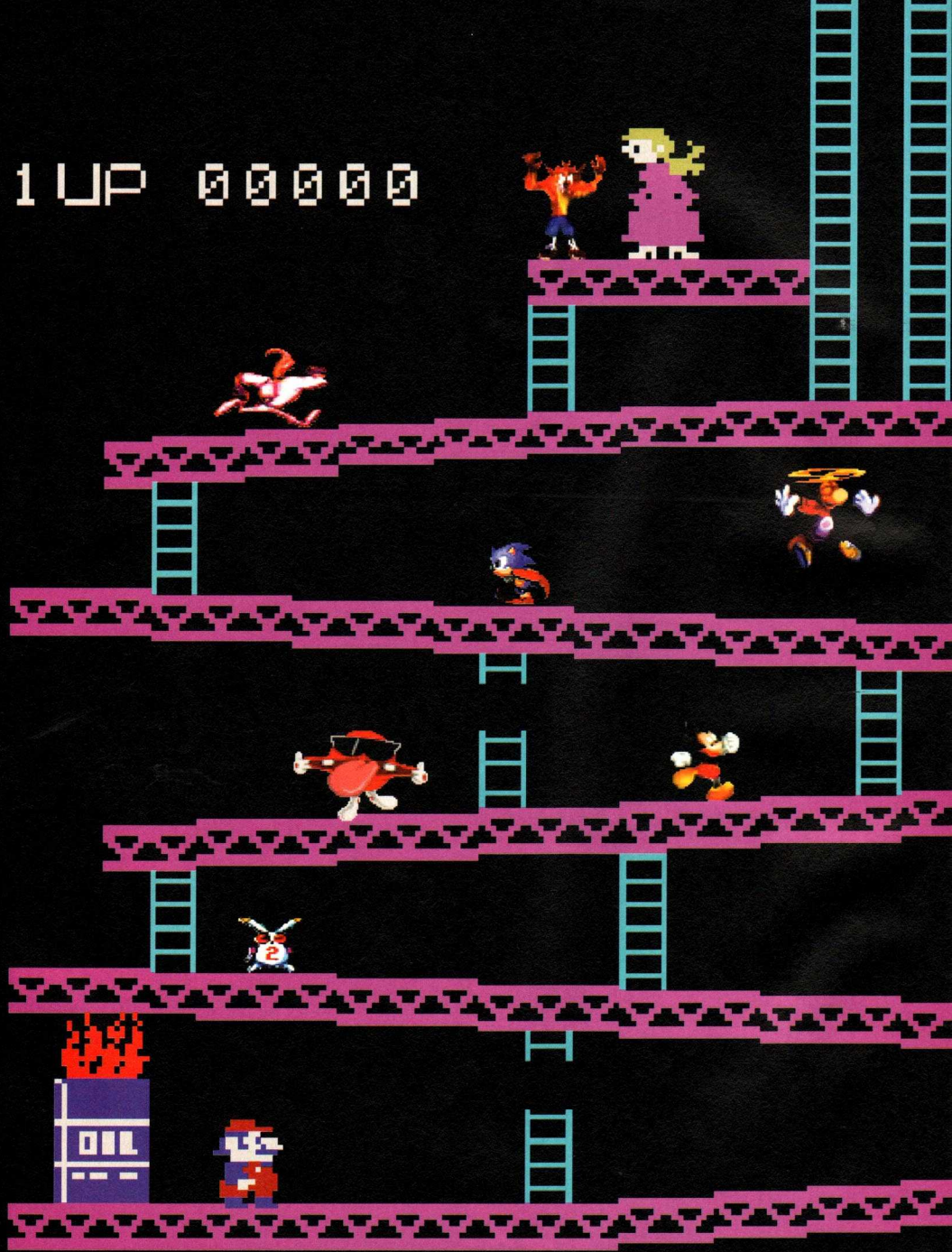
159,95

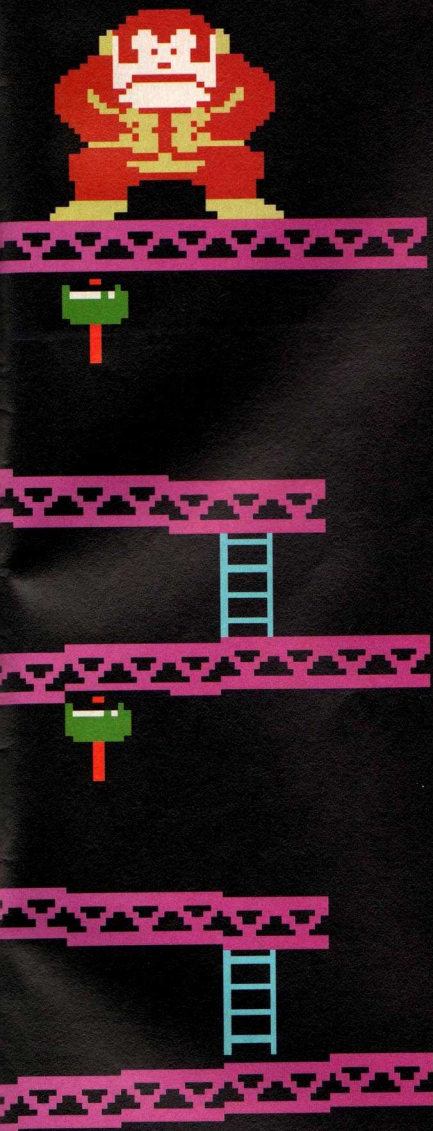


030-627 09 154

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

1UP 00000





Der Weg zum Ruhm

Mit „*Crash Bandicoot*“ schreibt Sony das neuste Kapitel einer 16jährigen Geschichte: der Geschichte der Jump and Runs. PSM sah sich den Werdegang der Platform Games genauer an, und fragte sich, warum diese zum beliebtesten Videospiele-Genre der Welt gehören. Mehr noch: Wie sieht die Zukunft des Genres in Bezug auf die Konsolen der nächsten Generation aus? von Ursula Böhme

Seit es im Jahre 1980 zum ersten Mal das Licht der Welt erblickte, erwies sich das Jump and Run als das populärste, beständigste und (von der Entwicklungsseite aus betrachtet) bei weitem kreativste Genre. Manch eine der Spielfiguren, die man in den unterschiedlichen Spielen regelrecht liebgewinnt, wurde sogar fast noch berühmter als das Spiel selbst. Die beiden bekanntesten, Sonic und Mario, waren Anlaß für die ausgeklügeltste Marketingschlacht, die bisher in der Geschichte der Videospiele ausgetragen worden war: der Kampf zwischen Sega und Nintendo, wer die führende Position auf dem 16-Bit Markt erlangt. Außerdem ist es in vielerlei Hinsicht auch DIE Spielerfahrung, die Summe all dessen, was Videospiele eigentlich sein sollte: Unterhaltung pur!

Die ruhmreiche Geschichte der Jump and Runs begann 1980, als Shigeru Miyamoto, ein junger Mitarbeiter von Nintendo, ein Spiel mit Namen "Donkey Kong" kreierte. Die Graphik war ziemlich kantig, und das Spiel beschränkte sich auf vier Levels mit recht simplen Lauf- und Hüpf-Aktionen. Es beförderte nicht nur den mittlerweile legendär gewordenen Mario ans Licht der Videospiele-Welt, es bot den Spielern auch Herausforderungen in ganz neuem Stil. Das Automaten-Spiel Donkey Kong wurde ein voller Erfolg und erbrachte damit den Beweis, daß die Leute an dieser neuen Art des Videospiels großes Interesse hatten. Ganz nebenbei gesagt, war es für Nintendo obendrein auch finanziell unglaublich lukrativ.

Zwei Jahre später schrieb der englische Programmierer Matthew Smith ein Spiel namens "Manic Miner" für den Spectrum-Heimcomputer. Diese Entwicklung war insofern beachtlich, da sie 20 unterschiedliche, bildschirmgroße Levels anzeigte mit äußerst sorgfältig strukturierten, plattform-basierenden Problemen. Er sollte im folgenden Jahr dieses Genre mit "Jet Set Willy" weiterentwickeln. Diese Weiterentwicklung von "Manic Miner" war das erste Spiel mit einem Spielfeld, das über den Bildschirm hinausging. Zwar gab es noch kein Scrolling, aber die Idee, ein Spiel zu kreieren, das aus einer Anzahl von miteinander verbundenen Einzelbildschirmen bestand, war geboren.



Shigeru Miyamoto, der Mann, der den Stein ins Rollen brachte und zweifellos für das Jump and Run die ersten Standards setzte.

Die ruhmreiche Geschichte des

Jump and Run begann 1980, als

Shigeru Miyamoto, ein junger

Angestellter bei Nintendo, ein

Spiel mit dem Titel

„Donkey Kong“ schrieb.

Faszination Jump and Run

Im selben Jahr entwickelte Miyamoto von Nintendo "Mario Bros". Zwar auch nur ein weiteres Singlescreen-Spiel, jedoch insofern ein neues und interessantes Kapitel, als zum allerersten Mal der Feind angegriffen werden konnte (indem man auf seinen Kopf hüpfte). Aber erst zwei Jahre später bekamen die Jump and Runs die Features, die wir heute kennen.

Und wieder war es Shigeru Miyamoto, der den Durchbruch bewirkte: mit "Super Mario Bros", dem neuen Jump and Run, das erstmals weit mehr originelle Ideen und Features enthielt (die heute zum Standard zählen), als wir hier im Einzelnen aufzählen könnten. Aber dieses erstaunliche Spiel mit seinen 32 großen Levels in vier Welten konnte fast als eine Art Schablone oder Entwurf für viele der besten Jump and Runs, die seitdem herausgekommen sind, angesehen werden. Es gab erstmals die Power-ups und eine Vielfalt

thematisch unterschiedlicher Welten (auch der heute nur allzu vertraute Wasser-Level nahm hier seinen Anfang). Das Gameplay war so ausgelegt, daß sich der Schwierigkeitsgrad erhöhte, während der Spieler die Probleme löste (keine ganz neue Idee, aber zum damaligen Zeitpunkt fast perfekt umgesetzt). Und es enthielt auch verborgene Ebenen, die man erst entdeckte, wenn das Spiel schon längst beendet war. Höchst erstaunlich ist übrigens, daß sich sogar die ersten Mario-Spiele fast genauso "anfühlen" wie die früheren. Nintendo



Große Momente in der Geschichte des Jump and Run



Donkey Kong

Das allererste Jump and Run überhaupt. Eine ganz simple Angelegenheit mit einem neuen Charakter namens Mario, der auf jedem der vier Levels, auf einer Reihe von Leitern herumrennen und -hüpfen mußte, um seine Prinzessin aus den Klauen von Kong zu befreien.



stellte damit eine Art von Qualitätskatalog auf, der beschreibt, was ein gutes Jump and Run ausmacht. 1991 kam "Super Mario Bros 3" auf dem NES raus, und kurz danach konnte Nintendo seine Position als Führer auf dem Konsolenmarkt etablieren (woran sicherlich die erfolgreichen und berühmten Jump and Run-Serien zu einem nicht geringen Maß mitbeteiligt waren). Und da brachte Sega den Mega Drive, die neue 16-Bit Konsole, auf den Markt und fühlte sich natürlich befähigt, mit den gleichen Waffen wie Nintendo gegen den Gegner ins Feld zu ziehen. Das Resultat war eine neue Spielfigur

und eine neue Art des Jump and Runs: "Sonic the Hedgehog". Eines muß man Sega zugestehen: Es war eine äußerst erfolgreiche Werbekampagne, durch die über Nacht Segas spitzstacheliger Nager zu einem ebenso bekannten Gast in jeder Familie wurde wie Nintendos kleiner italienischer Klemptner.

Das Geheimnis ihres Erfolges

Zum Teil könnte es daran liegen, daß sich Jump and Runs so ziemlich in der Mitte des Spektrums der unterschiedlichen Genre ansiedeln. Sie bieten mehr als schnelle Spannung, die durch Puzzle-Games wie "Tetris" erzeugt wird, kommt aber auch ohne den riesigen Zeitaufwand der Rollenspiele aus. Die allerbesten Jump and Runs können gelegentlich gespielt werden und bieten dabei recht kurzfristige Höhepunkte von - vielleicht nicht ganz so herausforderndem - Unterhaltungswert und stellen dennoch eine langfristig befriedigende Erfahrung in Aussicht. Ja, es ist möglich, Unterhaltung in kleineren Raten zu konsumieren: man verbringt z.B. nur eine Stunde damit, durch ein einziges Level zu kommen, speichert danach die Resultate ordentlich ab und kann das Gerät getrost abschalten und zu den Pflichten des Alltags zurückkehren. Möglicherweise macht das ihren großen Reiz aus.

Ein weiterer Grund ist sicher auch der hohe Grad unmittelbarer und realistischer Interaktion. Zugegebenermaßen sind die Szenarien und Spielfiguren wahrlich alles andere als realistisch, aber der Spielfluß hängt davon ab, wie unmittelbar die Aktionen des Spielers auf den Bildschirm übertragen werden - entsprechend der Echtzeit-Aktionen im Adventure, wenn man so will. Wenn beispielsweise im Adventure gefragt wird: "Was willst Du mit dem Ball machen?" und dann das Resultat der Entscheidung gleich gezeigt wird, ist es beim Jump and Run möglich, den Ball aktiv in den Kasten zu legen und sofort zu sehen, was man damit bewirkt hat. Wie gesagt: was das Jump and Run



Mario Bros

Das wesentliche Feature dieses Spiel, in dem Luigi das Licht der Welt erblickte, bestand darin, daß der Feind durch Sprünge und Hüpfen auf den Kopf angegriffen wurde. Eine weitere Innovation von Shigeru Miyamoto und ein Feature, das seither praktisch in jedem Spiel auftaucht.

so attraktiv macht, ist die Tatsache, daß es sich genau in der Mitte zwischen der etwas hirnlosen Aktivität eines Action-Spiels und der manchmal recht hirntintensiven Passivität des sich schubweise auflösenden Adventures ansiedelt.

Wenn Manic Miner uns zeigte, wie sorgfältig die Herausforderungen eines Jump and Run aufgebaut sein können, so war es doch unbestrittenermaßen Super Mario Bros, der die Bandbreite, in der sich Jump and Runs zukünftig entwickeln konnten, befestigte. Eine Art, dies zu tun, bestand darin, dem Spieler immer wieder neue überraschende und witzig-verblüffende Erfahrungen zu liefern.

Interessanterweise ist zu beobachten, daß auch andere Genres sich seitdem die Möglichkeit zu eigen gemacht haben, diese verborgenen Boni zu verteilen, mit denen man die Dauer des Spiels verlängern und den Spielfiguren helfen kann, aufzustehen und immer wieder neu zu spielen - die Spiegel-Modi in Virtua Racing, das schwarze Auto in Ridge Racer, und so weiter. Diese anderen Spiele werden allerdings durch die speziellen Themen immer begrenzt bleiben. Die Welt der Jump and Runs jedoch bietet nahezu unbegrenzte Bewegungsfreiheit auf den unterschiedlichen Plattformen: verborgenen Schichten, Boni, Drehungen und Kurven. Und es ist ebenso unbestritten dieses Spektrum permanenter Überraschungen, die das Jump and Run zu dem aufregendsten und spannendsten Genre der Videospiele-Welt machen.

Jetzt allerdings zu glauben, daß alle Jump and Runs toll sind, hieße all jenen Programmierern, die ihren Job wirklich gut machen, großes Unrecht zu tun: Tragischerweise kommen nämlich auf jedes gutgemachte Jump and Run mindestens 10 ganz schlecht bis stümperhaft geschriebene Titel. Denn es geht sicher nicht, daß man von bereits existierenden Erfolgstiteln abkopiert oder grundlegende Konzepte eines guten Spiels einfach übernimmt, und schon macht man aus dem erstbesten Versuch einen echten Verkaufsshit. Nach der allgemeinen Vorstellung ist es, wenn man ein klassisches Jump and Run betrachtet, zunächst einmal wichtig zu erkennen, was vonnoten ist. Marios Erzeuger Shigeru Miyamoto definiert zwei wesentliche Faktoren erster Priorität: die Bedürfnisse des Spielers und die Entschlossenheit des Entwicklers. "Ein Spiel ist genau zu dem Zeitpunkt fertig, wenn der Programmierer beschließt, daß es fertig ist. Wenn man ein Spiel macht, dann darf der Programmierer es nicht freigeben, wenn er persönlich zufrieden ist. Er muß sich selbst stets in Frage stellen, immer wieder überlegen, wie der Spieler denkt und fühlt, was dieser sich wünscht. Selbstzufriedenheit ist der Kreativität ziemlich abträglich."



Jet Set Willy

Ein Jahr nach "Manic Miner" die Weiterentwicklung mit einer Innovation: Dieses Mal gingen die Levels über den Bildschirm hinaus. Es gab noch kein Scrolling, aber zum ersten Mal konnte ein Spieler in weiten Bereichen miteinander verbundener Stufen umherlaufen.

Auch das Entwicklungsteam von Segas aufstrebenden "Nights" stellt bei seiner Arbeit die Bedürfnisse des Spielers an erste Stelle. Kürzlich unterstrich Yuji Naka, der Projektleiter von "Nights", in einem Interview, daß in allen der Wunsch brenne, ein Spiel zu schaffen, das eine einzigartige Erfahrung bietet. "Das Ziel unserer Entwicklung, nämlich ein Spiel zu schaffen, das unseren Benutzern gefällt, ist unverändert." Hier scheint eine Art Muster vorzuliegen. Auch Jason Rubin von Naughty Dog, der Entwicklerfirma des erstaunlichen PlayStation-Spiels "Crash Bandicoot" erklärt: "Als wir mit Crash angingen, hatten wir noch eine Menge anderer Titel, die jetzt schon ausrangiert sind, in der Mache, und das schon seit Monaten." Und er bekräftigt seinen Wunsch, gute Arbeit zu leisten, mit der Aussage: "Wir werfen kein Produkt mal so eben schnell auf den Markt, nur um es von unserem Arbeitstisch runterzukriegen."

Die Einstellung, beim Programmieren an erster Stelle an den Spieler zu denken und nicht etwa an einen schnellen Verkaufssatz, wurde zum Teil ziemlich mißverstanden - um nicht zu sagen: total ignoriert - und führte dazu, daß in den letzten Jahren eine Anzahl von schauerlichen Jump and Runs erschienen sind. Die Entwickler, die sich an die Regeln hielten, mußten in vielen Fällen unter allzu starkem Termindruck arbeiten, damit das Produkt auf den Markt kam. Und die Endverbraucher - die Spieler - bezahlten den Preis.

Wann ist es gut, wann ist es schlecht?

Ein gesunder Ansatz in der Spielentwicklung ist nur die eine Hälfte der Wahrheit. Zig Regeln sind strengstens einzuhalten, und diverse Besonderheiten zu beachten, wenn man ein gutes Jump and Run entwickeln will. Einige davon sind fundamental, und wenn sie mißachtet werden, so geht dies in einem Hochglanzprodukt im großen und ganzen noch unter. In einem durch und durch schlechten allerdings springt der Fehler derart ins Gesicht, daß das Gesamtprodukt erbärmlich wirkt.

Einer der wichtigsten Aspekte eines Spiels ist die Steuerung der Spielfigur. Wenn sich der Spieler zu einer Bewegung entschließt, dann muß die Figur unmittelbar reagieren. Und wenn sie dies tut, dann hat es auch zuverlässig zu geschehen. Aufgrund des Erfolgs von Virgin's "Cool Spot" versuchten viele Programmierer, soviel wie möglich an Rahmen- und Spielfiguranimationen einzubauen. Die Ergebnisse sahen manchmal vielleicht gut aus, aber in den schlimmsten Fällen war das Spiel regelrecht unspielbar.

Ein weiteres entscheidendes Kriterium bei der Entwicklung eines guten Jump and Runs ist, wie sich die Schwierigkeitskurve aufbaut. Dabei sind viele konzeptionelle Elemente beteiligt, und dieser Job sollte nicht unterschätzt werden; nach sorgfältigem und intensivem Spieltest jedoch müßte eigentlich ein Spiel herauskommen, das gut startet, für den Spieler jedes neue Element individuell einführt und ihn dadurch in die Lage versetzt, innerhalb einer gewissen (und nicht allzu langen) Zeit das Spiel absolut kompetent zu beherrschen. Die nächste Stufe sollte dann das Spielinteresse wecken und zunehmend schwierige Herausforderungen anbieten, basierend auf den Elementen, die zuvor eingeführt wurden. Danach wird sich der Spieler beträchtliche Fähigkeiten angeeignet haben; das Spiel in den Weg legen.

Große Momente in der Geschichte des Jump and Run



Sonic The Hedgehog

Sega nahm sich Nintendo zum Vorbild und schuf einen Charakter, der es mit Mario aufnehmen sollte. Sonic hatte jedoch ein komplett anderes Verhalten, und das Spiel hatte einen eigenen Stil. Sein Riesenerfolg zeugte dafür, daß Sega ein Jump and Run mit einem ganz eigenen, frischen Ansatz gelungen war.

kann nun den Overdrive einschalten und dem Spieler noch ein paar unerträglich schwierige Herausforderungen in den Weg legen. Berechenbarkeit spielt eine größere Rolle, wenn man die Spielfreude beim Jump and Run bewerten will. Das soll nicht heißen, daß ein Spielverlauf ohne Überraschungen sein soll, aber das Spiel muß seine eigenen Regeln und Maßstäbe festlegen und sich daran halten. Wenn beispielsweise ein Objekt beim Näherkommen und Berühren explodiert, dann sollte dies bei jedem Kontakt geschehen. Das Objekt, das Boni verteilt, sollte auch dies jedes Mal tun. Und zudem sollte der Spieler, wenn er eine Situation möglicherweise schon nicht vorhersehen kann, so doch zumindest auf sie reagieren können, und zwar mit den ihm zur Verfügung stehenden Mitteln.

Um noch weiter ins Detail zu gehen: Auch wenn es OK ist, daß plötzlich ein riesiger Feind erscheint und den Spieler schockiert, ist es nicht mehr OK, wenn der Spieler danach unmittelbar stirbt. Ihm muß eine Möglichkeit bleiben, zu reagieren und aus der Erfahrung zu lernen. Ein klassischer Fauxpas, den viele Entwickler machen, ist es, "Vertrauenssprünge" in das Spiel einzubauen. Das sind Situationen, in denen der Spieler beispielsweise blindlings vom unteren Rand des Bildschirms abspringen muß, in der Hoffnung, daß darunter noch eine Plattform ist. Besser sollte man dem Spieler eine Vorstellung davon geben, was ihn weiterhin erwartet, unter der Voraussetzung, daß das zu Erwartende auch besonders furchteinflößend ist. Es gibt kein schlimmeres Vergehen, als den Spieler Leben

Große Momente in der Geschichte des Jump and Run



Super Mario Bros. 1, 2 und 3

Zum ersten Mal stellte sich das Jump and Run in der Gestalt dar, in der es bis heute bleiben sollte. SMB präsentierte einen reichhaltigen Fächer grundlegender Features, die noch heute in den aktuellen Jump and Runs auftreten (und gewissermaßen zu den lebenswichtigen Ingredienzen eines guten Spiels gehören). Die beiden Folgen konnten die Stärken des Ur-Spiels ausbauen.

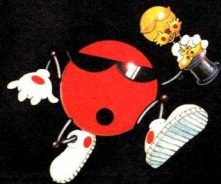
Einer der wesentlichsten

Aspekte ist die Reaktions-

fähigkeit des Charakters.



Yuji Naka. Der Mann, der die Verantwortung für das "Nights"-Projekt hat. "Nights" ist das Spiel, das - so hofft man - für Saturn das gleiche bedeuten wird wie "Sonic the Hedgehog" für den Mega Drive. Wie alle großen Entwickler setzt Herr Naka den Spielerwunsch auf den ersten Platz in der Prioritätenliste.



verlieren zu lassen, während er nur herausfinden will, was vor ihm liegt. Leben sollten nur als Ergebnis von unkonzentriertem Spielen, Fehlentscheidungen oder unüberlegtem Spielverhalten verlorengehen und nicht, weil die Level nachlässig konstruiert sind und der Spieler erstmal ganz willkürlich in der Gegend herumstolpern muß.

Bei einem wirklich unterhaltsamen Jump and Run darf der Spieler nie das Gefühl haben, daß er eigentlich gar nichts dafür kann, wenn ihm ein Mißgeschick widerfährt oder wenn er ein Leben verliert. In einem mittelmaßigen oder schlechten Spiel wird es der Spieler oft so erleben, daß er auf ganz unbegründete Art und Weise zu Tode gekommen ist oder daß er etwas getan hat, das er eigentlich nicht hätte tun sollen, und zwar ohne dafür eine Erklärung zu finden. Wenn das der Fall ist, dann ist das nicht etwa ein Ungeschick oder gar Unvermögen des Spielers, sondern es ist einfach nachlässiges Design. Es kann daran liegen, daß die Steuerungselemente mangelhaft oder die Feinde schlecht positioniert sind. Auf einen Nenner gebracht, kann man ein schlechtes von einem guten Jump and Run dadurch unterscheiden, daß man im ersten Fall das Spiel verwünscht, im zweiten jedoch sich selbst.

Der Verlust eines Lebens sollte

auf falsches Spielen zurück-

zuführen sein, nicht auf ein

nachlässiges Design des Levels.

Große Momente in der Geschichte des Jump and Run



Jumping Flash

Während sich alle Augen auf Marios Möglichkeiten auf dem N64 richteten, hat Sony in aller Ruhe bereits das erste echte Spiel der neuen Generation herausgebracht. Das wesentliche neue Feature von "Jumping Flash" ist eine Mischung aus quirlig-schrullig-komischem, innovativem Spiel, das die 3D-Perspektive nahtlos mit dem Jump and Run verbindet.



hat und eine gewisse Ordnung einhält. Das heißt, es war ein Lernprozeß zu durchlaufen, aber wenn man schließlich die Probleme überwunden hatte, dann zog man daraus ein Gefühl der Zufriedenheit. Spiele haben sich ganz allgemein von der anfänglichen Willkür der Automaten Spiele wegentwickelt. Obwohl ein gewisses Maß davon immer noch - notwendigerweise - in den Jump and Runs zu finden ist. So zum Beispiel wenn die Feinde, die automatisch den Spieler ansteuern, bei jedem neuen Spiel auch wieder neu und anders reagieren.

Vorwärts in die Zukunft

Jetzt ist der Weg gepflastert, auf dem die Jump and Runs zu ihrer nächsten Entwicklungsstufe schreiten. Mit der neuesten Hardware-Welle werden auch eine Menge Spekulationen an Land gespült, wohin sich die Software, und besonders die der Jump and Runs, weiterentwickeln wird. Es scheint in der Luft zu liegen, daß mit der neuen Hardware auch ein revolutionär neues Konzept einhergeht, eine vollständig neue Jump and Run-Erfahrung. Tatsächlich könnten Bemühungen, einen völlig neuen Stil von Jump and Runs zu kreieren, vergebens sein. Denn wie weiter oben hoffentlich deutlich wurde, muß ein Jump and Run, das als solches er- und anerkannt werden will, eine Menge altbewährter Features aufweisen. Ohne diese wäre es ganz einfach ein Spiel, das zu einem anderen Genre gehört.

Ehrlich gesagt existieren diese Jump and Runs der nächsten Generation bereits, und ihren Erfolg verbuchen sie auch schon. Was aus den Jump and Runs bei weitem das unterhaltsamste und erfolgreichste Genre macht, sind die klassischen Elemente, die auch auf die nächste Spielewelle übergreifen und auf ihr lustig wellenreiten werden. Mit einer wesentlichen Neuerung: der zusätzlichen dritten Dimension. Bestimmt bieten sich damit neue Möglich-

Große Momente in der Geschichte des Jump and Run



Crash Bandicoot/Super Mario 64/Nights

Der Fehde-Handschuh ist gezogen, und die Schlacht der Jump and Runs der nächsten Generation im Gange. Crash Bandicoot hofft auf den Sieg für Sony durch sein originelles Spielverhalten. Sega wirbt mit Nights und baut darauf, den Sega-Spielern eine Erfahrung von eher träumerischer als spielerischer Natur zu vermitteln, und Nintendo heftet seine Hoffnungen natürlich auf Mario 64, ein Spiel, in dem das bekannte Mario-Format mit einer 3D Maske überzogen ist.

pat



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.



Toshiinden 2

■ HERSTELLER:	SCEE
■ GENRE:	Beat 'em up
■ ART:	Playable demo

Was uns an Toshiinden 2 mit am besten gefällt, ist der Kämpfer „Chaos“, der Caylonese mit dem gackernden Gelächter „Gute Neigkeiten“. Er steht auf der Demo als spielbarer Charakter zur Verfügung. Und zwar sowohl im Einzelspieler- als auch im Zweispielermodus. Also, fordern Sie ihn auf für Sie zu kämpfen und beobachten Sie seine Reaktion, wenn der Sieg ihm sicher erscheint. Er tanzt wie wild herum und beginnt wieder mit diesem typischen Gegackere.

Die anderen verfügbaren Kämpfer sind Fo (der Mann der aussieht wie Mr. Miyagi aus „Karate Kid“) und Sofa, die bei Freuden ausbrüchen ebenfalls sehr prägnante Geräusche von sich gibt... Spielen Sie allein, werden Sie feststellen, daß fast jeder Gegner aus dem Original verfügbar ist. Beim Zweispielerduell treten nur die auswahlbaren Fighter gegeneinander an.

Falls Sie das Original gespielt haben (Sie erinnern sich, es war auf der Demo-CD, die mit Ihrer PlayStation ausgeliefert wurde), haben Sie sich vielleicht noch über die von Zeit zu Zeit ruckelig agierenden Polygon-Figuren geärgert. Soviel sei verraten: Die Programmierer haben ihre Hausaufgaben ge-

macht und die Bewegungen der Kämpfer sind auch beim Sequel ausgesprochen flüssig.

Experimentieren Sie etwas mit den noch zahlreicheren Tastenkombinationen. Insbesondere die vorderen Buttons sind mit interessanten Würfen und Spezialattacken belegt.

■ Steuerung

Handschlag

Handschlag

Fußtritt

Fußtritt

L L Abrollen

R R fester Schlag

■ Zusätzliche Features

In der Vollversion gibt es deutlich mehr spielbare Charaktere. Davon abgesehen ist das komplette Spiel auf der CD. Ach ja, es steht Ihnen ein bißchen weniger Zeit zur Verfügung, um die Gegner zu besiegen...

■ Noch mehr Informationen

Es dürfte ein interessantes Kopf-an-Kopf Rennen um die Gunst der Spieler werden: Toshiinden 2 oder Tekken 2? Machen Sie sich selbst ein Bild.



Gunship

HERSTELLER:	MicroProse
GENRE:	Flight sim
ART:	Playable demo

Yhr „Waffenschiff“ ist ein Helikopter. Steigen Sie ein, nehmen Sie Platz und fliegen Sie los! Ein bißchen Übung ist nötig, bis Sie mit der etwas vertrackten Steuerung vertraut sind: Insgesamt 16 Tastenkombinationen machen Ihnen erstmal das Leben schwer. Später dann, in Ihren Missionen, helfen Ihnen diese aber, sich auch aus den prekärsten Situationen zu befreien. Das ganze Gameplay ist ausgesprochen flüssig und realistisch. So kann es passieren, daß Sie – je nach Schwere des eingesteckten Treffers – ohne Navigationshilfe nach Hause zurück fliegen müssen. Falls Sie noch dorthin finden... Auch die Intelligenz der computergesteuerten Gegner ist beeindruckend. Im Laufe des Spiels werden die Angreifer immer stärker und passen sich so Ihrem Spielniveau an.

Einzige Einschränkung bei der Ihnen vorliegenden Demo-Version: Sie erhalten kein Mission-Briefing, sondern fliegen ein-

fach los. Da heißt es doppelt aufpassen, damit Ihr Flug nicht schon kurz nach dem Start im nächsten Acker endet.

Zusätzliche Features

Für jeden Auftrag stehen Ihnen verschiedenen Hubschrauber zur Verfügung. Die Missionen finden sowohl über Land als auch auf offener See statt. Und weil unterschiedliche örtliche Gegebenheiten auch nach unterschiedlichem Equipment verlangen, sollten Sie Ihren Helikopter sorgfältig auswählen.

Noch mehr Informationen

Sie haben Lust auf „mehr“? Einen ausführlichen Test von Gunship finden Sie in Ausgabe 9/96 des PlayStation Magazins.

Steuerung

- R ☐ Hoch
- R ☐ Runter
- L ☐ Perspektive wechseln
- Waffen wechseln
- Feuern
- Landkarte



Olympic Soccer

HERSTELLER:	US Gold
GENRE:	Football sim
ART:	Rolling demo

Wir liefern es „frei Haus“, das erste Fußballspiel, das über die offizielle Olympia-Lizenz verfügt! Und Sie müssen sich auch nicht mit lästigen Tastenkombinationen vertraut machen, son-

dern dürfen sich entspannt zurücklehnen und zuschauen, was „Olympic Soccer“ so zu bieten hat: 32 Nationen wetteifern vor Ihren Augen um die olympische Goldmedaille. Jeder Spieler hat dabei seine ganz besonderen Stärken und – natürlich – auch Schwächen. Das sorgt für Abwechslung bei den Wettkämpfen. Allein die Verhaltensweise der verschiedenen Torhüter macht Ihnen so manches Mal zu denken geben.

In der Vollversion steht Ihnen neben dem Wettkampfmodus auch noch eine zufällige Arcade-Bolzerei zu Verfügung. Hier wetteifern die Nationen in Form eines Minuturniers um den begehrten Titel. Haben Sie Freunde eingeladen, steht dank Multitap Adapter auch einem Mehrspielerduell nichts im Weg.

Zusätzliche Features

Daß in der Vollversion kein einziger „echter“ Spielernamen vorkommt, trübt die Freude nur unerheblich: Die Olympiamannschaften gehören nicht zu den bekanntesten...

Noch mehr Informationen

Fußball-Fans aufgepaßt: In Ausgabe 9/96 des PlayStation Magazins haben wir fünf aktuelle Soccer Games zum Vergleich antreten lassen.



Supersonic Racers

HERSTELLER:	Mindscape
GENRE:	Racing game
ART:	Playable demo

Auf eine besondere, ein bißchen an Kindertage erinnernde, Art und Weise macht es einfach nur Spaß, die kleinen Autos über den Parcours zu jagen. Eigentlich gibt es ansonsten gar nicht so viel über die Demo zu sagen. Sie haben ein Auto, Sie haben eine Strecke... und los geht's. Zur Auswahl steht Ihnen ein Dschungel- und ein Stadtkurs. In der Vollversion gibt's einige mehr. Hupen Sie sich den Weg frei und haben Sie keine Angst vor Unfällen. Im Gegensatz zu echten Rennsimulationen oder gar dem wahren Leben, haben diese eher Unterhaltungswert als schwerwiegende Konsequenzen.

Steuerung

- Beschleunigen
- Zurück/Bremsen

Zusätzliche Features

Entscheiden Sie selbst, ob Sie die Gegner in aller Ruhe aus dem Weg kicken möchten oder auch noch ein Rennen gegen die Uhr riskieren.

Noch mehr Informationen

Falls Sie zu den Menschen gehören, die Zeitschriften gerne von hinten lesen, ist Ihnen wahrscheinlich noch gar nicht aufgefallen, daß im vorderen Teil des Heftes ein ausführliches PrePlay von „Supersonic Racers“ auf Sie wartet.



Die Programme auf der CD sind keine Vollversionen, sondern entweder Vorab- oder Sonderversionen. Falls sie abstürzen oder Fehlermeldungen anzeigen, einfach die PlayStation mittels Reset nochmal starten und die gewünschten Spiele erneut laden. Ihre PlayStation wird auf keinen Fall durch die Demoverionen beschädigt!

game over

Alone in the Dark

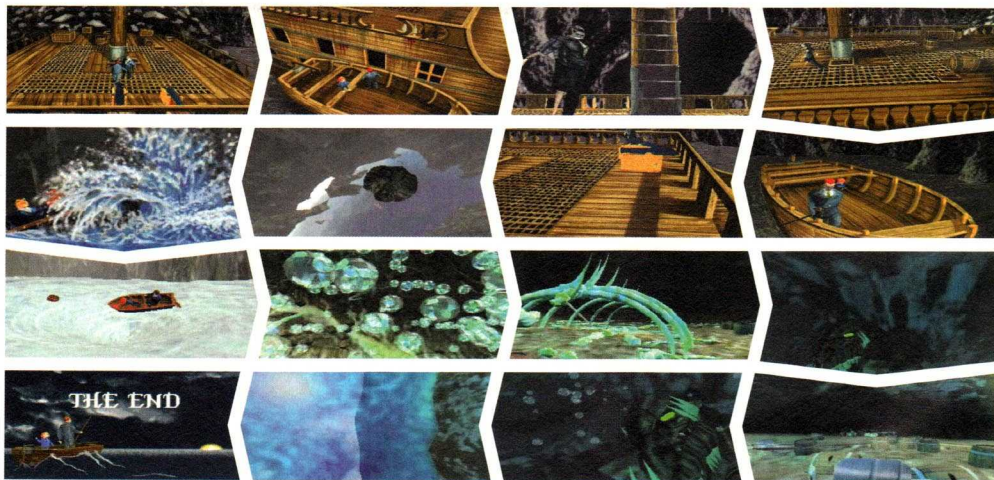
Jeden Monat stellen wir in dieser Rubrik vor, was Sie bei einem guten Videospiele nicht so schnell zu Gesicht bekommen: Die Endsequenzen. Falls auch Sie es geschafft haben, ein Spiel bis zum Ende durchzustehen, schicken Sie uns die zugehörige Memory-Card. Wir veröffentlichen Ihre Endsequenz, schicken Ihnen die Speicherkarte zurück und garantieren Ihnen 12 Monate lang den kostenlosen Bezug des PlayStation-Magazins! Ist das nichts?

"Sie haben hervorragende Arbeit geleistet" - das Publikum applaudiert begeistert. Dieser Mann ist ein Held.

Nachdem Sie den einäugigen Jack in seinen Unterschlupf zurückgedrängt haben, gibt ihm Edward Carnby den Rest und rettet die kleine Grace Saunders aus Jack's dreckigen Klauen. Mit einer gewaltigen Explosion sinkt seine Gallone zu ihrer letzten Ruhestätte hinab. Edward und Grace segeln der Freiheit entgegen.

ABER IST ES WIRKLICH DAS ENDE DES VERRÜCKTEN EINÄUGIGEN?

"Alone in the Dark 3" erscheint bald - also, **entscheiden Sie selbst!**



Diese Endsequenz hat uns Lucas Weniger aus Kiel geschickt. Vielen Dank und viel Spaß bei der kostenlosen Lektüre des PSX - Magazins!

Das offizielle PlayStation Magazin 11/96 - ab 16. Okt. am Kiosk

- Auf unserer Demo-CD finden Sie mehrere Knüller: Wie liefern Ihnen u.a. eine spielbare Demo von "Formel 1"! Steigen Sie ein und genießen Sie das Gefühl, mit Ihrem Boliden auf einem echten Formel-1-Kurs entlang zu donnern. Darüber hinaus erwarten Sie spannende Kämpfe in "Tekken 2" und Action pur bei "Fade to Black". Als Bonbon gibt es noch "VC-D", einen witzigen Bildschirmschoner zum Einsatz mit Audio-CDs.
- Wir schauen bei Sony hinter die Kulissen und berichten ausführlich und exklusiv von zwei - noch streng geheimen - Entwicklungen. Lassen Sie sich überraschen.
- Über Geschmack läßt sich bekanntlich streiten. Überzeugen Sie sich anhand unseres Tests selbst davon, ob "Die Hard Trilogy" Ihr neues Lieblingsspiel wird, oder es Ihre moralischen Grenzen überschreitet.
- Der kleine rote Wüstenfuchs "Crash Bandicoot" ist der neue Star am Jump'n-Run-Himmel. Laut Programmierer soll er dieses Spiele-Genre revolutionieren und neue Standards setzen. In einem umfassenden Test zeigen wir Ihnen, was an dem kleinen Kerl wirklich dran ist.

- Außerdem:
- Pitball
 - Sim City 2000
 - Bubble Bobble 2
 - Tomb Raider
 - Andretti Racing
 - Earthworm Jim 2
 - Iron & Blood



THEO KRANZ VERSAND

Läden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade
11 & 68

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße
28

PlayStation



Playstation



Burning Road 89,-



Formel 1 99,-



Soviet Strike 89,-



Resident Evil 89,-

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 Rückschlag anfordern.

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Playstation

SONY PLAYSTATION	384,-
dt., inkl. Control Pad und Demo-CD	54,-
STATION MASTER JOYPAD	34,-
NEGCON PAD	84,-
MADCATZ - LENIKRAD	149,-
GAME BUSTER - ACTION REPLAY	89,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	49,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS	79,-
3.5" MEMORY DISK DRIVE	159,-
A IV EVO. GLOBAL - A-TRAIN	99,-
ACTUA GOLF (SEPTEMBER)	89,-
AQUANAUT'S HOLIDAY	89,-
BAPHOMET'S FLUCH	94,-
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	94,-
BLAZING DRAGONS	89,-

BUBBLE BOBBLE - 3 SPIELE	84,-
BURNING ROAD (SEPTEMBER)	89,-
CASPER	89,-
CHRONICLES OF THE SWORD	89,-
CRASH BANDICOOT (OKTOBER)	59,-
CRUSAD. NO REMORSE (29.11.)	89,-
CYBERSLED	84,-
DARKSTALKERS (OKTOBER)	89,-
DAVIS CUP TENNIS (OKTOBER)	94,-
DIE HARD TRILOGY (25.10.)	89,-
ECSTATIC (SEPTEMBER)	94,-
EARTHWORM JIM 2 (OKTOBER)	89,-
FADE TO BLACK	89,-
FANTASY GOLF (OKTOBER)	89,-
FIFA SOCCER 97 (15.11.)	89,-
FORMEL 1	99,-
GALAXY FIGHT	89,-
GUNSHIP	99,-
HYPER F. M. TENNIS (OKTOBER)	89,-
IN THE HUNT	94,-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	89,-
INTERNAT. MOTO X (SEPTEMBER)	99,-
IRON MAN/XO	89,-
JUMPING FLASH 2	89,-
KONAMI OPEN GOLF (OKT)	89,-
MADDEN NFL 97 (27.09.)	89,-
MARIO ANDR. RACING (27.09.)	89,-
MAYHEM (SEPTEMBER)	99,-
MYST (OKTOBER)	89,-
NAMCO MUSEUM VOL. 1	94,-
NAMCO MUSEUM VOL. 2 (SEPT)	94,-

NAMCO SOCCER PRIME GOAL	94,-
NBA IN THE ZONE	84,-
NHL LIVE 97 (06.12.)	89,-
NHL 97 (01.11.)	89,-
NHL POWERPLAY '96 (NOV)	89,-
ONSIDE SOCCER (OKTOBER)	89,-
PGA TOUR 97 (27.09.)	89,-
PO'ED (OKTOBER)	89,-
RAGING SKIES - SIDEWINDER	89,-
RAPID RELOAD	99,-
RESIDENT EVIL	89,-
RETURN FIRE (30.09.)	89,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	89,-
SIM CITY 2000 (OKTOBER)	94,-
SKELTON WARRIORS (SEPT)	84,-
SOVIET STRIKE (25.10.)	89,-
SPOT III (SEPTEMBER)	89,-
STARFIGHTER 3000 (OKTOBER)	89,-
SUPERSONIC RACERS (OKT)	89,-
SYNDICATE WARS (22.11.)	89,-
TENKEN 2 (SEPTEMBER)	99,-
TIME COMMANDO (13.09.)	89,-
TOP GUN FIRE AT WILL	89,-
TRANSPORT TYCOON (SEPT)	99,-
VICTORY BOXING (OKTOBER)	84,-
VIRTUAL GOLF (SEPTEMBER)	89,-
WING COMMANDER IV (20.12.)	89,-
WIPEOUT 2097 (SEPTEMBER)	99,-

(Erscheinungstermine ohne Gewähr)

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Sega Saturn

Sega Saturn-Grundgerät 394,-

dt. Version, 1 Jahr Garantie, inkl. RGB-Kabel, Control Pad, Batterie, Demo-CD und Tips & Tricks-Buch	
SEGA SATURN	
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY	464,-
ALIEN TRILOGY	89,-
ATHLETE KINGS - DECATHLETE	89,-
DIE HARD TRILOGY (08.11.)	89,-
NIGHTS INKL. ANALOG PAD	129,-
THE STORY OF THOR 2	84,-
TOMB RAIDER (OKTOBER)	89,-
TOSHINDEN URA (OKTOBER)	89,-
TUNNEL B1 (OKTOBER)	89,-

(Erscheinungstermine ohne Gewähr)

FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREN SPIELN FÜR SATURN, 3DO, SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE, GAME BOY UND GAME GEAR!

AUSTRIA EXPRESS
JETZT AUCH FÜR
ÖSTERREICH:
LIEFERUNG IN 4 TAGEN
TEL: 0049
85 17 37 77

VERSANDKOSTEN 6,90 DM,
UMRECHNUNG 1 DM = 7,50 S

Alle Spiele dt. Version * 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 • ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ



PlayStation and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 1998 Psygnosis Ltd. All Rights Reserved. "Wipeout" and "Wipeout™" are trademarks of Psygnosis Ltd.

wipeout™ 2097™

50K A-G RACING

FEEL THE RUSH



DER SOUND VON WIPEOUT 2097 (INCL. PRODIGY, LEFTFIELD, CHEMICAL BROTHERS) - JETZT AUF CD IM HANDEL!