

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. **11** /96

Exklusiv im Test:

DESTRUCTION DERBY 2

Ist der zweite Teil
wirklich besser
als das Original?

IM TEST

Crash Bandicoot
Die Hard Trilogy
Baphomets Fluch

ANGESPIELT

Tomb Raider
Warhammer
Star Gladiator

SPEZIAL

Porsche Challenge
Rapid Racer, Total NBA '97



Zu gewinnen:

♦ Eine handsignierte
PlayStation vom „Gute Zeiten
– Schlechte Zeiten“-Team. Bonus:
Soundtrack zur Kultserie + Poster!

AUF DER CD
Formel 1
Tekken 2 · VC-D
Fade to Black

Zum Rausnehmen: großes ALIEN TRILOGY-
Poster mit Level-Karten und Lösungshilfen



4 394167 712804



11

NUR DER SIEG ZÄHLT.



„Super! Spielspaß 85%.“
VideoGames 6/96

**„Grafik 85%, Sound 89%,
Spielspaß 81%.“**
PC Games 7/96



Und den Sieg müssen Sie sich hart erkämpfen. Das überwältigende Action-Strategiespiel RETURN FIRE ist ein Muß für jeden adrenalinstoßsuchenden Softwarefan. Stellen Sie sich der Herausforderung und erobern Sie die Fahne vom gegnerischen Territorium. Über 100 komplexe und herausfordernde Szenarien sind mit Panzern, Helikoptern, Jeeps und schwergepanzerten Jägern zu bestehen. RETURN FIRE ist erhältlich für PC CD ROM (WIN '95), PlayStation und Saturn.



- Realistische, detaillierte 3-D Umgebung
- Dolby Surround Sound
- 2-Spieler Splitscreen Option
- Klassische Musik zur Untermalung der Angriffe: „Hummelflug“ von Rimskij-Korsakow, „Ritt der Walküre“ von Wagner
- Komplett in Deutsch



Return Fire™ or © 1995 Silent Software, Inc. Licensed to Time Warner Interactive.
Created and designed by Baron R.K. Von Wolfsheld. Co-produced by Prolific Publishing, Inc.
Published and distributed under exclusive licence by Warner Interactive, A Time Warner Company.
™ and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc..



WARNER INTERACTIVE

Editorial

... wie es Euch gefällt!

Jede Woche erreichen uns weiter über 200 Leserbriefe; und das ist keine Übertreibung! Einmal pro Tag kommt die Kollegin aus der Poststelle in der Redaktion vorbei und wuchtet eine Plastikwanne im Format eines Cola-Kastens auf unseren Tisch – voll mit Briefen und Postkarten. Von den Zuschriften, die uns per Fax oder E-Mail erreichen, ganz zu schweigen. An dieser Stelle also erstmals vielen Dank! Bitte schreiben Sie auch weiterhin so zahlreich. Schließlich machen wir dieses Heft für Sie; und für Verbesserungsvorschläge, Anregungen und kritische Stellungnahmen sind wir immer zu haben.

Gute Ideen setzen wir möglichst schnell in die Tat um. Einige Beispiele: Viele Leser baten uns, im Testkasten die Sprache des Spiels und des Handbuchs anzugeben. Seit Ausgabe 10/96 drucken wir diese Infos mit ab. Auch der Vorschlag einer Testnoten-Übersicht wurde von Ihnen immer wieder eingebracht. (siehe Seite 16). Die Folge: Ab sofort veröffentlichten wir regelmäßig eine Tabelle mit allen Spielebewertungen vorangegangener Ausgaben.

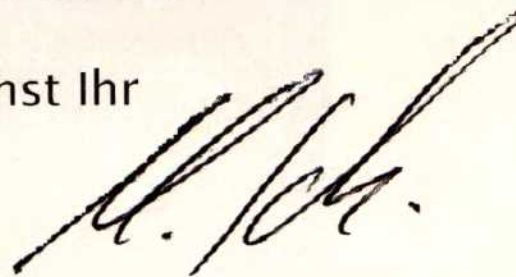
Das Thema "deutsche Cover-CD" wurde am häufigsten angesprochen; meistens in Verbindung mit der Bitte um mehr spielbare Demos. Und so wanderte das Projekt "Made in Germany" auf Rang eins der Prioritätenliste. Es war nicht leicht, die Verantwortlichen davon zu überzeugen, daß wir eine eigene Cover-CD brauchen. Wir freuen uns deshalb um so mehr, daß es schließlich doch noch geklappt hat. Ab Ausgabe 01/97 – sie ist ab dem 11. Dezember '96 erhältlich – hat das offizielle PlayStation Magazin eine deutsche Cover-

CD. Der Inhalt wird von der Redaktion selbst zusammengestellt, was auch die Anzahl der Spieledemos pro Ausgabe sowie die Aktualität erhöht. Wir rechnen damit, daß im Durchschnitt fünf spielbare Demos enthalten sein werden. Leider ha-

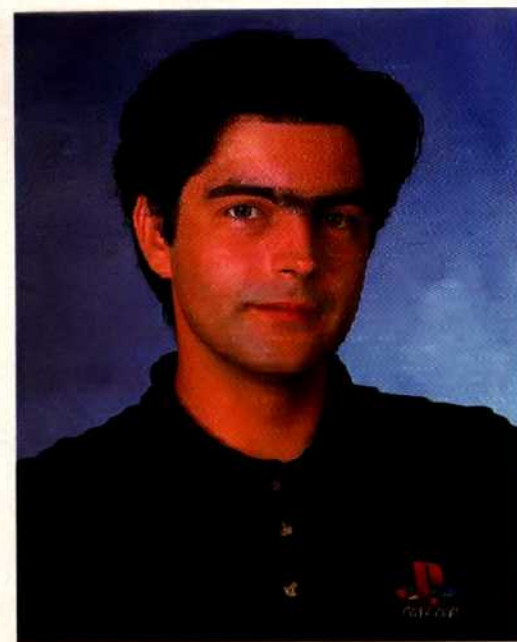
ben wir den "Wechsel" aus technischen Gründen nicht mehr zur Ausgabe 12/96 geschafft (die Erstellung einer PlayStation-CD ist relativ kompliziert; besonders bei einer "Erstausgabe"). Trotzdem werden Sie auch nächsten Monat voll auf Ihre Kosten kommen. Wir haben uns – zusammen mit unseren Kollegen in England – natürlich etwas besonderes für die Weihnachtsausgabe einfallen lassen. Mehr wird noch nicht verraten.

Die CD dieser Ausgabe hat es übrigens auch so richtig in sich: "Formel 1", "Tekken 2" und "Fade to Black" warten auf Sie. Nun, dann will ich Sie mal nicht weiter aufhalten. Ich wünsche Ihnen viel Spaß beim Lesen und Spielen und – lassen Sie mal wieder etwas von sich hören.

Herzlichst Ihr



Michael Schmittner
Chefredakteur



Das offizielle PlayStation Magazin

HERAUSGEBER

Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION

Michael Schmittner (ms);
verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION

Patricia Beischl (pat)

HOTLINE

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, Brita Sorg, Markus Strippo

LAYOUTS, GRAFIKEN UND DRUCKVORLAGEN

Journalatz GmbH, Gruber Str. 46c, 85586 Poing

TITEL

Journalatz GmbH

GESCHÄFTSFÜHRER

Michael Scharfenberger, Dr. Rüdiger Hennigs

ANSCHRIFT DES VERLAGS

DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen

Telefon: (089) 9 91 15-0

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

VERLAGSLEITUNG

Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF

Anzeigenleitung: Alan Markovic
(verantwortlich für Anzeigen)

Mediaberatung: Christoph Knittel

Tel. (089) 9 91 15-376

und Jens Klüver, Tel. (05651) 92 93-95 und
Sacha Zöttl, 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 11 23

85386 Eching, Tel. 089/31 90 60

DRUCK

Mohndruck Graphische Betriebe GmbH
Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:

PlayStation Magazin, CSJ, Postfach 140220
80452 München

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

Abonnementpreise:

Inland: 12 Ausgaben DM 138,-

Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 117,60

Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 162,-

Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80

Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:

Postbank München, BLZ: 700 100 80

Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich:

Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 1.020,-

Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112
A-1070 Wien

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

Abonnementbestellung Schweiz:

Abonnementpreis: 12 Ausgaben sFr 138,-

Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85

Einzelheftbestellung:

DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20
80452 München

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

Bestellung nur per Bankzug oder gegen
Verrechnungsscheck möglich

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger
sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung.

Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt.
Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen
kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom
Herausgeber nicht übernommen werden.

Die geltenden gesetzlichen Bestimmungen sind zu be-
achten. Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der 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
nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

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

Angespielt

- 22 Tomb Raider**
- 25 Street Racer**
- 26 Bubble Bobble 2**
- 28 Pitball**
- 30 Ironman**
- X-O Manowar**
- 32 Iron & Blood**
- 34 Star Gladiator**
- 38 Warhammer**
- 40 Robo Pit**
- 42 Firo & Klawd**

PlayTest

- 46 Destruction Derby 2**
- 51 Project Overkill**
- 61 X-Com -**
- Terror from the Deep**
- 64 Game Buster +**
- Memory Disk Drive**
- 65 Broken Sword**
- 70 Die Hard Trilogy**
- 74 Crash Bandicoot**
- 82 BLAM! Machinehead**
- 86 Andretti Racing**
- 90 Earthworm Jim 2**
- 94 Sim City 2000**
- 98 Supersonic Racers**

Titelthemen

46 Destruction Derby 2

Start frei für den Nachfolger ei-
nes der erfolgreichsten Play-
Station-Titel aller Zeiten. DD2
verblüfft den Fan mit tadello-
ser Grafik und einem gepfe-
fertem Schwierigkeitsgrad.

70 Die Hard Trilogy

John McClane feiert sein Play-
Station-Debut. Im neuesten
Actionreißer von Electronic
Arts nimmt er gleich dreimal
den Kampf gegen bösen Terror-
isten auf.



74 Crash Bandicoot

Es ist soweit: Das groß an-
gekündigte Jump'n-Run-Spiel
ist endlich fertig. Wir haben
Sonzys-Wüstenfuchs ausfüh-
rlich für Sie getestet. Ist es
wirklich so gut?

136 Baphomets Fluch

Der Orden der Tempelritter:
geheimnisvoll und sagenum-
woben. Doch was geschah da-
mals wirklich? Warum ver-
schwanden die Tempel spur-
los? Dieses Adventure verrät
es Ihnen.

Auf einen Blick

- 3 Editorial**
- 4 Inhaltsverzeichnis**
- 6 News**
- 9 In der Mache:**
- Spider**



- 12 News aus Japan und**
- USA**
- 14 Leserbrief**
- 18 Bericht Core Design**
- 19 News aus**
- Österreich**
- 20 SCE-Report**
- 22 Rubrik: Angespielt**
- 44 Fragebogen/**
- Verlosungsaktionen**
- 46 Rubrik: Im Test**
- 100 Cheats**
- 107 Inserenten-**
- verzeichnis**
- 108 Auf der CD**
- 110 Game Over**
- 110 Vorschau**

Die offizielle PlayStation Magazin-CD

W

ir freuen uns, Ihnen auf die-
ser Monats-CD gleich
mehrere Top-PlayStation-
Titel als spielbare Demo-
Versionen präsentieren zu kön-
nen. Als erstes natürlich "Formel
1". Steigen Sie ins Cockpit und las-
sen Sie die Reifen quietschen – aber
vergessen Sie nicht, ihre PlayStation
mit der Stereoanlage zu verbinden; sonst
macht's nur halb so viel Spaß. Als nächstes lädt Sie "Tek-
ken 2" zu einem spektakulären Fight ein. Dieses Beat'em-
Up fordert Ihre ganze Konzentration – es gibt ja bekannt-
lich immer nur einen Sieger. Auch "Fade to Black" hat es in
sich. Schlüpfen Sie in die Rolle von Conrad B. Hart und
heizen Sie den fiesen Aliens mal so richtig ein. Wenn Sie
genug vom Spielen haben, starten Sie einfach "V-CD" und
hören sich Ihre Lieblings-Audio-CD an – nur diesmal mit
der passenden optischen Untermalung.



Formel 1



Tekken 2



Fade To Black



V-CD



PANDEMONIUM!™

DIE NEUE HOFNARRENFREIHEIT



Crystal Dynamics
Freestyle 3-D-Technik
bringt die PlayStation
zum Kochen!



Comedy pur: Die Charaktere werden von zwei
der besten US-Stand-Up-Comedians gesprochen



Vom Rhinoceros bis zur
Schildkröte: Morphe in
verschiedene Lebewesen

Ein Joker, eine Handpuppe und
ein nettes Mädel - aber dies ist kein
Kartenspiel, kein Vorschulvergnügen - **Pandemonium!** ist das
hyperschnelle 3-D-Action-Jump & Run mit psychedelischer 3-D-Grafik,
grooviger Musik, nervenzerfetzender Spannung und den coolsten Charakteren jenseits der 32-Bit-Welt:
die akrobatische Nikki und der durchgeknallte Hofnarr Fargus samt Handpuppe Sid machen
Pandemonium! zu dem was es ist: Verrückt, überraschend & unglaublich unterhaltsam. Take a ride!

Im Vertrieb von:

BMG
INTERACTIVE

Ab November für Sony PlayStation erhältlich

BMG Interactive im Internet: <http://www.bmginteractive.de>

**CRYSTAL
DYNAMICS**

Update

Herzattacke

Konami veröffentlicht "Vandal Heart"

Aller Voraussicht nach wird Konami derjenige sein, der als erstes ein Rollenspiel für die PlayStation bringt. Nach der Veröffentlichung von "Vandal Heart" im Spätherbst folgen auch "Suikoden" (ebenfalls Konami), sowie "Arc The Lad" und "Final Fantasy VII". Obwohl "Vandal Heart" noch nicht fertig ist, mehren sich die Anzeichen auf baldige Veröffentlichung. Rollenspielfans kommen also demnächst voll auf ihre Kosten.

Zum Spiel: Wie so oft hat der Held ein mysteriöses Land auf der Suche nach irgendeinem heiligen Gral zu durchqueren. Er trifft auf seltsame Figuren und kämpft mit immer stärkeren Gegnern. Die Bilder deuten darauf hin, daß im Spiel ein taktisches Element vorherrschen wird, nicht unähnlich den bekannten Brettspielen.

Damit sich aber alle Rollenspielfanatiker heimisch fühlen, wurden Fern- und Nahkämpfe integriert, ergänzt durch Dutzende von Zaubersprüchen, -sprüchen und -flüchen. Vereint mit den Fähigkeiten einer PlayStation bietet sich eine beeindruckende dreidimensionale Tiefe geradezu an. Gewaltige Explosionen und faszinierende Effekte würzen die Action des ersten richtigen Rollenspiels. Wir halten Sie auf dem laufenden.



Über blockähnlich aufgeteilte Landschaften bekämpfen sich seltsame Gesellen: Konamis erstes Rollenspiel.



Top 10

1. **Formel 1 (Sony)**
Simulation
2. **Alien Trilogy (Acclaim)**
3D Shooting Game
3. **Ridge Racer Revolution (Sony)**
Simulation
4. **Need for Speed (Electronic Arts)**
Simulation
5. **Int. Track & Field (Konami)**
Sport
6. **Wing Commander 3 (Origin)**
Action
7. **Pro Pinball (Bomico)**
Simulation
8. **Bust-A-Move 2 (Acclaim)**
Geschicklichkeit
9. **Cyberia (Interplay)**
Action
10. **Fifa Soccer 96 (Electronic Arts)**
Sport

MediaMarkt

Point breaks

Elite ruft zum Kampf

Vorangezündigt als "AfterShock" und "StrikePoint", erreicht dieses Spiel von Elite langsam Reife. Erwartungsgemäß wurde der durch "verrückte Action" gekennzeichnete Titel durch ein starkes strategisches Element erweitert, um genau das zu erreichen, was viele Pseudo-Flugsimulationen zwar anstreben, aber selten schaffen. Das "3-D-Helicopter-Shoot'em-up" ist nahezu fertig und soll noch in diesem Herbst in den Läden stehen.

Die Handlung verwickelt den Spieler in den Kampf gegen die "Hex-Organisation", wobei er versuchen muß, vor Zeitablauf alle zündfertigen Shokwave-Teile zu ergattern, während er gleichzeitig wichtige Informationen zu sammeln hat.

Neun Hubschrauber stehen Ihnen zur Verfügung, alle mit Texturen überzogen. Im Zwei-Spieler-Modus geht es zusammen mit einem Freund durch die Missionen. Wenn alles gut geht, können wir die erste Version demnächst probieren.



[1] Strikepoint ist ein neues "3-D-Helicopter-Shoot'em-up" von Elite. **[2]** Nebeneffekte schaffen eine geniale Illusion von Wolkendecken. **[3]** Die Missionen sind abwechslungsreich und können mit oder gegen einen Freund gespielt werden.

Auf in die Arena ...

Der Rollenspiel-Klassiker für die PlayStation

Wie bereits erwähnt, mangelt es der PlayStation derzeit noch an guten Rollenspielen. Und während alle Welt die Blicke erwartungsvoll auf "Final Fantasy VII" und "Vandal Heart" richtet, ertönt aus den USA noch andere frohe Kunde: "Arena: Elder Scrolls" nähert sich der Fertigstellung. Als PC-Version setzte es bereits neue Standards, indem es das Erscheinungsbild des Computer-Rollenspiels weg von Rundenkampf und Trefferpunkten hin zum Actionspiel wandelte.

Auf der PlayStation nutzt "Arena: Elder Scrolls" 3-D-Grafiken und fortschrittliche Lichtquellen-Effekte, um seine mysteriöse Welt zu erschaffen und dem Spieler einen direkten Blick aus den Augen seiner Spielfigur zu ermöglichen; natürlich mit entsprechend freier Steuerung.

Das Land, das es zu erforschen gilt, entspricht dem Äquivalent von acht Millionen Quadratkilometern. Für dieses Spiel sollten Sie sich schon etwas Zeit nehmen....

Außerdem dürfen Sie Tausenden von Charakteren begegnen und einen einzigartigen Zauberspruch-Generator benutzen, mit dem sich Hunderte von Sprüchen mixen lassen. Das Sequel "Daggerfall" wurde gerade auf PC veröffentlicht und geht weg wie warme Semmeln.



Wie diese Bilder unschwer vermuten lassen, ist Arena: Elder Scrolls ein Rollenspiel. Aber was für eins! Der Verkaufsschlager auf dem PC; bereit für sein Debüt auf der PlayStation.

Es grünt so grün ...

Der "Incredible Hulk" bekommt grünes Licht



Die ersten richtigen Screenshots vom "Incredible Hulk" auf der PlayStation. Das ehemalige Plattformspiel wurde mit 3-D-Grafiken versehen.



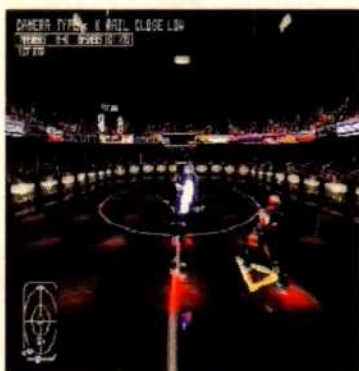
Wir brachten die Geschichte zuerst. Wir berichteten als erste über die gerenderten Charaktere. Jetzt bringen wir die echten Screenshots. Und dann? Preplay. Wie in Ausgabe 10/96 berichtet, ist der Titel "Incredible Hulk" eine Mischung aus 2-D-Plattformspiel und 3-D-Adventure, im Mittelpunkt ein Marvel-Comic-Held mit kleidungszerreißenden Problemen.

Der Grund für unsere hohen Erwartungen basiert auf dem gewaltigen Erfolg des 16-Bit-Titels, der seinerzeit alles übertraf. Die Mischung von Kampfspiel, Plattformspiel und Adventure mit Puzzle-Elementen war gut gelungen, intelligent und sehr umfangreich. Bleibt zu hoffen, daß auf den 32-Bit-Konsolen ein ähnlicher Wurf gelingt. Es gibt nur einen Weg, es herauszufinden: PrePlay und PlayTest – bald.

Bei THQ ist man bereit für die Veröffentlichung von drei Titeln: "In The Hunt" kommt nun doch endlich, gefolgt von "Floating Runner". "Floating Runner" ist ein 3-D-Plattformspiel mit zehn Zwei-Stage-Levels. Es beinhaltet zwei verschiedene Kamera-Perspektiven und einen nicht-linearen Spielverlauf. Die Verbindung dieser beiden Eigenschaften bewegte ein amerikanisches Magazin dazu, dieses Spiel als "erstes echtes 3D-Plattformspiel auf einer 32-Bit-Konsole" zu betiteln. Vielleicht kann es uns nicht zu ähnlich gewagten Sprüchen hinreißen; mit solchen Grafiken, einer großen Anzahl von Waffen und einer gigantischen Spielarena ist es jedoch das Warten mit Sicherheit wert.

Was für ein Krawall ...

Psygnosis' Sportsimulation der modernen Art



Futuristische Sportsimulationen kommen in Mode, "Riot" schürt die Erwartungen: Das Spielfeld ist atmosphärisch, die Grafik düster und das Gameplay fetzig.

Mit ihrer eigenen Version einer futuristischen Sportart namens "RIOT" betritt auch Psygnosis das offenbar neu gegründete Reich des "Basketball-Beat'em-ups". Auf dem Papier klingt das verdächtig nach "Pitball" – siehe erster Bericht

dieser News – und tatsächlich ist das Konzept ziemlich ähnlich; aber wie an den Fotos erkennbar, haben wir es mit einem gänzlich anderen Titel zu tun, der schon vor weitaus längerer Zeit vorangekündigt wurde.

In Wahrheit ähnelt "Riot" nämlich vielmehr

"Blast Chamber". Vier Spieler streiten sich, Zwei gegen Zwei, um einen glühenden Ball, um ihn dann im Korb in der Mitte des Spielfelds zu versenken. Der Ball selbst stammt aus einer von zwei Öffnungen am Rande des Spielfelds und wechselt nur dann seine Farbe, wenn er wieder mit dieser Öffnung in Kontakt kommt. Er darf frei geworfen und gepaßt werden – und zwischen den eindrucksvoll gerenderten Spielfiguren ist alles erlaubt, was hart macht...

Die Spielarena selbst sieht eindrucksvoll aus, vermittelt ein gutes Spielgefühl mit einer dichten Atmosphäre. Oder anders formuliert: "Total NBA" und "Tekken" treffen sich im Halbdunkel.

Psygnosis denkt an eine Veröffentlichung zum Ende dieses Jahres, wir hoffen in der nächsten Ausgabe ein ausführliches Preview bringen zu können.

Freut Euch des Spielens ...

Wild Things entwickelt ein neues Joypad

Mit dem "Arcadia Joystick System" hat die Firma "Wild Things" eine neue Dimension von PlayStation-Zubehör geschaffen. Groß, widerstandsfähig und mit starken Saugnäpfen zur Tischbefestigung versehen, ist es die vielleicht beste Umsetzung Spielhallen-ähnlicher Steuerungstechnik. Die acht Feuerknöpfe sind für optimale Ergebnisse wie gewohnt angeordnet, diese Sektion kann aber auch abgenommen und anders aufgestellt werden. Außerdem gibt es unabhängig voneinander programmierbare Turbo- und Autofeuer-Schalter, die Zeitlupen-Option kommt als Standard. Für gut hundert Mark ist der "Arcadia" eine willkommene Erweiterung des derzeitigen PlayStation-Angebots.



Groß und massiv: Der "Arcadia Joystick" läßt sich dank seiner Saugnäpfe auf jeder glatten Fläche befestigen.

Von Kennern empfohlen: Coole PSX-Titel



Crash Bandicoot

Das derzeit beste Plattform-Spiel führt dieses Genre in neue Höhen. Es sieht fantastisch aus, spielt sich brillant, und ist gut präsentiert. Zum ersten Mal zeigt ein solcher Titel nicht nur die Fähigkeiten der PlayStation in punkto Polygonverschieben, sondern kombiniert dies auch mit einem atemberaubenden Spiel.



Tunnel B1

So eindrucksvoll, wie man sich ein Shoot'em-Up nur vorstellen kann. Möglicherweise nicht das originellste Spiel auf dem Markt, aber zumindest technisch unübertroffen. Das Gameplay läßt die Nerven gefrieren, Geräuschkulisse und Perspektive reißen mit – derzeit mit an der Spitze unserer persönlichen Tabelle.



Formula 1

Wie in unserem Test (Ausgabe 08/96) zu lesen, ist "Formula 1" ein extrem realistisches Wahnsinnsteil von einem genialen Rennspiel – schlichtweg das Rennspiel für die PlayStation: Es präsentiert sich mit perfekter grafischer Präsentation der Kurse, in Verbindung mit deutschen Kommentaren.



Tekken 2

Wir könnten einfach sagen "Testen Sie die Demo auf unserer aktuellen CD und sehen Sie selbst", oder wir könnten empfehlen, unseren Test in Ausgabe 09/96 durchzulesen. Statt dessen behaupten wir einfach, daß "Tekken 2" eines der besten Spiele ist, das wir jemals auf der PlayStation gespielt haben.

Am seidenen Faden

Hätten Sie nicht mal Lust, in den Körper einer dicken, fetten

Spinne zu schlüpfen und kopfüber an der Zimmerdecke entlangzulaufen?

Dann wüßten Sie zumindest, wie das ist, wenn man Ihnen permanent nach dem Leben trachtet.

von Michael Schmittner

Spinnentiere (Arachnida), weltweit verbreitete Klasse der Gliederfüßer mit rd. 45000 bisher beschriebenen, knapp 1 mm bis 18 cm langen Arten; Körper in Kopf-Brust-Stück und Hinterleib gegliedert (nur bei den Milben sind beide Abschnitte verschmolzen); meist mit vier Beinpaaren; atmen durch Röhrentracheen oder Tracheenlungen; hauptsächlich landbewohnend (u.a. Skorpione, Weberknechte, Spinnen, Milben). Am Hinterleibsende stehen die Spinnwarzen des Spinnapparats. Die Männchen sind meist kleiner als die Weibchen und tragen an den Pedipalpen einen bes. Kopulationsapparat. Die Eier werden in Kokons abgelegt, die entweder in einem Gespinst aufgehängt oder vom Weibchen, zw. den Kieferfühlern oder an den Spinnwarzen befestigt, umhergetragen werden. S. können mehr als 10 Jahre alt werden (z.B. bestimmte Vogelspinnen), die meisten einheim. Arten sind jedoch einjährig. Als Beu-

tetiere werden Insekten bevorzugt. Die Giftwirkung des Bisses kann bei wenigen Arten auch für den Menschen gefährlich werden (Giftspinnen).

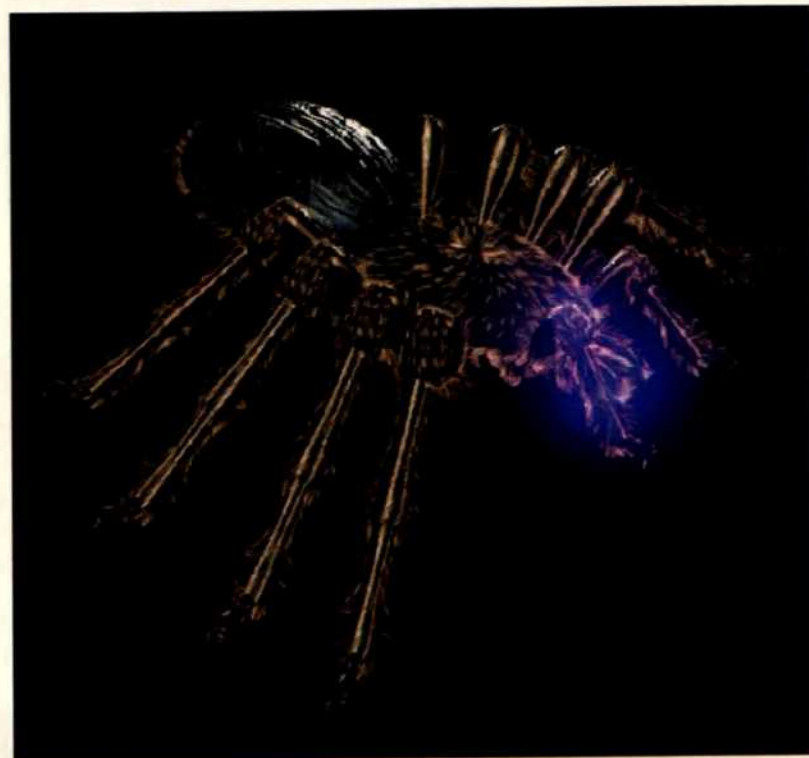
Quelle: LexiROM © 1995 Microsoft Corporation und Bibliographisches Institut & F.A. Brockhaus AG

Horror mit acht Beinen

Die Zukunft: Die Wissenschaft hat enorme Fortschritte gemacht – besonders in den Bereichen Nanotechnologie und Neuronenforschung. Dr. Michael Kelly, eine Kapazität auf seinem Gebiet, hat es geschafft, das Bewußtsein eines menschlichen Individuums in einen künstlichen Organismus zu übertragen. Ein gefundenes Fressen für einen machthungsrigen Hightech-Konzern; könnte man mit dieser Technik doch jede Menge schöner Dinge anstellen – z.B. leistungsfähige und trotzdem kaum zu entdeckende Spionagesysteme in der Größe einer Fliege konstruieren. Was ursprünglich zum Wohle der



Das stimmungsvolle FMV-Intro zieht den Spieler in die spannende Story hinein.



Alle sind gegen Sie: Sogar dieser Roboter-Arm will Ihnen ans Fell. Nehmen Sie alle acht Beine in die Hand.



Nur nicht unterschätzen: Die Holzkisten stellen manchmal schier unüberwindbare Hindernisse dar.

■ HERSTELLER:	BMG	■ HERKUNFTSLAND:	USA
■ ENTWICKLER:	Boss Game Studios	■ GENRE:	3-D Jump'n-Run
■ VERFÜGBAR AB:	März '97	■ ANZAHL DER SPIELER:	1

Menschheit entwickelt wurde, sollte sich – wieder einmal – als Bedrohung entpuppen.

Bewaffnete Agenten des Konzerns überfallen das Forschungslabor von Dr. Kelley und verwunden ihn bei dem Angriff schwer. Noch im Fallen aktiviert der Wissenschaftler aus Versehen die Apparatur und sein Bewußtsein wird in eine künstliche Spinne transferiert. Die Eindringlinge nehmen die bahnbrechende Erfindung und Dr. Kelleys leblosen Körper mit – zurück bleibt nur eine kleine, unscheinbare Kre-

"Boss Game Studios" in Amerika haben sich für dieses 3-D-Jump'n-Run einiges einfallen lassen: 3-D-Computeranimationen, Motion Capturing, Texture Mapping, animierte Hintergründe etc. Man versucht alles, um Spider so realistisch wie möglich aussehen zu lassen; schon die erste Beta-version von Spider ist ziemlich beeindruckend.

Natürlich müssen Sie nicht als 0-8-15 Arachnid durchs Leben laufen bzw. krabbeln; schließlich sind Sie mit einem Hightech-Gefährt unterwegs. Ihr Gastkörper weist im Vergleich zum Vorbild aus Mutter Natur einige gewaltige Verbesserungen – sprich Waffensysteme – auf. Mehr als ein Dutzend todbringender Power-Ups (z.B. Flammenwerfer, zielsuchende Raketen, Eisbomben) erleichtern Ihnen das (Über)Leben. Dieses Equipment haben Sie auch bitter nötig. Der Alltag einer Spinne ist – wer wüßte das nicht – extrem gefährlich. Hinter Ihnen ist so ziemlich alles her, was fliegen, kriechen oder laufen kann. Angefangen bei anderen Gliederfüßern über gefräßige Schlangen bis hin zu Kanalaratten. Permanent lauert man Ihnen auf. Erschwerend kommt hinzu, daß die im Normalfall so lächerlichen Hindernisse wie Kisten, Abflußrohre oder Bordsteinkanten, sich für ein "Lebewesen" dieser Größe als durchaus problematisch, wenn nicht sogar als tödlich erweisen können. Für Spannung ist bei diesem Jump'n-Run-Spiel



Dieser entfernte Verwandte legt keinen Wert auf ein Familientreffen. Angriff ist die beste Verteidigung.



Nur nicht schwindlig werden: Auf Ihrem Weg durch die Abflußrohre steht die 3-D-Welt auf dem Kopf.

atur. Was tun sprach Zeus?

Die Aufgabe des Spielers ist es, Michael "Spider" Kelley wieder zu seinem menschlichen Körper zu verhelfen. Die Zeit drängt, denn der unfreiwillige Körpertausch ist nur für kurze Zeit möglich.

Die Programmierer der



Dr. Michael Kelley – eine echte Kapazität auf dem Gebiet der Nanotechnologie. Bald spinnt er.

also besten gesorgt. Bis Sie die mehr als 30 Level auf Ihrer Sony PlayStation durchkrabbeln dürfen, wird allerdings noch Zeit vergehen. Spider ist vom Hersteller BMG erst für März '97 angekündigt. Hoffen wir, daß es bei diesem Termin bleibt. ms



Volle Deckung – eine Hornisse setzt zum Angriff an. Gegen Feinde aus der Luft helfen meistens nur Raketen.



Warum sind nur alle so schlecht auf die Spinne zu sprechen? Mit der Kanalaratte ist nicht gut Kirschen essen.

TEUFLISCH GUT!

Sony Playstation – Spiele

As 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
Aquanaut's Holiday *	99,99
Assault Rigs	89,99
Baphomet's Fluch *	89,99
Batman Forever Coin-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	89,99
Carnage Heart *	89,99
Casper (dt.) *	89,99
Chaos Control *	89,99
Cheesy *	89,99
Chessmaster 3D	89,99
Chronicles of the Sword *	89,99
Complete Onside Soccer *	89,99
Constructor *	89,99
Crash Bandicoot *	109,99
Crow: City of Angels *	79,99
Crusader – No Remorse *	89,99
Cyberia	89,99
Cybersled	89,99
Cyberspeed	89,99
D (dt.)	79,99
Darkstalkers *	89,99
Deadly Skies *	89,99
Defcon 5	89,99
Descent	89,99
Destruction Derby	99,99
Die Hard Trilogy *	89,99
Discworld (dt.)	89,99
Down in the Dumps *	89,99
Dragonheart: Fire & Steel *	89,99
Earthworm Jim 2 *	89,99
Extreme Games	89,99
Extreme Pinball	89,99
Formel 1 *	99,99
Fade to Black	89,99
FIFA Soccer 96	AKTIONSPREIS! 59,99
FIFA Soccer 97 *	89,99
Frank Thomas "Big Hurt" Baseball *	79,99
Galaxian 3 *	89,99
Galaxy Fight	SONDERPREIS! 69,99
Gex	89,99
Goalstorm	99,99
Gunship (engl.)	89,99
Hebereke's Popoitto	89,99
Hi-Octane	89,99
Impact Racing	89,99
International Track & Field	AKTION! 79,99
In the Hunt *	89,99
Iron & Blood *	79,99
Iron Man / XO *	89,99
Jewels of the Oracle *	89,99
Jumping Flash 2 *	99,99
Kileak the Blood	89,99
Killing Zone	89,99
Konami Open Tennis *	89,99
Krazy Ivan	89,99
Madden '97 Football *	89,99
Magic Carpet	79,99
Magic the Gathering *	89,99
Mickey's Wild Adventure	89,99
Motor Toon 2 *	89,99
Moto X *	89,99
Myth *	89,99
Namco Museum Pieces 1	99,99
Namco Museum Pieces 2 *	89,99
Namco Soccer Primal 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
Necrozone *	99,99
Need for Speed	89,99
Novastorm	89,99
NFL Game Day	99,99
NFL Quarterback Club '97 *	79,99
NHL Face Off	99,99

Sony Playstation – Spiele

NHL Hockey '97 *	89,99
Off-World Interceptor Extreme	79,99
Olympic Games	89,99
Olympic Soccer	89,99
Panzer General	89,99
Parodius Deluxe	AKTIONSPREIS! 59,99
Penny Racers *	89,99
PGA Tour Golf '97 *	89,99
Philosoma	89,99
Pitball *	89,99
Po'ed *	89,99
Powerplay Hockey *	89,99
Primal Rage	AKTIONSPREIS! 69,99
Pro Pinball	79,99
Raging Skies *	99,99
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
Sampras Extreme Tennis *	99,99
Sentient *	89,99
Shellshock	89,99
Shockwave Assault	89,99
Skeleton Warriors *	89,99
Slam 'n Jam	79,99
Soviet Strike *	89,99
Space Hulk	89,99
Spot 3 *	89,99
Starblade Alpha	89,99
Starfighter 3000 *	89,99
Starwinder *	99,99
Steel Harbinger *	89,99
Super Motocross *	79,99
Supersonic Racer *	99,99
Syndicate Wars *	89,99
Tekken 2 *	109,99
The Fallen *	89,99
Theme 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	99,99
True Pinball	89,99
Turok 3: Shadow of the Beast *	89,99
Twisted Metal	89,99
Viewpoint	89,99
Virtual Golf *	89,99
Virtual Tennis *	79,99
Warhammer *	89,99
Warhawk	89,99
Williams Arcade Greatest *	69,99
Wing Commander 3	99,99
Wipe Out 2097 *	99,99
World Cup Golf	89,99
Worms	99,99
WWF In Your House *	79,99
WWF Wrestlemania: 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	69,99
Antennenkabel	49,99
Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	39,99
Lenkrad incl. Gangschaltung & Pedale	159,99
Link-Kabel	49,99
Maus	59,99
Memory Card (1 Meg)	49,99
Memory Card (8 Meg)	79,99
Memory 3,5"-Diskettenlaufwerk	179,99
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99
neGcon (Control Pad)	89,99
RGB-Scart-Kabel (Fire)	49,99
Specialized Ascii Joypad	69,99
Specialized Ascii Joystick	119,99
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

SONY



Playstation

Grundgerät 399,99
incl. Control Pad

Playstation Zubehör-Paket

Sony Controller	59,95
Memory Card	49,95
PSX-Tasche	29,99

Komplettpreis

99,99

Sie sparen 39,90!



Wir präsentieren die
neuen Action-Knüller:

Die Hard Trilogy

Sony PSX *

89,99

Tekken 2

Sony PSX *

109,99

Spitzensport für
die Playstation:

Andretti Racing

Sony PSX *

89,99

Sampras

Extreme Tennis

Sony PSX *

99,99

Media Point

Wo Sie uns
finden:

Media Point

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

Media Point

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Media Point

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

Media Point

Bremen
Hanseatenhof 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 – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedr.h.
Tram 20,21 Bersarinplatz

Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
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
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10

Media Point

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

Selt
04.10.96
endlich
auch in
Dortmund!

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

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

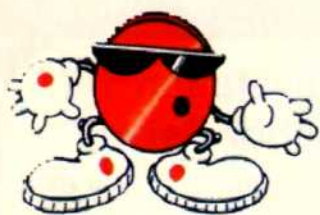
Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

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 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM – Kreditkarte: 9,99 DM – Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NN-Gebühr – ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! – Express-Versand und UPS auf Anfrage! – 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.



US-Kolumne



Unser US-Korrespondent über den Spielmarkt in den Staaten und alles das, was unsere europäischen Läden demnächst heimsuchen könnte... (Achtung: Einige der hier erwähnten Spiele werden vielleicht nicht in Europa erscheinen!)

Spiele kommen und gehen, aber gute Spieledesigner sind ein ganz anderes Thema. Rick Dyer ist einer davon, und er zeichnet für Spielhallentitel wie "Dragons Lair", "Space Ace" und "Time Traveller"

verantwortlich. Im Augenblick arbeitet er an "Shandoan" (bereits in den News 10/96 erwähnt), und da gibt es eine Menge, worauf man sich freuen darf. Immerhin

handelt es sich dabei um ein Fantasy-Rollenspiel mit über 70.000 handgefertigten Animationsstufen (dazu benötigte man dreihundert Zeichner) und dreißig von Hollywood-Komponisten verfaßten Musikstücken.

Laut Dyer sei "Shandoan" das bestanimierte Fantasy-Spiel, das es jemals gab. Auf jeden Fall sollte es einen Blick wert sein, ganz einfach aufgrund seines tollen Aussehens. Hinzu kommen noch das einfache Gameplay und eine unwiderstehliche Geschichte, angefüllt mit Zaubern und Magie, aggressiven Nordländern und jeder Menge Puzzles und Spannung (250 unterschiedliche Schauplätze in zwei Welten sind zu besuchen).

Als SpaceTec's neuer Controller "SpaceOrb" vor ein paar Monaten auf der "E3"-Messe vorgestellt wurde, erregte er helles Aufsehen. Mit dem "Orb" in beiden Händen bearbeitete die eine Hand wild die Knöpfe, während die andere einen kleinen, aus der Front herausragenden Ball drehte und zog. Das Ergebnis war ein intuitives und vollkommenes Steuerungsgefühl wie niemals zuvor; und versprach durchschlagende Erfolge gegen jene Bild-

schirm-Fieslinge, die einem sonst immer zu schaffen machten. Schön zu hören, daß man derzeit bei ASCII Entertainment zusammen mit SpaceTec am "SpaceOrb" arbeitet, denn mit ihm sollen 6-Achsen-360°-Bewegungen in jede Richtung möglich werden. Gemäß Datenblatt geschieht dies durch "die Benutzung des universellen, proprietären und patentierten Spaceball-PowerSensors und der Eclipse-IOE-ASIC-Technologie". Oder einfacher ausgedrückt: "Her mit dem Ding, und zwar sofort!". Und weil ASCII ein Zulieferer von Sony Europe ist, wird diese "Weltraumkugel" (vermutlich) auch hier erscheinen. Das einzige Problem ist nur noch die Wartezeit bis Anfang '97.

Virgin hingegen begann bereits vor langer Zeit mit der Spieleproduktion und gilt als so "britisch" wie nur möglich. Deswegen kommt natürlich das High-End-Spiel "Spot goes to HOLLYWOOD" – in dem man u.a. Ausschnitte aus berühmten Filmen bewundern darf – zuerst in den Staaten! Tatsächlich gründete Virgin dort einen neuen Unternehmenszweig namens "Burst", um solche hochaktuellen Projekte zu betreuen. Hier ein kurzer Wortwechsel mit Executive Producer Mark Kelly:

PSM: "Ist das nicht einfach eine aufgepeppt Version des 16-Bit-Klassikers? Was ist so besonders an der Grafik?"

Mark: "Beim 3-D-Rendering für Spot gingen wir einen anderen Weg. Dadurch, daß wir alle Elemente vorgeordnet und dann mit dem isometrischen Hintergrund dynamisch verbunden haben, erhielten wir eine einmalige Wirkung, die es leicht mit jedem anderen PlayStation-Titel aufnehmen kann."

PSM: "Hast Du schon Tips für's Spiel, damit wir beim ersten Mal ein bißchen vorankommen?"

Mark: "Schaut Euch überall um... Drückt, zieht, schiebt, springt, bewegt Schalter, friert ein, etc. etc."

Bei "Solar Advanced Media" arbeitet man an bahnbrechenden Mehrspieler-Titeln für Konsolen, die es Tausenden von Spielern ermöglichen sollen, sich über das Internet zu treffen und darin zu spielen, und zwar unter anderem auch mit der PlayStation! Überhaupt entwickelt man dort filmähnliche und in Echtzeit animierte Unterhaltungsmöglichkeiten, die über den ganzen Globus verteilt gespielt werden können: Darauf sollte man das zukünftige Augenmerk auch in Europa richten.



Shandoan ist ein extrem eindrucksvolles Rollenspiel mit exzellenter Animation; für das Spiel schufen 300 Zeichner 70.000 handgemalte Folien.

JAPAN-KOLUMNE

Neues und Interessantes aus Japan, dem Land der aufgehenden Spiele.

(Achtung: Einige dieser Spiele werden vielleicht nicht in Europa erscheinen!)

Das große Ereignis in Japan war die Veröffentlichung des ersten PlayStation-Titels von Square im August: "Tobal No.1". Square's Name steht stets für innovative Rollenspiele, nun aber beschritt man neue Wege – nämlich jene der Prügel-spiele. Dream Factory, die Entwicklungsabteilung von "Tobal No.1", besteht übrigens aus ehemaligen Mitgliedern der "Virtua Fighter"- und "Tekken 2"-Teams, manche waren

sogar an beiden Titeln beteiligt.

Das Spiel selbst bietet ein beeindruckendes 3-D-Szenario und stattliche Kämpfer, die sich in hochaufgelösten 60 Bildern pro Sekunde bewegen. Das merkt man auch am Bildschirm, besonders an den detaillierten Bewegungen und an der hohen Anzahl von dargestellten Mustern. Dieses grafische Wunder wurde möglich, weil die Entwickler beim Entwurf der Charaktere ausnahmsweise kein "Texture Mapping" verwendeten.

Square kündigte auch gleich eine ganze Reihe weiterer neuer Titel für die PlayStation an, die alle nach der großen Dezember-Veröffentlichung von "Final Fantasy 7" erscheinen sollen. "Bushido Blade" unterscheidet sich von anderen Prügel-spielen durch das Fehlen von Zeitlimit oder Balken. Plaziert in einer gigantischen Kampfarena vor einem alten Schloß darf der Spieler in verschiedensten Bereichen kämpfen, z.B. im Bambus-Dickicht, auf Brücken oder



vor verwüsteten Häusern. Dabei hat er ebenso die Auswahl über seinen Charakter, wie auch über dessen Bewaffnung, was sich selbstverständlich direkt auf seine Möglichkeiten im Spiel auswirkt. Bizarrerweise besteht das Intro aus einer Demonstration der chinesischen Schwertschmiedekunst, man darf also schon zu Beginn seine Messer wetzen...

Westliche Skeptiker kritisieren gewöhnlich die "japanische Invasion" von Videospielen in Europa; nun hat sich das Blatt scheinbar ge-

wendet: Sony Entertainment Europe gründete die neue Marke "Yooge", unter der ausländische Spiele in Japan verkauft werden sollen! Nach dem Riesenerfolg von "WipEout" und "ESPN Extreme Sports" veröffentlichte man dort jetzt auch "Total NBA". Trotz des wohl eher geringen

japanischen Interesses an Basketball soll der Verkauf bisher ganz gut laufen. Gemäß SCE kommt der Erfolg durch das strategische Element des Spiels zustande. Um dieses Produkt zu vermarkten, hat man auch schon einen lustigen Werbespot im örtlichen Fernsehen laufen lassen: Ein amerikanisches Basketball-Team klopft an die Tür eines traditionellen japanischen Hauses, und die Mutter führt die Jungs in den Vorraum. Dort angekommen fangen diese plötzlich an, im Raum herumzulaufen, mit dem Ball zu spielen und ihn sich über Möbelstücke hinweg zuzupassen, während just daneben ein japanischer Junge gerade videospielt. Natürlich hält der Kleine ein PlayStation-Pad in der Hand... Im Anschluß an diese kleine Invasion sieht man dann den Trainer bei einer japanischen Teezeremonie im Garten Platz nehmen. Durchgedreht...

Wie in den letzten News berichtet, ist "UEP Systems" gerade dabei, ein Snowboard-Spiel namens "Cool Boarders" zu entwickeln. Dies wird die erste Veröffentlichung dieses Multimedia-Unternehmens sein,

ebenso wie das erste Spiel aus eigenem Hause. Die Spieler dürfen zwischen zwei coolen Charakteren und diversen Boards auswählen (auch die Kleidung können Sie frei wählen – ohne Einfluß auf den Spielverlauf). Der wichtigste Faktor ist natürlich der Typ des Snowboards. Drei Schwierigkeitsgrade – Anfänger, Fortgeschrittener und Profi – stehen zur Verfügung. Könner erfreuen sich an einem Extra-Kurs. Das Spiel ist schwierig zu meistern, das Gameplay aufregend und originell. "Cool Boarders" enthält zudem mit "Texture-Mapping" aufwendig gestaltete Hintergründe, und alles in allem sieht das Ganze sehr vielversprechend aus. Für eine Erstveröffentlichung hat UEP Systems einen wirklich guten Trumpf im Ärmel, und bis Dezember sollte dieser auch in Europa ausgespielt sein. ms



[1] Total No.1 ist Square's erstes Beat'em-up. [2] Bushido Blade, ebenfalls von Square.

Jet Stream

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

Abholung in der Versandzentrale möglich.

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an.

Soft & Hardware Versand

Postfach 1308 - Gewerbering 24 - 76346 Linkenheim

Öffnungszeiten:

Mo-Fr 9.30-18.30

Sa . 9.30-13.00

Bestell Telefon:

Tel: (07247) 94617-0

FAX: (07247) 4248

BTX: kühl#

SONY			SONY		
A-Train	*94,99	Earthworm Jim 2	*84,99	Controller	54,99
A 4 Evolution Global	*94,99	Exhumed	*89,99	Memory Card	49,99
AD & D Slayer	*79,99	Extreme Games	84,99	Link - Kabel	49,99
Addidas Power Soccer	89,99	F. Thomas "Big Hurt" Baseball	*74,99	Multi Tap	64,99
Agile Warrior - F 111	84,99	Fade to Black	79,99	Specialized ASCII Pad	64,99
Alien Trilogy	84,99	FIFA Soccer 96	79,99	Specialized JoyStick	99,99
Alone in the Dark 2	99,99	Final Doom	84,99	neGcon	94,99
Andretti Racing	*79,99	Firo & Klad	*89,99	Game Buster/Cheatmodul	89,99
Aquanaut's Holiday	*89,99	Formel 1	99,99		
Batman : Forever Coin- OP	*74,99	Galaxian 3	84,99	X-Men: Children of the Atom *74,99	
Battle Arena Toshinden 2	89,99	Galaxy Fight	79,99		
Bedlam	*84,99	Gcx	84,99	Formula 1 99,99 MAD-Cats Lenkrad incl. Pedale 139,99	
Blam ! Machinehead	*84,99	Goal Storm	59,99		
Blazing Dragons	*74,99	Grand Theft Auto	*89,99	Blazing Dragons *74,99	
Bubble Bobble	*74,99	Gunship	89,99		
Bubble Bobble 2	*74,99	Hexen	*84,99	8 Megabyte Game Save Modul 8-Fache Speicherkapazität 74,99	
Bust a Move 2 The Arcade	64,99	Hi Octane	79,99		
Casper	*84,99	In the Hunt	*84,99	Playstation incl. 1 Controller, Kabel und Demo CD & Tragetasche (solange Vorrat reicht.) 385,00	
Chessmaster 3D	*79,99	International Track & Field	89,99		
Crash Bandicoot	*99,99	Iron & Blood	*74,99		
Chronicles o. r. Sword	*84,99	Iron Men / XO	*79,99		
Complete Onside Soccer	*84,99	John M. NFL Football 96	*79,99		
Constructor	*84,99	Johnny Bazookatone	74,99		
Cyberia	79,99	Jumping Flash	84,99		
Cyberspeed	64,99	Jupiter Strike	84,99		
Darkstalkers	*84,99	Killing Zone	79,99		
Davis Cup Tennis	*84,99	Konami Open Golf	*84,99		
Deadly Skies	*84,99	Krazy Ivan	84,99		
Descent	79,99	Long Soldier/Long Cyborg	84,99		
Destruction Derby	89,99	Magic Carpet	79,99		
Die Hard Trilogy	*84,99	Magic: The Gathering	*74,99		
Discworld	84,99	Marvel 2099	*79,99		
Dragonheart: Fire & Steel	*74,99	Mega Race	*79,99		
Dream 18 Golf	*79,99	Mortal Kompat Trilogy	*84,99		
		Museum Piece 1	89,99		
		NBA - In the Zone	89,99		

Ab 2500DM Spielebestellwert versenden wir Versandkostenfrei.
Vorkasse 6.900DM pro Paket-Nachnahme 10.500DM zzgl. 3DM Zahlkartengebühr.
Für bestellte und Annahmeverweigte Ware berechnen wir pauschal 200DM.

Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse (Scheck oder Überweisung).
Bei Hardware fallen immer Versandkosten an.
Für Druckfehler keine Haftung. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen.
* - gekennzeichnete Produkte waren zur Drucklegung noch nicht erschienen.
Fragen Sie nach aktuellen Erscheinungsterminen. Nutzen Sie unseren Vorbestellservice.

feedback

Out of Memory

Ich habe mir eine MemoryCard gekauft und wüßte gerne, wie sie funktioniert. Außerdem stürzt meine PlayStation bei manchen Spielen ab. Woran kann das liegen?

Marcus B., Lübbenau

Die MemoryCard funktioniert genauso, wie die Festplatte in einem PC. Das heißt, auf verschiedenen Speicherblöcken werden Ihre Spielstände gespeichert. Sind zu viele drauf, werden – auf Wunsch – die alten gelöscht. Wenn Spiele die Konsole zum Abstürzen bringen, ist das in aller Regel ein Softwareproblem. Setzen Sie sich am besten mit dem Hersteller in Verbindung, um ggf. einen Umtausch zu erwirken.

HILFE!

Ich trainiere seit Monaten fast täglich, um den schwarzen Wagen in "Ridge Racer" zu besiegen und schaffe es einfach nicht. Ist das Auto überhaupt besiegbar? Außerdem wüßte ich gerne, warum Ihr – als Top-Magazin – nicht bei Neuerscheinungen eines Spiels alle versteckten Moves etc. abdruckt. Ihr müßt doch an die Informationen ganz leicht 'ran-kommen.

Markus Sch., Ascheberg

Erst mal zu dem schwarzen Auto. Ja, es ist besiegbar! Da hilft nur eines: weiter üben und noch besser fahren – am besten mit dem NegCon-Joypad. Das Thema "Special Moves" ist etwas schwieriger zu beantworten. Aus einer Vielzahl von Zuschriften wissen wir, daß die Mehrheit unserer Leser lieber

erst mal selbst spielen und suchen möchte, um an solche versteckten Gags zu kommen. Diese also mit dem Erscheinungstermin des Spiels preiszugeben, macht wenig Sinn und trübt das Spielvergnügen. Auf unseren Tips & Tricks-Seiten veröffentlichen wir allerdings – wenn auch nicht unbedingt mit Komplettlösungen – solche Tricks.

Dauertest

Wie lange testen Sie die vorgestellten Spiele eigentlich?

Christian B., Stutensee

Das kommt drauf an: Bei Previews spielen wir nicht so lange damit. Da ist in erster Linie der grundsätzliche Eindruck entscheidend, um den Lesern einen groben Überblick zu geben, was da auf ihn zukommt. Aus diesem Grund bewerten wir PrePlays auch nicht mit Noten. Bei richtigen Tests zocken wir – je nach Spiel – auch mal eine Nacht durch, wenn's sein muß. Im Normalfall erhalten wir aber Cheats und Komplettlösungen von der Industrie, damit wir in der Lage sind, auch hohe Levels für Sie anzuspüren. Zu behaupten, wir hätten selber jedes Game von vorne bis hinten und ohne Hilfe durchgespielt, wäre vermessen. Das ist schon rein zeitlich gar nicht möglich.

Antwort erwünscht

Beantwortet Ihr die Leserzuschriften, die in Ihrer Zeitung nicht gedruckt werden, mit persönlichen Briefen?

Christoph O., Kiel

Diese Frage beantworten wir mit einem entschiedenen "Jein". Wir geben

uns alle Mühe, die Leserpost persönlich zu beantworten. Aus Zeitgründen kann das allerdings schon mal ein bißchen dauern. Grundsätzlich gilt aber: Wir nehmen jede Zuschrift ernst und versuchen, auf alle Fragen eine Antwort zu finden und diese dem Leser auch zukommen zu lassen.

Forever Young

Mir gefällt Ihre Zeitschrift sehr gut. Bitte bleiben Sie so! Und behalten Sie auch das "Sie" bei. Das hat meines Erachtens überhaupt nichts mit "steif" zu tun. Endlich eine seriöse Zeitschrift, die auch die ältere Leserschaft anspricht und kein reines Teenie-Magazin, wie die ganzen Konkurrenzblätter.

Marc R., Sylt

Freut uns, daß auch kurz vor der dänischen Grenze unsere Zeitschrift noch auf Begeisterung stößt. Und: Keine Angst, wir haben nicht vor, uns in Zukunft, was Sprache und Stil angeht, mit der Konkurrenz zu messen...

Preispolitik

Warum sind die PlayStation-Spiele so teuer, obwohl kaum die Gefahr besteht, daß Raubkopien angefertigt werden?

Magnus P., Hagen

Der Preis der PlayStation-Spiele hängt einzig und allein mit den hohen Entwicklungskosten zusammen. Rund 20 Leute sind in der Regel mindestens 1 bis 2 Jahre beschäftigt, um ein Spiel zu entwickeln. Kaum ein Game hat weniger als eine Million Mark verschlungen, bis es fertig im Laden liegt. Bei

diesen Summen ist es nicht verwunderlich, daß auch der Verkaufspreis etwas höher ist, damit die Kosten gedeckt werden können.

Kopierarbeiten

Ich würde gerne wissen, ob es möglich ist, PC-Spiele selber auf das PlayStation-Format zu kopieren. Ich habe gehört, daß das problemlos funktionieren soll.

Denis B., Bad Krozingen

Das ist dann wohl eher ein Gerücht, die Sache mit dem "problemlos". Fact ist, daß derzeit nur ein einziges Unter-

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 veröffentlichen möchten oder einfach nur Ihre Meinung los werden wollen.

Unter den Einsendern – egal ob Ihr Brief abgedruckt wird oder nicht – verlosen wir jeden Monat ein Abonnement des PlayStation Magazins!

DMV / Franzis Verlag, PlayStation-Magazin, Stichwort "Leserbriefe", Dornacher Str. 3 d, 85622 Feldkirchen, Fax: 089/99115-177, E-Mail: 104706.16@compuserve.com

nehmen in Europa die Lizenz hat, PlayStation-Spiele zu mastern und zu kopieren. Wollte man selber PC-Spiele konvertieren, ist außerdem jede Menge technisches Equipment erforderlich. Rein rechnerisch käme da so schnell niemand auf einen grünen Zweig, wenn erst mal die ganzen Geräte gekauft werden müssen. Die Konvertierung an sich erfordert darüber hinaus einiges an Programmieraufwand. Mit einfachem "Kopieren" ist es also auf keinen Fall getan.

Zusammenspiel

Ich würde gerne öfter mit Freunden zusammen spielen, aber die Sache mit dem zweiten Fernseher und der zweiten Konsole ist einfach zu umständlich. Warum gibt es nicht mehr Spiele, die über einen Split-Screen-Modus verfügen?
Carsten K., Berlin

Gute Frage! Games die man problemlos zu zweit spielen kann, würden wir uns auch in der Redaktion wünschen. Leider haben wir auf die Gedankengänge der Hersteller keinen Einfluß...

Fragenkatalog

Als erstes ein dickes Lob und eine 1,3 für das echt gelungene PlayStation Magazin. Daß es jeden Monat eine Demo-CD gibt finden wir echt cool. Hoffentlich bleibt das auch in Zukunft so. Nun aber zu unseren Fragen:

1. Kann man mit der PSX auch Video-CDs abspielen?
2. Wird es das Spiel "Pitball" auch für die PlayStation geben?
3. Ist "Doom" verboten und wenn ja, warum?
4. Werden die PSX-Spiele in Zukunft teurer werden?
5. Kann man die PSX direkt an die Stereo-Anlage anschließen und damit Musik-CDs spielen?
6. Wieviele Mitarbeiter von Ihnen besitzen auch privat eine PlayStation?

*Thorsten, Gudrun,
Alexandra D., Viernheim*

Puh, Sie möchten ja eine ganze Menge wissen! Fangen wir vorne an:

1. Mit der PlayStation können keine Video-CDs abgespielt werden (siehe auch Leserbrief in Ausgabe 9/96).
2. "Pitball" kommt (siehe "Angespielt" in diesem Heft)
3. "Doom" ist nicht verboten, sondern indiziert. Das heißt, das Spiel ist nicht "beschlagahmt" und somit komplett vom Markt genommen.

Es darf aber nicht öffentlich beworben werden und nur an Personen über 18 Jahre verkauft werden. Der Grund liegt im gewaltverherrlichenden Gameplay.

4. Die Spiele für die PlayStation bewegen sich im Moment in der Preisklasse zwischen 70 und 120 Mark. Eine generelle Preiserhöhung ist nicht in Sicht; da allerdings die Games immer aufwendiger werden, geht die Tendenz für neue Spiele eher in Richtung 120 Mark.
5. Ja, Musik-CDs bereiten der PSX keine größeren Probleme. Die Bedienung erfolgt über das Joypad (mit Bild, falls gleichzeitig eine Verbindung zum Fernseher besteht, ansonsten "blind").
6. Unsere festen Redaktionsmitglieder besitzen privat eine "blaue" Entwickler-PlayStation, die freien Mitarbeiter verfügen allesamt über eine normale PSX. Überhaupt ist in unserem Verlag das PlayStation-Fieber ausgebrochen: Viele Kollegen aus anderen Redaktionen besitzen mittlerweile die kleine graue Konsole.

Jedem seine Rolle

Ich bin ein großer Fan von Rollenspielen. Warum gibt es so wenig Spiele aus diesem Genre für die PlayStation?
Rüdiger S., Bad Lippspringe

Zum Teil muß man sagen "Gott sei Dank". Denn nicht jeder, der gerne Rollenspiele entwickeln möchte, kann es auch... Gerade bei diesem Genre ist es immens wichtig, daß echte "Profis" am Werk sind, damit Sie als Spieler dann auch wirklich was geboten bekommen für's Geld. Und die guten Firmen können halt nur immer "eins nach dem andern" entwickeln. Ein kleiner Trost: Das beste aller Rollenspiele kommt – hoffentlich – zu Weihnachten in die Regale der Händler – Final Fantasy VII.

Angstgefühle?

Irgendwie hält sich hartnäckig das Gerücht, daß Sony nur deshalb den Preis für die PlayStation reduziert hat, weil sie die Markteinführung und somit die Konkurrenz des Ultra 64 fürchten. Ist das was dran?

*Rainer H., Freiburg
(und viele andere Leser)*

Aus Angst hat Sony den Preis der PlayStation nicht gesenkt. Tatsache ist, daß aufgrund der Massenproduktion (immerhin sind mittlerweile in Deutschland 250 000 – weltweit 7 Millionen –

ausgeliefert) die PSX günstiger produziert werden kann. Dieser Preisvorteil wurde an die Käufer weitergegeben.

Ich will alles

Gibt es einen Spielekatalog für die PlayStation, in dem man alle Games mit ein paar Screenshots findet und darüber hinaus eine Inhaltsangabe sowie Preis und Hersteller?

Enrico P., Kralewitz

Nein, einen herstellerübergreifenden Katalog gibt es nicht. Was wir aber redaktionell planen, ist ein ca. X-jährlicher Überblick über alle von uns getesteten Spiele. In dieser Aufstellung finden Sie dann das Genre, eine kurze Spielbeschreibung, die Bewertung, den Preis und natürlich ein paar Bilder.

Scharfe Sache

Mit Ihren ersten beiden Ausgaben, die sich im Unterschied zu allen anderen Konsolen-Magazinen nicht ausschließlich an Leute zwischen 12 und 20 richten, haben Sie eine Lücke auf dem Zeitschriftenmarkt geschlossen. Ich selbst gehöre mit meinen 40 Jahren wahrscheinlich trotzdem schon eher zu den "Opas" unter Ihren Lesern... Eine Frage hätte ich noch zu Alien Trilogy: Stimmt es, daß die deutsche Version gegenüber der amerikanischen deutlich entschärft wurde, so daß keine menschenähnlichen Gegner zu sehen sind? Wenn ja, hätte dieser Hinweis eigentlich in Ihrem – ansonsten hervorragenden – Test stehen sollen.

Christoph G., Versmold

Wer war's...?

Ende August flatterte ein Umschlag in die Redaktion, der unsere Neugier weckte: Innen drin war ein auf DIN-A4 vergrößertes Foto (!) eines wunderschönen Sternenhimmels. Der Absender wollte gerne an der "Tekken 2" Verlosung teilnehmen. Bleibt allein die Frage: Wer ist der Absender?

Falls Sie sich angesprochen fühlen, weil nämlich genau SIE uns diese Fotografie geschickt haben, melden Sie sich bitte bei der Redaktion (089-99115-0).

20 x TEKKEN 2... Die Gewinner:

Marco Klein, Mönchengladbach
Oliver Jost, Heilbronn
Kerstin Purucker, Thale
Marc André Schweizer, Weiflig
Dennis Springer, Düsseldorf
Andrea Glasenapp, Wolfsburg
Dieter Ruth, Anried
Martin Papenbruch, Ravensburg
Christine Hornberger, Horn
Maik Seidel, Oldenburg
Manuel Huth, Saarlouis-Roden
Patrie Muller, Köln
Ilona Stahl, Nittenau
Marco Kleiber, Königshaus-Stein
Frank Gedik, Essen
Irina Klass, Remscheid
Rico Steffens, Wedemark
Gern Erkoc, Herne
Philipp Kühner, Berlin
Hanno Blume, Magdeburg
Viel Spaß beim Spielen!

Erst Mal: Danke für die Blumen! Übrigens gehören Sie keineswegs zu den "Opas". Anrufe und Briefe an die Redaktion beweisen, daß selbst deutlich ältere Menschen noch viel Spaß mit ihrer PlayStation haben (der älteste uns bekannte und selbst spielende Leser ist 72!). Nun zu Ihrer Frage: Alien Trilogy ist gegenüber der US-Version tatsächlich leicht entschärft. Das bezieht sich jedoch nur auf das Aussehen einzelner Gegner. Da der Spielverlauf 100% identisch zum amerikanischen Pendant ist, haben wir auf einen entsprechenden Hinweis im Test verzichtet.

Sony online

Ich hätte eine Anregung für alle PlayStation-Besitzer: PSX-Fans, die auch noch einen PC und T-Online-Anschluß haben, sollten mal bei *Sony# reinschauen. Dort gibt es eine Info-Pinnwand, bei der man Fragen, Tips und Tricks rund um Sony-Produkte loswerden kann. Es wäre nicht schlecht, wenn auch hier eine kleine PSX-Infoecke entstehen könnte.

Klaus R., Pfullendorf

Dazu noch ein Hinweis von unserer Seite. Auch in CompuServe treffen sich PlayStation-Spieler. Mit dem Befehl "GO:DEUSPIEL" gelangen Sie ins deutsche Videospiel-Forum. Vielleicht sehen wir uns ja mal online

PSM Cover-CD

Ist es möglich, Speicherplätze von einer Memory-Card auf eine PlayStation-CD und zurück zu kopieren? Wenn ja, könnten Sie dann

Mailbox

von den Lesern zugeschickte Speicherdaten auf die Demo-CD presen? Die Redaktion könnte ja auch Leserbriefe, Cheats, Preview-Bilder von neuen Spielen usw. auf die CD packen. (Eine Bitte jedoch: packt keine Videoclips von der Redaktion auf die CD – und wenn, dann bitte nicht auf die "Mann bin ich witzig"-Tour.

Torben M., Hamburg

Auf einer CD-ROM (ROM steht bezeichnenderweise für "Read only memory", locker übersetzt als "nur lesen, nix schreiben") können Sie aus technischen Gründen keine Spielstände ablegen. Mittels eines externen Diskettenlaufwerks (siehe S. 64) könnten Sie uns zumindest Speicherstände – kostengünstig – zukommen lassen. Auch ist es – theoretisch – möglich, solche Spielstände auf unserer Cover-CD zu verewigen. Die Softwarelösung, um diese Save-Games dann beim Leser wieder auf eine Memory-Card zu übertragen, müßten wir allerdings erst entwickeln lassen. Keine schlechte Idee – wir werden das prüfen. Was die Leserbriefe etc. betrifft: Keine Chance – einfach zu aufwendig. Bei einer CD-ROM für PCs ist das kein Problem, die Generierung einer PlayStation-CD ist leider wesentlich komplizierter. Schon allein deshalb wird der Redaktionsfilm-Kelch an Ihnen vorübergehen.

Fragen über Fragen

Da ich zur Zeit mit dem Gedanken spiele, mir eine Konsole zuzulegen, ich aber über die diversen Geräte nur unzureichendes Wissen besitze, möchte ich Sie bitten, mir folgende Fragen zu beantworten:

1. Was ist der Unterschied zwischen der Sony PlayStation und der PSX-PlayStation (oder so ähnlich)?
2. Ich habe vor kurzem etwas von Überhitzungsproblemen gelesen. Sind diese mittlerweile behoben?
3. Sind diese Geräte auf elektronische Abstrahlung hin geprüft worden?
4. Besitzt die Konsole einen Speicher oder eine Festplatte?
5. Ich habe von der Möglichkeit gelesen "Dolby-Sound" zu nutzen. Welche Hardware benötige ich dazu?

Ralf F., Ingolstadt

zu 1): Es gibt keinen Unterschied "PSX" ist lediglich ein Synonym für die PlayStation.

zu 2): Wir würden Ihnen empfehlen, die PSX (siehe oben) nicht auf einem flauschigen Teppich zu plazieren, der die

unten angebrachten Belüftungsschlitze verdeckt. Sollte das Gerät wirklich einmal zu heiß werden, können Sie es jederzeit auf den Rücken drehen.

zu 3): Aber sicher. Das CE-Prüfsiegel an der Unterseite der Konsole ist der Beweis dafür.

zu 4): Die PlayStation verfügt nur über einen "Arbeitsspeicher" (RAM). Eine Festplatte wird nicht benötigt. Alle Daten werden direkt von der CD (Speicherkapazität ca. 650 MByte) eingelesen.

zu 5): Als erstes brauchen Sie eine

Dolby-Surround-fähige Stereoanlage mit den entsprechenden Boxen. Darüber hinaus muß das Spiel auch diesen Audiostandard unterstützen (z.B. "Formel 1"). Achten Sie einfach auf die Hinweise auf der Spielverpackung.

Alle Noten auf einen Blick

Wie wäre es, wenn Sie alle Spiele, die schon mal getestet wurden, in

einer Liste abdrucken würden? Beim Spielekauf wäre das sicher hilfreich?

Anton S., Allmendingen

Manche Dinge lassen sich eben schnell realisieren. Hier ist die komplette Liste aller Testergebnisse aus den ersten drei Ausgaben der PlayStation.

Wir werden diese Übersicht auch in Zukunft immer wieder veröffentlichen; dann sogar mit den Einzelbewertungen der verschiedenen Testkriterien.

Ausgabe	Produkt	Bewertung
08/96	Adidas Power Soccer	2,2
08/96	Alien Trilogy	2,1
08/96	Battle Arena Toshinden II	2,0
10/96	Blazing Dragons	2,2
09/96	Bust-A-Move	1,8
10/96	Casper	2,1
08/96	Descent	1,9
09/96	Fade to Black	2,1
08/96	Formel 1	1,7
10/96	Galaxian 3	4,6
08/96	Gex	2,0
09/96	Gunship	2,0
09/96	International Track and Field	1,9
10/96	Jumping Flash II	1,8
08/96	Magic Carpet	1,8
09/96	Pro Pinball	1,9
10/96	Raging Skies	2,7
09/96	Resident Evil	1,7
08/96	Ridge Racer Revolution	2,2
08/96	Slam 'N Jam	2,5
09/96	Space Hulk	1,8
10/96	Starfighter 3000	2,3
09/96	Tekken 2	1,6
09/96	The Aquanaut's Holiday	3,2
10/96	Time Commando	3,0
10/96	Top Gun	3,5
10/96	Tunnel B 1	1,9
08/96	WingCommander III	1,5
10/96	WipEout 2097	1,8

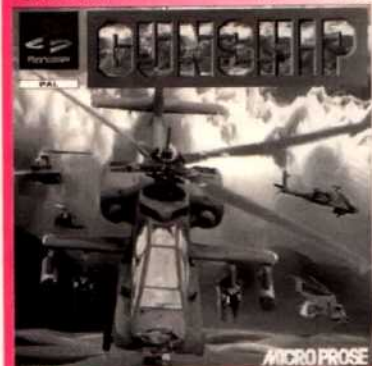
Sony PSX

3D Pinball	dt	99.00
A-Train	dt *	99.00
Aaron vs. Ruth	dt *	89.00
Actua Golf	dt	89.00
AD&D Forgot. Realm	dt	89.99
Adventures of Lomax	dt *	89.00
After Shock	dt	89.00
Aftermath	dt	89.99
Alien Trilogy	dt	79.00
Alien Trilogy	uk	79.00
Alien Virus	dt	89.00
Allegiance	dt	99.00
Alone in the Dark 2	dt	99.00
Alphastorm	dt *	89.00
Andretti Racing	dt	89.00
Aquanaut's Holiday	dt	99.00
Assault Rigge	dt	89.00
Ayrton Senna Cart	dt *	89.99
Battle A. Toshinden 2	dt	94.00
Battleground	dt	89.00
Beyond the Beyond	us	109.00
Beyond the Beyond	dt	94.00
Birthright	dt	99.00
Black Dawn	dt *	94.00
Blazing Dragons	dt	84.99
Bloodfist	dt	89.00
Broken Sword	dt *	99.00
Bubble Bobble 2	dt	84.00
Bubble Bobble	dt	84.99
Burning Road	dt	89.99
Carnage Heart	dt *	99.00
Cartoon Network Zork	dt	99.00
Casper	dt	84.00
Davis Cup Tennis	dt	89.00
Cheesy	dt	89.99
Chessmaster 3D	dt	89.00
Chronicles o.t.Sword	dt *	89.00
Converse Hard Core Hdt		99.00
Crash Bandicoot	dt *	109.00
Cript Killer	dt *	99.00
Criticom	dt	89.00
Cyberia	dt	79.99
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 1	dt	94.00
Destruction Derby 2	dt *	99.00
Die Hard Trilogy	dt *	89.00
Dimm & Witt	dt	89.00
Disoworld kp.dt.	dt	89.00
Double Dragon	dt	89.00
Dragon Ballz	dt *	94.00
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
Endorfun	dt	89.00
Entomorph	dt	89.00
Epsilon Indi	dt	89.00
Excalibur	dt *	89.00



Extreme Pinball	dt	89.00
F1	dt	99.00
F1 & Lenkrad	dt	199.00
F1 Racing	dt	89.00
Fade to Black	dt	89.00
Fantasy Golf	dt	89.00
Fifa Soccer 97	dt *	89.00
Fighting Game	dt *	99.00
Fighting Illusions	jp	149.00
Firo & Klawd	dt *	89.00
Frank Thomas Baseb.	dt	84.00
G-Police	dt *	99.00
Galaxian 3	dt	89.00
Galaxy Fight	dt	89.00
Geom Cube (Blockout)	dt	89.00
Gex	dt	89.00
Grid Run	dt *	94.00



Gunship 2000	dt	99.00
Guts'n'Garters	dt	99.00
Hebereke's Popoitto	dt	84.99
Hi Octane (DA)	dt	83.00
Horned Owl	dt	94.00
Hyper Final M.Tennis	dt	94.00
Hyperblade	dt *	94.00
Impact Racing	dt	89.00
In the Hunt	dt	89.00
Int.Superstar Soccer	dt *	99.00
Intern. Motocross	dt	89.00
Iron & Blood	dt *	89.00



Killing Zone dt 89.00

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

Konami Open Golf	dt	89.00
Kumite	dt *	99.00
Last Dynasty	dt	99.00
Lemmings Play Paint.	dt *	94.00
Lost Vikings 2	dt	94.00
Magic Carpet	dt	89.00
Mega Man X3	dt	94.00
Mickey's Wild Adven.	dt	89.00
MLB Pennant Race	dt *	99.00
Motor Toon GP 2	dt *	99.00
Myst (kp.dt.)	dt *	89.00

Namco Museum 1	dt	94.00
Namco Museum 3	dt *	89.00
Namco Museum 2	dt *	99.00
Nascar Racing 2	dt *	89.99
NBA Jam Extreme	dt *	89.00
NBA Live 97	dt *	89.00
NBA Live 96	dt	89.00
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
Ninja	dt *	99.00
Novastorm	dt	89.00
Off World Intercept.	dt	79.99
Offensive	dt	89.99
Olympic Soccer	dt	84.00



Olympic Games	dt	84.00
Onside Soccer	dt	89.00
Pandemonium	dt *	89.00
Pang	dt	99.00
Parasite	dt *	94.00
Penny Racer	dt	89.00
PGA Tour Golf 97	dt	89.00
Pinball (Ocean)	dt	99.00
Plades of Rage	dt	99.00
Poed	dt	89.00
Pool Champion	dt	89.00
Porsche	dt *	99.00
Power Rangers Pinb.	dt *	99.00
Powerplay Hockey	dt *	84.00
Powerplay Hockey	us	109.00

Powerserve Tennis	dt	89.00
Primal Rage	dt	89.00
Prime Goal Ex	dt	99.00
Pro Pinball the Web	dt	84.00
Probotector	dt	99.00
Project X2	dt	99.00
Overkill	dt *	99.00
Prowler	dt	89.00
Psychic Detective	dt	84.00
Qad	dt	99.00
Raging Skies	dt	99.00
Rapid Reload	dt	89.00
Raven Project	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	89.00
Return to Zork	dt	89.00
Ridge Racer Revol.	dt	94.00
Riot	dt *	89.00
Ripper	dt	99.00
Rise of the Robots 2	dt	84.00
Road Rage	dt *	99.00
Road Rash	dt	89.00
Robopit	dt	89.00
Robotron X	dt	99.00
Rock'n Roll Racing 2	dt	94.00
Roll Cage	dt	99.00
Sampras Ext.Tennis	dt	89.00
Samurai Showdo. 3	jp	145.00
Sentient	dt	94.00
Shell Shock	dt	84.00
Silverload	dt	94.00
Sim City 2000 kp.dt.	dt	89.00
Skeleton Warriors	dt	84.00
Slam 'N Jam	dt	89.00
Soviet Strike	dt *	89.00
Space Hulk	dt	89.00
Space Jam	dt *	89.00
Spot 3	dt *	94.00
Spot Goes to Hollywo	dt	89.00
Star Gladiator	dt *	94.00
Starfighter 3000	dt	89.00
Steel Harbinger	dt	89.00
Street Racer	dt *	89.99
Streetsfighter Alp.2	dt *	94.00
Suikoden	dt *	99.00
Supersonic Racer	dt	89.00
Tall Ship	dt *	89.00

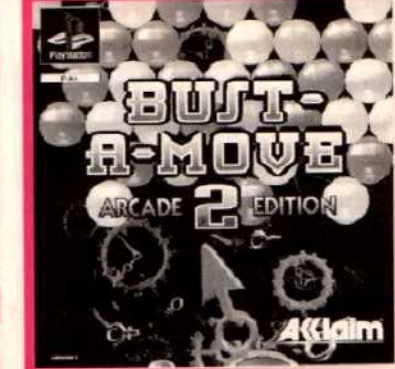


Tekken 2	dt	99.00
Tennis	dt *	99.00
The Fallen	dt *	89.00
The Hive	dt	89.00
Theme Park	dt	84.00
Thunderhawk 2	dt	79.00
Tilt	dt *	84.00
Time Commando	dt	89.00

Time Commando	us	99.00
TMHT (Turtles)	dt	99.00
Tomb Raider	dt *	89.00
Top Gun	dt	89.00
Total Eclipse Turbo	dt	84.00
Track & Field	dt	99.00
Transport Tycoon	dt *	99.00
Tunnel B1	dt	89.99
Twisted Metal 2	dt *	99.00
UEFA 96/97	dt	99.00
Victory Boxing	dt *	89.00
Vidgrid	dt	89.00
Viewpoint	dt	89.00
Viper	dt *	94.00
Virtual Golf	dt	89.00
Virtual Snooker	dt	94.00
Virtual Tennis	dt *	84.99
Virus	dt	89.00
VR Baseball	dt	89.99
Warhammer Fant. B.	dt	89.00
Waterworld Action	dt	89.99
Werewolf: Apocalypse	dt *	99.00
Wetlands	dt	89.00
Whizz	dt	84.00
Wing Commander 3	dt	94.00
Wipe out 2097	dt *	99.00
Worms	dt	89.00
Wrecking Crew	dt	89.00
WWF in Your House	dt *	89.00
X-Men: Children o.t.A	dt	84.00

Sony PSX-Sonderangebote

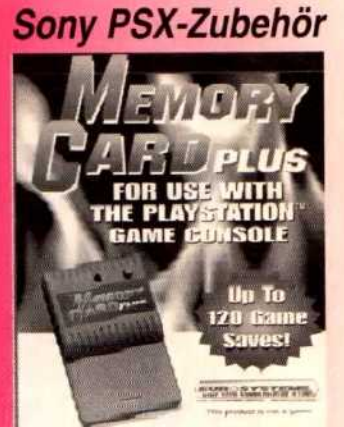
Air Combat	dt	64.99
Battle A. Toshinden 1	dt	64.99



Bust a Move 2 Arcade	dt	64.99
Cyberspeed	dt	44.99
Fifa Soccer 96	dt	59.99
Goal Storm (Konami)	dt	59.99
Jupiter Strike	dt	69.00
Lemmings 3D	dt	49.00
Lone Cyborg	dt	59.99
NBA Jam Tournament	dt	54.99
Parodius Deluxe	dt	59.99
Revolution X	dt	49.99



Ridge Racer 1	dt	64.99
Streetsfighter 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



8 Meg Memory Card	dt	79.00
Action Replay 1 PSX	dt	54.00
Arcade Joystick	dt	89.00
ASCII Joypad PSX	dt	44.00
ASCII Joypad Autof.	dt	59.00
ASCII Joystick	dt	109.00
CD Reiniger	dt	19.00
Euro-Scart Kabel	dt	69.00
Hyper Joypad PSX	dt	39.00
Infrarot Joypads PSX	dt	89.00
Joypad Sony PSX	dt	54.00
Joypad SV-1102 Sony	dt	44.00
Joypad Innovation	dt	34.00
Verlängerung Joypad	dt	19.99
Just a Joypad	dt	34.00
Mad Catz Lenkrad	dt	139.99
Maus Sony PSX	dt	54.00
Memory Card PSX	dt	49.00
Memory Disk Drive	dt	169.00



Multi Tab Sony Plays	dt	59.00
NeGcon Joypad PSX	dt	84.00
Netzkabel für PSX	dt	9.00
Per4mer Lenkr.m.Ped.	dt	109.00
Per4mer Pedale	dt	34.00
Per4mer Lenkrad	dt	89.99
Propad SV-1100 Sony	dt	64.00
Race Con Joypad	dt	59.00
RGB-Scart Kabel PSX	dt	29.99

Sony PSX & Streetf. dt 399.99

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

Wir führen auch:
SNES, Gameboy, Mega Drive,
3DO, Saturn, PC CD-ROM und
Nintendo 64

**Händleranfragen
erwünscht!**

Schriftlicher Gewerbenachweis
erforderlich.

Ladenverkauf, Kein Versand,
Preise variieren!

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

• Versand Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 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 Spiele 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.

Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr

Was für ein Tag!

Angesichts des nahen Veröffentlichungstermins von "Tomb Raider" lud die englische Spieleschmiede Core Design zu einer kleinen Vorführung mit anschließendem Hintergrundgespräch ein. von Artur Hoffmann

Was bewegt einen durchschnittlichen Mitteleuropäer dazu, sich in aller Hergottsfürhe aus dem warmen Bett zu zwingen, eingeklemmt zwischen "wichtigen" Geschäftsleuten nach England zu fliegen um nach nur sechs Stunden wieder die Heimreise anzutreten? Klarer Fall: eine Spiele-Präsentation.

München, 4:45 Uhr

Der Wecker klingelt unerbittlich, es ist Zeit zum Aufstehen. Zwei Tassen

Kaffe, eine Magnesiumtablette sowie ein heißes Bad treiben meinen Kreislauf in ungeahnte Höhen. Beim ersten fröstelnden Kontakt mit der fröstlichen Morgenluft frage ich mich zum x-ten Male, ob ich wohl den richtigen Beruf gewählt habe. Anyway. Endlich am Flughafen angekommen, erzählt mir die

freundliche Dame (mit dem nicht minder freundlichen Grinsen im Gesicht) am Lufthansa Check-in, daß meine Maschine nach Amsterdam leider schon voll sei. In diesem Moment fiel mir mein werter Kollege Magnus Kalkuhl, seines Zeichens Redakteur bei unserer Schwesterzeitschrift "PC Player" ein. Ein ähnliches Malheur war ihm auch schon mal passiert. Gott sei dank durfte ich gnädigerweise in einem anderen Flugzeug Platz nehmen. Glück gehabt.

Derby, 10:30 Uhr

Endlich am Bestimmungsort angekommen, wurden wir – bei der Zwischenlandung in Amsterdam gesellte sich ein Kollege hinzu – von Susie Hamilton in Emp-

fang genommen. Die PR-Managerin sollte für die nächsten sechs Stunden unsere ständige Begleiterin werden. Im Headquarter von Core Design, einem malerischen Häuschen, begaben wir uns in einen Vorführraum, in dem uns die ersten Bilder der Spiele "Tomb Raider" und "Blam! Machinehead" gezeigt wurden. Begeistert von der grafischen Gestaltung rissen wir uns um die Joypads – jeder wollte als erster probieren. Bereits nach wenigen Minuten erkannten wir, daß die Lobeshymnen die auf diese Spiele angestimmt wurden, nicht übertrieben waren. Unglaubliche Animationen, grandiose Atmosphäre und die eingängige Steuerung hinterließen einen bleibenden Eindruck. Derart verblüfft, konnten wir es kaum erwarten, die Köpfe kennenzulernen, die z.B. hinter Tomb Raider stecken. Neal Body und Heather Gibson (Leveldesigner) sowie Toby Card (Animation) nahmen sich dann auch ein wenig Zeit für uns. Die Wände im winzigen Büro der kreativen Truppe sind geschmückt mit Bildern diverser architektonischer Stilrichtungen. Rasch erfuhren wir, daß römische Säulen, griechische Tempel



und aztekische Häuser als Vorlage für das Interieur der Level erhalten mußten. Vollends verblüfft waren wir allerdings, als uns Heather den genialen Leveleditor vorführte. Mittels weniger Mausklicks generierte sie im Handumdrehen einen kleinen Level für uns. Faszinierend! Nach dem Mittagessen (nein, kein englisches Rindfleisch) ging es weiter. Zuerst stand die Crew, die für "Blam!Machinehead" verantwortlich ist, auf dem Programm. Nach einem kurzen Einblick in Tiefen dieses rasant schnellen

Action-Shooter-Games ging es weiter zum "Swagman"-Team. Was, Sie haben noch nichts von Swagman gehört? OK, Swagman ist ein nettes Jump-and-Run, in dem Sie ein Geschwisterpaar durch ein verwunschenes Haus begleiten. Dabei finden Sie zahlreiche Goodies, treffen natürlich auf fiese Gegner und suchen nach Geheimgängen. Der erste Eindruck war wirklich gut.

Zum Abschluß unseres Marathons trafen wir noch den Programmierer von "Thunderhawk", sowie den exzellenten Studiomusiker und durften uns



noch einen kurzen Ausschnitt aus einem Prügelspiel mit dem Arbeitstitel "Fighting" ansehen. Dermaßen mit Informationen vollgepumpt, machten wir uns schließlich auf den Heimweg.

Amsterdam, 17:30 Uhr

Während unseres zweistündigen Aufenthaltes ließen wir unsere Erlebnisse noch einmal Revue passieren. Die deutsche Version des Hammerspiels "Tomb Raider" wird frühestens im November in unsere Redaktion flattern. Dafür ist das Spiel dann komplett eingedeutscht – die Synchronisation wird dabei von absoluten Profis übernommen. "Blam!Machinehead" kommt nicht vor Oktober in den Laden. Noch länger wird es allerdings dauern, bis Sie das Jump-and-Run-Spiel Swagman sowie das martialische Fighting in Ihre PlayStation stecken können. Das Warten lohnt auf jeden Fall.

München, 22:30 Uhr

Wieder heimischen Boden unter den Füßen. Während ich mich auf mein Bett freute, welches ich vor 18 Stunden unter Protest verlassen hatte, meinte mein Begleiter Magnus, daß er noch in die Redaktion fahren würde, um zu arbeiten. Das Leben eines Journalisten ist wahrlich kein Zuckerschlecken. Auf der Autobahn fiel mir dann noch die lebensgroße Pappmachepuppe der Lara Croft ein. Was für eine Frau – schade nur, daß sie lediglich aus Polygonen besteht. ms



Saturn • Playstation • Gameverleih Keine EA-Titel

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 425 05 89/425 95 24

Spätservice 030 421 37 67

Fax 030 421 37 68

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise

Importspele Hier!

SNES	Sega Saturn	Umbauten+Kit	PC CD ROM	Sony Playstation
Action Instinct Dt 99 Asterix & Obelix PV 119 Breath of Fire 2 Dt 109 Bicer Mice from Mars Dt 99 Bomberman 2 Dt 69 Bomberman 3 Dt 99 Bomberman 4 Jp 179 Batman Forever Dt 99 Civilisation US 129 Chrono Trigger US 144 Donkey Kong 2 GV 109 Donald in Maui Mall. Dt 129 Demolition Man Dt 99 Earth Worm Jim Dt 129 Final Fantasy 3 US 149 Final Fight 3 Dt 109 Front Mission 2 Jp 149 FIFA Soccer '96 Dt 119 Hebereke Popon 2 Dt 99 Jungle Strike DV 109 Lufia 2 US 139 Mega Man X3 Dt 99 Mario Kart Dt 69 Mechwarrior 2 Dt 109 Mega Man 7 Dt 109 NHL Hockey 96 Dt 119 NBA Live '96 Dt 119 Operation Starfish Dt 59 Parodius 3 Jp 179 Primal Rage Dt 99 PTO II US 129 Pinocchio Dt 129 Rock'n Roll Racing Dt 89 Super Turrican 2 Dt 59 Syndicate Dt 69 Sim City Dt 79 Secret of Evermore Dt 109 Secret of Mana 2 Jp 199 Superstar Soccer deluxe Dt 129 Super Mario RPG US 139 Street Racer Dt 59 Terranica Dt 119 Time Cop Dt 109 Theme Park Dt 109 Tetris & Dr. Mario Dt 89 Urban Strike Dt 89 Ultimate MK Dt 129 Waterworld Dt 109 Wormes Dt 119 Weapon Lord Dt 129 WWF Wrestlemania Dt 119 Yoshi's Island Dt 119 Gebrauchtspiele schon ab 19 Action Replay 3 Dt 89	Alien Trilogy US 119 Bomberman Jp 149 Blood Omen US 119 Burn Cycle US 119 Command & Conquer US 119 Congo US 119 Deadly Skies Dt 99 Destruction Derby Dt 99	SNES 60 Hz Umbau 89 Sony PSX Bausatz 79 RGB Umbau U 64 incl. Colarbooster 79 Saturn 60 Hz Umbau 99 Sonstige Umbauten/Rep. auf Nachfrage	ATF 89 AH - 64 Longbow 89 America 1861-1865 94 Bad Mojo 79 Brain dead 13 79 Chronicles of sword 89 Civilization 2 89 Command & Conquer 89	Alien Trilogie Dt 89 Andretti Racing Dt 94 A-Train (A IV Evolution) Dt 94 Adidas Power Soccer Dt 94 Beyond the Beyond US 119 Blazing Dragons Dt 94 Burning Road Dt 94 Casper Dt 94 Crash Bandico US 119 Cronicles of Sword Dt 94 Dark Forces US 119 Darkstalker Dt 89 Destruction Derby 2 Dt 49 Die Hard Trilogy US 119 F1 Formula One Dt 97 Final Doom PV 99 Flight Force Joystick US a.Anfr. Hexen Dt 99 Horned Owl US 119 In The Hunt US 119 Jack is Back Dt 94 Jumping Flash 2 US 119 King of Fighters 95 US 119 Legacy of Kain US 119 Madden 97 Dt 94 Myst Dt 94 Nascar Racing US 119 NHL Powerplay Hockey Dt 94 NFL Quarterbackclub Dt 94 NHL Face Off Dt 94 Need for Speed Dt 94 Olympic Games Dt 89 Olympic Soccer Dt 89 Onside Soccer Dt 94 Pete Sampras Tennis Dt 94 Poed Dt 94 Pro Pinball the Web Dt 94 Project Overkill Dt 94 Panzer General Dt 94 Raging Skies Dt 94 Return Fire Dt 94 Ridge Racer Revolution Dt 94 Soviet Strike US 119 Streetracer deluxe Dt 94 Starfighter 3000 Dt 94 Skeleton Warrior Dt 89 Streetfighter Alpha Dt 94 Syndicate Wars Dt 94 Shell Shock Dt 79 Strike Point US 119 Toshinden 2 Dt 94 Time Commando Dt 94 Tekken 2 Dt 109 Top Gun Dt 99 Total NBA Dt 99 Track & Field Dt 94 Tunnel B1 Dt 94 Ultimate HK 3 Dt 109 Wing Commander 3 Dt 99 Lenkrad schon ab 99 Negcon Pad 89 RGB Kabel 39
Endlich der Nachfolger ————— Mal seh'n wie lang? → FINAL DOOM nur 99,90 DM Solange der Vorrat reicht ←				
Daytona Champion Ed. US 119 Decathlete Dt 94 Die Hard Trilogie US 119 Don Pachi Jp 119 Earthworm Jim 2 Dt 99 Exhumed Dt 99 Fatal Fury US 119 FIFA Soccer Dt 99 Gadius deluxe Jp 129 Hang On GP 95 Dt 99 Iron & Blood US 119 Iron Storm US 119 King of Fighter 95 Jp 149 Lunar US 119 Military Commander 2 Jp 119 Mystaria Dt 99 NHL Powerplay US 119 Nights mit Pad Dt 119 Night Warriors US 119 Olympic Games Dt 99 Panzer Dragon 2 Dt 109 Panzer General Dt 99 Rayman Dt 94 Romance of III Kingdom US 129 Road Rash Dt 99 Sim City 2000 Dt 99 Sega Tennis Dt 99 Serial Strike US 119 Shell Shock Dt 99 Shining Wisdom Dt 99 Skeleton Warriors Dt 99 Streetfighter Alpha US 119 The Horde Dt 94 Tombraider US 119 Toshinden Dt 99 Ultimate Kombat Dt 99 Victory Goal 96 Jp 119 Virtua Cop inkl. Gun Dt 139 Wing Arms Dt 99 Wing Commander 3 US 119 Wrestling Jp 129 X-Men Dt 94 Action Replay m. Backup Dt 89 Back up Memory Card Dt 89 Control Pad US 39		3 DO Captain Quazar US 119 Caspar Dt 99 Chees War US 119 Cyberia US 109 Deadalus Encounter US 139 D US 129 Deadly Skies US 119 Monster Manor GV 75 Need for Speed 49	Crysader no Regret 79 Cyberstorm 79 Die Siedler 2 69 Diablo 79 Elisabeth 97 Fabler 79 F 22-2 79 F1 Grand Prix 2 69 Gender Wars 79 Hind 69 Onside Soccer 79 Return Fire 79 Ripper 89 Silent Hunter 79 Speed Rage 79 Starfighter 3000 79 Syndicate Wars 79 TFX Eurofighter 89 Urban Runner 79 Virtua Fighter 79 Warcraft 2 + Data 99 Witchhaven 2 79 Z 79 Zork Nemesis 89 Storm 79	
NEU • NEU • NEU • NEU • NEU • NEU Laden/Versand Danziger Str. 124 Ecke Greifswalder Str. Sony-Grundgerät mit Total NBA nur 439,90 SPEZIALUMBAU PSX ohne Vorbooten nur 109,90 DM				
Game Boy Game Boy Pocket 139 Hugo 59 Diverse Spiele ab 29				

→ Unsere Multimedia Shops in Berlin ←

SPANDAU
 Seegefelder Str. 75
 nahe Rathaus

MARZAHN
 Marzahner Promenade 47
 neben A-Z

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

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

Ladenpreise können abweichen!

Was gibt es neues bei SCEE?

Die meisten Leute verbinden mit dem Namen Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) perfekte PlayStation-Titel wie z.B. die Basketballsimulation "Total NBA '96". Zur Zeit arbeitet SCEE mit Hochdruck an neuen Spielen. Welche das sind, verraten wir Ihnen in folgendem Artikel.

von Artur Hoffmann

Die Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) ist eine – in London ansässige – Division des weltumspannenden Sony-Konzerns. Die primäre Aufgabe dieser europäischen Abteilung ist die Vermarktung der PlayStation. Aufmerksam

men Lesern – Sie gehören sicher auch dazu – ist bestimmt schon einmal der Name SCEE aufgefallen. Versteckt hinter der Angabe des Distributors (meist als Sony abgekürzt) zierte er des öfteren unsere Wertungskästen. Als Hersteller trat die SCEE hingegen erst ein ein-

ziges Mal auf den Plan. Mit dem gelungenen Basketballspiel "Total NBA '96" gelang dem Unternehmen ein großer Wurf. Dieser bislang einmalige Ausflug soll in den folgenden Monaten öfter wiederholt werden. Bereits jetzt warten drei große Projekte auf ihre Fertigstellung. Aus

diesem Grund haben wir uns – mit falschem Schnurrbart, getönter Sonnenbrille und riesigem Schlapphut getarnt – bei der streng bewachten SCEE in der britischen Hauptstadt eingeschlichen und einige wichtige Informationen herausgeschmuggelt.

Porsche Challenge

Es gibt zwei Dinge, die Sie möglicherweise noch nicht wissen. Zum einen ist es die Tatsache, daß das Zuffenhausener Unternehmen Porsche in Bälde einen brandneuen Flitzer – den Boxter – herausbringt, zum anderen, daß sich Sony die Rechte gesichert hat, ein offizielles Porsche-Rennspiel namens "Porsche Challenge" zu produzieren.

Originalton Pascale Dugarry: "Wir wollten unbedingt ein cooles Rennspiel machen, daß weit über die erfolgreiche "Ridge-Racer-Serie" hinausgeht. Deswegen wartet "Porsche Challenge" mit einer

Vielzahl von guten Features wie z.B. exzellente Lichteffekte, interaktive Musikanterhaltung sowie guten Kursen auf". Weiterhin erklärt er, daß es nicht einfach ist, an eine Lizenz dieser Güte zu kommen. "Die tonangebenden Personen bei Porsche sagten, daß sie nur wüßten wie man gute Autos baut. Wir überzeugten sie, daß wir ein hervorragendes Videospiel produzieren könnten. Der Deal war perfekt."

Auf die Idee eines Porsche-Rennspiels sind wir gekommen, weil wir der Meinung waren, daß in diesem Genre noch eine große Lücke klafft. Das endgültige Spiel



Porsche stellt in Kürze den Boxter vor. Damit ziehen Sie mit SCEE nach, die bereits das Spiel Porsche Challenge programmiert.



wird definitiv einen Zweispieler-Modus mittels Split-Screen besitzen, da nicht allzu viele PlayStation-Besitzer eine Link-Möglichkeit haben. Die ersten Eindrücke waren grandios. Die Fahrzeuge wirken – dank Gouraud-Shading und Texture-Mapping – äußerst

realistisch. Unter den zahlreichen Kursen befindet sich auch die legendäre Porsche-Teststrecke, auf welcher die Prototypen verheizt werden. Der Vollständigkeit halber wollen wir nicht unterschlagen, daß die Fahrer mittels Motion-Capturing realisiert wurden.

Rapid Racer

Das zweite Spiel "Rapid Racer" ist – der Titel verrät es bereits – ein weiteres Rennspiel. Allerdings drehen Sie Ihre Runden nicht in einem Auto, sondern in einem schnittigen Schnellboot. Obwohl wir auch dieses Spiel noch nicht mitnehmen durften, waren wir von den butterweichen Bewegungen sowie der detaillierten Darstellung beeindruckt. Laut Juan Montes, Manager der Softwareentwicklung, verbrachte das

Das neue Spiel Rapid Racer wird die erste Schnellboot-Simulation sein, die für die PlayStation herauskommt. Besonders die realistischen Wasserbewegungen versprechen ein großes Game.

Team allein sechs Monate mit der Generierung der Wasseroberfläche. Dabei wurde sehr viel Wert auf eine realistische Wasserbewegung gelegt. Auch die möglichen Veränderungen durch äußere Einwirkungen wollte das SCEE-Team so echt wie nur möglich programmieren. Das komplette Spiel läuft hochauflösend mit einem Speed



von sage und schreibe 60 Frames pro Sekunde ab. Jeder der vorhandenen sechs Kurse besteht aus drei Tracks. Wie das bereits er-



wähnte "Porsche Challenge" bietet auch "Rapid Racer" eine Zweispieler-Option, die mittels Split-Screen abgewickelt wird.

Total NBA '97

Der Nachfolger ist da! Allerdings zeigten wir uns ein klein wenig über- rascht über die Tatsa- che, daß das originale NBA-Team

auf andere Projekte angesetzt wurde. Auf unser beharrliches Nachfragen hin, teilte uns Juan Montes mit, daß das 97er-Team komplett neu zusammenge-



Der Nach- folger des Hits NBA '96 wartet mit ver- besserter Präsen- tation und feinerem Motion- Capturing auf.

stellt wurde. Ein neues Team sieht – seiner Meinung nach – den vorhandenen Code mit anderen Augen, als ein Entwickler, der zwölf lange Monate ein und denselben Sourcecode im Kopf hatte. Neue Moves und weichere Bewegungsabläufe konnten wir bereits feststellen. Auch an der Darstel- lung der Spieler hat sich einiges geändert. Gab es in der Vorver-

sion gerade mal um die 50 ver- schiedene Köpfe, hat nun jeder einzelne Spieler ein eigenes Ge- sicht; daß dies dem Realitätsge- halt zugute kommt liegt auf der Hand. Als Zugeständnis an die US-amerikanischen Basketballfans wurde auch die Statistik-Abtei- lung komplett überarbeitet. Wir sind bereits jetzt sehr gespannt auf das endgültige Ergebnis. ms

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 211 88

Mo - Fr: 8.00 - 18.00 Uhr, Sa: 10.00 - 13.00 Uhr

Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

SONY PLAYSTATION

Basisgerät normal 399,99
Multinorm-Basisgerät 519,99
(ermöglicht das Abspielen von US und Japan Importen)

SONY-ZUBEHÖR

Action Replay (Game Buster) 83,99
ASCII-Pad 59,99
Controller 53,99
Cyclone Gamepad 8 Feuerknöpfe 49,99
Disklaufwerk 179,99
Euro-Scart Kabel RGB ab 24,99
HF-Adapter 44,99
Lenkrod mit Pedalen (Mad Catz) 149,99
Link-Kabel 34,99
Memory Card 44,99
Memory Card groß 69,99
Mouse 53,99
Multinorm Umbausatz 59,99
Multi Tap 62,99
neGCon 79,99
PC-Link 75,99
Pistole Lightgun Enforcer 59,99
Specialized ASCII Pad 61,99
Specialized ASCII Stick 105,99
SONY-Bag 88,99
(Tasche für Playstation + 1 Controller + 1 Memory-Card)

SONY-SPIELE

A.I.V.Evolution 97,99*
Aaron vs. Ruth 87,99*
Actua Golf 89,99
ADIDAS Power Soccer 97,99
Aftermath 99,99*
Agile Warrior 44,99
Air Combat 88,99
Alien Trilogy 89,99

Alone in the Dark (Jack is back) 109,99
Andretti Racing 85,99
Arcade Greatest Hits 62,99
Athanor in Vorb.
Badlands 89,99
Battle Arena Toshinden 88,99
Beyond the Beyond in Vorb.
Big Hurt Baseball 83,99
Blades of Rage in Vorb.



Blam Machinehead 89,99
Blazing Dragons 83,99*
Bubsy 3 in Vorb.
Burning Road 89,99
Bust a Move 2: The Arcade 63,99
Casper 83,99*
Chessmaster 3D 87,99
Chronicles of the Sword 88,99*
Constructor in Vorb.
Crash Bandicoot 109,99
Criticom 89,99
Cyberia 89,99*
D - Der Horrorthriller 83,99

Darkstalkers

Defcon 5
Descent
Destruction Derby
Die Insel des Dr. Moreau
Die Stadt der verlorenen Kinder
Die Hard Trilogy
Discworld dt. Version
Double Dragon
Earthworm Jim 2
Endorfun
Extreme Pinball
Extreme Games
Fade to Black
FIFA Soccer 96
Fifa 97
Formula 1
Galaxian 3
Galaxy Fight
Gex
Goal Storm
Gunship
Hebereke
Hexen
Hi Octane
Horned Owl
Impact Racing
International Championship Soccer
International Moto X
Iron Man /x0
Johnny Bazoorkatone
John Madden NFL 97
Jumping Flash
Kileak the Blood
Killing Zone
Krazy Ivan
Lemmings 3D
Lemmings Play Pointb.
Lone Soldier
Lost Vikings 2
Magic Carpet
Marvel 2099
Mega Man X
Mega Race
Mickey's Wild Adventure
Motor Toon Grand Prix 2
Museum Piece I
Myst
Nascar Racing 97
NBA - In the Zone
NBA Live 96
NBA Live 97
Nectrodrome
Need for Speed
NFL Game Day
NFL Quarterback Club

89,99*

88,99
89,99
97,99
in Vorb.
in Vorb.
79,99
88,99
99,99
89,99*
in Vorb.
88,99
99,99
89,99*
in Vorb.
85,99
56,99
85,99
99,99
88,99
89,99
88,99
99,99
97,99
89,99
89,99*
in Vorb.
89,99*
89,99*
74,99
83,99
79,99
85,99
87,99
88,99
83,99
88,99
88,99
in Vorb.
79,99
in Vorb.
85,99
87,99*
89,99*
87,99
88,99
in Vorb.
97,99
85,99
85,99*
87,99*
89,99*
87,99
88,99
in Vorb.
97,99
85,99
85,99*
87,99*
89,99
83,99

NHL-Face Off

NHL 97
Novastorm
Olympic Games
Olympic Soccer
Onside Soccer
Panzer General
Parasite
Parodius Deluxe
PGA Golf '96
PGA Tour Golf 97
Philosoma
Pitball
Po'ed
Powerplay Hockey
Powerserve
Primal Rage
Pro Pinball The Web
Psychic Detective



Ran Soccer
Rayman
Raven Project
Rapid Reload
Resident Evil
Return Fire
Revolution X
Ridge Racer Revolution
Rise of the Robots 2 - The Resurrection
Road Rash
Rock'n Roll Racing 2
SafeCracker
Sentinent
Shellshock
Shockwave Assault
Sim City 2000
Silverload
Skeleton Warriors
Slam'n Jam
Soviet Strike
Space Hulk

97,99

85,99*
88,99
79,99
79,99
83,99
83,99
in Vorb.
89,99
49,99
85,99
88,99
in Vorb.
87,99*
79,99
89,99*
89,99
89,99
85,99
Starfighter 3000
Steel Harbinger
Streetfighter - The Movie
Streetfighter Alpha
Street Racer
Striker 96
Supersonic Racer
Syndicate Wars
Tall Ship
Tekken
Tekken 2
The Story of Poplokrois
Theme Park
Thunderhawk 2 - Firestorm
Tilt
Time Commando
Top Gun
Total Eclipse Turbo
Total NBA
Transport Tycoon
True Pinball
Twisted Metal
Viewpoint
Victory Boxing
Virtual Golf
Virtual Open Tennis
Virtual Snooker
Warhawk
Warhammer
Waterworld Action
Wing Commander 3
Wing Commander 4
Wipe Out
World Cup Golf Professional Edition
Worms
WWF Wrestlemania
X - Men: Children of the Atom
Zero Divide

* = Programme sind zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht erschienen.

Diese Anzeige entspricht nur einem kleinen Teil unserer reichhaltigen Angebote an SONY PSX, PC CD-ROM, Hardware und Direktimporten etc. Bestellen Sie daher kostenlos und unverbindlich

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

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Achtung: Ladenpreise können abweichen.

Angespielt | Tomb Raider



Böse Zungen behaupten, daß die Spieleentwickler die technischen Möglichkeiten der PlayStation niemals ausreizen würden. Scheinbar haben diese Kritiker das neuste Werk aus dem Hause Core Design noch nicht gesehen. von Artur Hoffmann



Tomb Raider ist bereits seit über zwei Jahren in der Mache. Allerdings hat Core Design keinerlei Details nach außen dringen lassen. Erst auf der diesjährigen ECTS durften erstaunte Fachjournalisten einen Blick auf das Spiel werfen. Das, was zu sehen war, kann mit Fug und Recht als Hammer-spiel bezeichnet werden. Wir gehen sogar noch einen Schritt weiter und behaupten daß "Tomb Raider" das allererste Spiel sein wird, das die technischen Möglichkeiten der PlayStation wirklich ausreizt.

Alles in einem

Tomb Raider ist ein dreidimensionales Action-



Adventure, dessen Hauptdarstellerin "Lara Croft" in einer fernöstlichen Umgebung bestimmte Aufgaben zu bewältigen hat. Die labyrinthartigen "Tombs" (Gräber) sind so verzwickelt, daß Sie fast schon eine Straßenkarte benötigen um an das Ziel zu kommen. Laut Core Design werden Sie mehr als 100 Stunden brauchen, um das Geheimnis zu lüften. Der Spielablauf gliedert sich dabei in fünf verschiedene Teile: Erforschung der Umgebung, Jump-and-Run-Elemente, Kampf, Lösen von Puzzles und dem Ausweichen heimtückischer Fallen. Schon aus diesem Grund ist Lara fit wie ein Turnschuh.

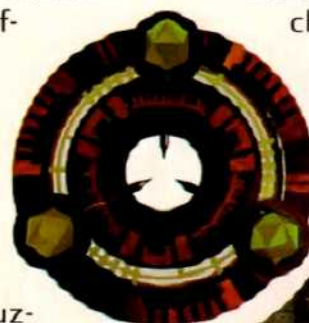
Die einzelnen Elemente, die im Spiel vorkommen, haben Sie bestimmt schon einmal in

Die Hauptdarstellerin ist eine athletische junge Dame mit endlosen Beinen. Für eine Ansammlung von Polygonen sieht sie verdammt gut aus.



anderen Spielen gesehen. Der gut steuerbare, allen Gefahren trotzende Charakter der Lara erinnert etwas an den Helden aus "Prince of Persia". Die Bewegungsabläufe von Lara sind sauber und weich – trotz völligem Verzicht auf Motion-Capturing und diverse Digitalisierungsverfahren. Hut ab!

Die Struktur der zahlreichen vertretenen Puzzles ist stark beeinflusst von Rollenspielklas-



Bei der Reihenfolge der zu bekämpfenden Gegner brauchen Sie sich nicht den Kopf zu zerbrechen. Je nachdem, von wo aus Sie angegriffen werden, zielt Lara automatisch auf den besser positionierten Feind.

Die Bewegungsabläufe unserer Heldin sind sauber und weich – trotz völligem Verzicht auf Motion-Capturing und diverse Digitalisierungsverfahren.

■ HERSTELLER:	EIDOS	■ HERKUNFTSLAND:	England
■ ENTWICKLER:	Core Design	■ GENRE:	Action Adventure
■ VERFÜGBAR AB:	November	■ ANZAHL DER SPIELER:	1

Bau dir einen!



Um das komplizierte Leveldesign zu ermöglichen, mußte ein neuer Leveleditor (auf Basis des beliebten 3-D Studio) programmiert werden.



[1] Im dunkeln ist gut munkeln. [2] Die stimmige Atmosphäre ist super. [3] Beidhändig feuernd zieht Lara durch die Gassen. [4] Ob es das Blut wohl auch in der deutschen Fassung zu sehen gibt?

Die Programmierer ließen aufwendige Techniken wie Motion Capturing oder Digitalisierung links liegen.



sichern wie z.B. "Ultima Underworld" oder "Dungeon Master". Mit ein klein wenig Phantasie werden Sie sogar Elemente des indizierten Spiels wiedererkennen. Damit wir uns richtig verstehen, "Tomb Raider" ist kein Abklatsch dieser Games, es profitiert nur von dort gemachten Erfahrungen.

Auch die rasanten Kamerafahrten erinnern uns an das eine oder andere Spiel (Fade to Black, Alone In The Dark). Allerdings sind feststehende Kameraperspektiven in Programmierkreisen nicht gerade der letzte Schrei; und auch die Spieler werden ab und zu durch den eingeschränkten Blickwinkel fester Kameras genervt. Vor allem dann, wenn im toten Winkel ein Angreifer steht. Aus diesem Grund bewegt sich die Kamera im Gleichklang zur Hauptdarstellerin. In dem Moment, indem sich Lara dreht, schwingt auch die Kamera mit. Im

Laufe des Spiels werden Sie sich fühlen, als wären Sie immer einen Schritt hinter Lara.

Was für ein Anblick!

Während der zweijährigen Entwicklungszeit haben die Programmierer daran gearbeitet, daß die gesamte Präsentation weit über das bisher Gesehene hinausgeht. An den unglaublich aufwendigen Texturen, die das düstere Ambiente enorm verstärken, erkennt man, daß

dieses Ziel erreicht wurde. Besonders hervorzuheben sind dabei die Szenen, die unter der Wasseroberfläche spielen. Lara bewegt sich so geschmeidig, daß der Eindruck entsteht, es handle sich um eine reale Person. Luftblasen steigen hoch, die Optik verschwimmt und das Licht hat einen diffusen Einschlag. Einfach unglaublich.

Das Gameplay steht der genialen Optik in nichts nach. Nicht nur, daß es intuitiv, her-

Wasserleiche



Lara machte ihren Freischwimmer bereits im zarten Alter von sieben Jahren. Dieses kleine Stückchen Papier rettet ihr des öfteren das Leben.

Angespielt | Tomb Raider



Lara Croft – was für eine Frau. Sie rennt, schwimmt und schießt gleichzeitig. Nebenbei springt sie durch die Lüfte, rollt ihren Körper blitzschnell aus der Gefahrenzone und klettert auf Vorsprünge.



ausfordernd und logisch zugleich ist – es macht auch tierisch Spaß. Dazu trägt nicht zuletzt die eingängige Steuerung bei. Besonders die Szenen, in denen Sie mit den diversen Bösewichten aneinandergeraten, sind exzellent gelöst. Keine Spur von unsauberer Kollisionsabfrage, kein nerviges Austarieren der Waffe. In dem Moment, in dem sich Gegner blicken lassen, schimmert ein wenig von Lauras "künstlicher Intelligenz" durch. Ihre Aufgabe ist es, mit einem Tastendruck die Waffen zu zücken und mit einem zweiten Druck abzufeuern. Das Zielen erfolgt halbautomatisch. Besonders bei einem Fight mit mehreren Gegnern wirkt sich dieses Verhalten positiv aus. Die gute Lara schießt nämlich auf bis zu zwei Feinde gleich-



zeitig und zwar auch während eines Sprunges. Ihre Rolle beschränkt sich aus diesem Grund darauf, die Protagonistin aus der Gefahrenzone zu bugsieren. Glauben Sie mir, schon diese Aufgabe ist höllisch schwer.

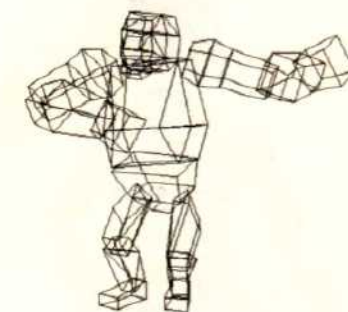
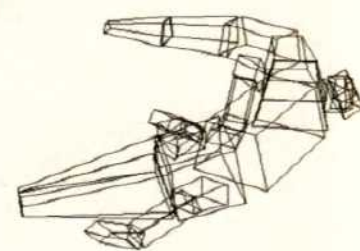
Designerklamotten

Eine besondere Erwähnung gebührt dem ausgeklügelten Leveldesign. Um dieses zu realisieren, programmierte man bei

Core einen eigenen Editor. Ohne dieses unglaublich leistungsfähige Tool wäre das Spiel bei weitem nicht so gut geworden. Bei einer Vorführung im Hause Core waren alle anwesenden Journalisten baff.

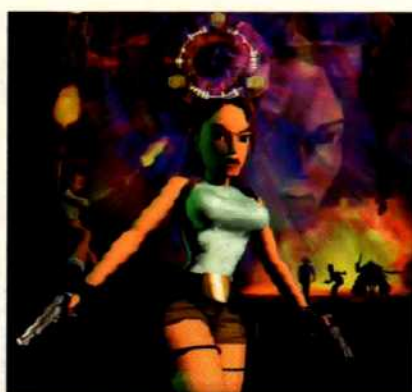
Stellen Sie sich ein einfaches PC-Programm vor, mit dessen Hilfe Sie Grundrisse zeichnen können. Diese Pläne – die aus zahlreichen Einzelteilen bestehen – werden nun aus der zweidimensionalen in die 3-D-Ebene umgerechnet. Um nun die Levels zu gestalten, weisen Sie jedem einzelnen Teil eine bestimmte Textur und eine Lichtquelle zu und verbinden das Ganze. Die Berechnung der auf diese Art und Weise erstellten Levels ist dabei so schnell, daß selbst das Highendprodukt 3D Studio R4 im Vergleich dazu wie eine C64-Applikation aussieht.

Alles in allem kann man sagen, daß "Tomb Raider" eines der besten Spiele ist, welches Sie sich für Ihre PlayStation zulegen können. Atemberaubende Präsentation und grandiose Grafik, gepaart mit einem spitzenmäßigen Gameplay und den enormen Levels – fertig ist der Hit des Jahres. **MMS**



Die gerenderten Tierchen – Krokodil und Gorilla – sind einer sehr frühen Studie entnommen.

Frauenpower



Nachdem die Programmierer geschlagene zwei Jahre an diesem Adventure gesessen haben, waren Sie froh, daß sie eine Frau als Hauptdarsteller ausgewählt hatten.



Formel 1/2

Wissen Sie, was Schumi in seiner Jugend gemacht hat? Richtig, er ist Go-Kart gefahren; ohne Ende – immer im Kreis herum. Sehen Sie, das können Sie jetzt auch! von Michael Schmittner

Spaß bei Seite, dieses Spiel hat nichts mit den Rennkarts aus Schumachers Anfangstagen zu tun, und Ubi Softs witzige Go-Kart-Balgerei erhebt auch keinerlei Simulationsanspruch. Bei diesem Game steht der reine Spielspaß im Vordergrund – und das mit bis zu acht Spielern; Linkkabel vorausgesetzt.

Let's fetz!

Altgediente Videospiel-Profis werden bei "Street Racer" vielleicht hellhörig werden. Gab es das nicht schon mal? Stimmt – vor einigen Jahren hat Ubi Soft dieses Spiel bereits für das "Super Nintendo" veröffentlicht. In der damaligen Version konnten allerdings nur vier Fahrer gegeneinander antreten – das "SNES" besaß keine Link-Option.

Abgesehen von seinem Multiplayer-Feature ist Street Racer – von den technischen Daten her gesehen – nur ein Rennspiel unter vielen: Trainingsrunden, Wettkampfmodus, acht Fahrzeuge, 24 Strecken; eigentlich nichts be-

sonders. Dazu kommen dann noch Standards wie einstellbarer Blickwinkel, Replay-Funktion sowie ein Bonussystem für Extrawaffen. Alles schon mal da gewesen. Auch die Massenkarambolage in einer Arena kennt der PlayStation-Spieler spätestens seit "Destruction Derby". Interessant wird Street Racer erst, nachdem der Startschuß gefallen ist. Die Fahrer verteilen eifrigst Fausthiebe, und auch die "Autos" haben einige nette Tricks auf Lager: Sägeblätter an den Reifen oder Energieentladungen des Go-Karts heizen den Gegnern ordentlich ein. Auf der Straße herumliegende Power-Ups sorgen für zusätzlichen Zündstoff – im wahrsten Sinne des Wortes.

Von Street Racer lag uns zu Redaktionsschluß lediglich eine Betaversion vor; deshalb geben wir an dieser Stelle auch keine Wertung ab. Trotzdem, eines fiel uns beim Spielen sofort auf: Alle 24 Rennstrecken sind viel zu kurz geraten. Schon nach wenigen Sekunden hat man die erste Runde hinter sich gebracht. Raum für fetzige Verfolgungs-



Da ziehen sie ab: An letzter Stelle zu liegen macht keinen Spaß – jetzt heißt's Gas geben.

jagen gibt es nicht. Die Streckenführung ist darüber hinaus viel zu verwinkelt, als daß man mal so richtig aufdrehen könnte. Schade eigentlich, denn die gut ansprechende Steuerung und die putzige Grafik macht Lust auf mehr. Vielleicht ändert Ubi Soft noch das eine oder andere Detail bis zum fertigen Spiel. Wir werden es Ihnen verraten – in einer der nächsten Ausgaben des PlayStation Magazins.



So sieht der Multiplayer-Modus aus: Bis zu acht Spieler können an zwei PlayStations gegeneinander fahren.



Die gleiche Szene im Fullscreen: Jetzt ist die Sache schon wesentlich übersichtlicher. Kommt Ihnen die Optik nicht auch irgendwie bekannt vor?

■ HERSTELLER:	Ubi Soft	■ HERKUNFTSLAND:	Frankreich
■ ENTWICKLER:	Vivid Image	■ GENRE:	Go-Kart-Rennen
■ VERFÜGBAR AB:	November	■ ANZAHL DER SPIELER:	1-8

Angespielt | Bubble Bobble 2

Bubble Bobble 2

In Ausgabe Nummer 9

hatten wir noch zusammen mit Acclaim

unsere Bildschirmgegner in Blasen gefangen genommen und durch Berührung zum Platzen gebracht. Jetzt, zwei Ausgaben später, geht das ganze Spiel wieder von vorne los, diesmal ist Virgin mit von der Partie und läßt die Seifenblasen springen und tanzen. Eine klassische Spielidee ruft jetzt zur zweiten Runde Bubble Bobble. von Marcel Peters



Acclaims Traum, mit Bubble Bobble einen Spielehit zu landen, könnte platzen wie die Blasen des Spiels selbst, denn nur zwei Monate später nach der geplanten Veröffentlichung im August zeigt Virgin was man unter Seifenblasen zu verstehen hat.

Wie dem auch sei, wenn Sie bitte einmal Ihre Blicke auf die Bildschirmfotos dieser Seite lenken, werden Sie uns zustimmen, daß die berechtigten Ansprüche an ein 32-Bit-Spiel nicht ganz erfüllt werden. In Bezug auf die Grafik wird es

Bubble Bobble 2 also schwer haben, Sie vom Hocker zu reißen – vielleicht werden Sie noch ein leichtes Zittern bemerken – mehr

nicht. Aber wir schließen mit Ihnen jede Wette ab, daß Sie das gleiche über Namco's bubble-bonanza behauptet haben, "Bust A Move 2", daß beim Test in unserer Schwesterzeitschrift in England neun von zehn erreichbaren Punkten erhielt.

Die Sache ist die: Seit nahezu zwölf Jahren ist Bubble Bobble "Everybody's darling". Es gibt kaum einen Spieler, der sich nicht mindestens einmal daran versucht hat. Viele Spieler wurden regelrecht vom "Blasenvirus" infiziert. Es genügt zu sagen, daß es nicht die grafische Oberfläche des Spiels ist, das damals wie heute mit unwiderstehlichen Charme auf die Psyche der Fans einwirkt und die Joysticks- und -pads zum Ächzen bringt.

Was Bubble Bobble 2 eben gerade so attraktiv und unwi-

derstehlich macht, ist die pure Freude am Spielen und dieses ganz eigenartige Gefühl, einen guten alten Bekannten zu treffen. Das Programm offenbart keine ungewöhnlichen Finessen, ebensowenig überrascht Sie das Spiel mit phantastischen oder dramaturgischen Höhepunkten, sondern hebt sich durch seine unkomplizierte Handlung gespickt mit einer Prise Taktik positiv hervor. Die einzelnen Bildschirme, jeder von ihnen enthält einen Level, sind in verschiedene Plattformen aufgeteilt, auf denen Sie um Ihr Leben spielen.

Um alle 120 Level komplett zu meistern, schlüpfen Sie in die Rolle zweier niedlich animierter Drachen und erledigen Ihre Gegner mit gezielt abgefeuerten Blasen, die sogleich Ihre Bildschirmfeinde in einen ausgewaschenen Seifenkokon einschließen. Anschließend zerstechen Sie mit Ihrem Stachel die zarte Hülle. Je weiter Sie sich in die Welt von Bobble Bobble 2 vorspielen, desto reichhaltiger wird die Auswahl der Bonuspunkte wie z.B. Wasserbomben oder Feuerkugeln. Und was wäre so ein Spiel ohne die schon obligatorischen Endgegner? Gleich zehn Exemplare dieser unangenehmen Gattung werden Ihnen den Weg verstellen.

MIS



Das ist typisch japanisch! Der dominierende Einsatz greller Neonfarben und kleine, putzige Figürchen! Einfach nur süß!



[1] Vermeiden Sie Kontakt mit Gegnern, die nicht in einer Blase gefangen sind **[2]** Alle zusammen: Jump! **[3]** Wenn Sie herunterfallen, kommen Sie oben wieder zum Vorschein!

Die besten Strategiespiele!

SPECIAL
PC
PLAYER
SPECIAL

DM 16,80

STRATEGIESPIELE

Nur die Besten

**Die 50 wichtigsten
PC-Strategiespiele**

Aktuelle Tests

**C&C2: Red Alert,
War Wind, Dominion**

Tips und Tricks

**Spiele-Netzwerke
Komplettlösungen**

**DIE 50 WICHTIGSTEN
PC-STRATEGIESPIELE!**

3 ORIGINAL SPIELE

AUF DER CD!

TESTS+TIPS+TRICKS!

Auf CD: 3 Originale!

**Ab 6.11.
im Handel —
oder direkt
bestellen!**

Heft+CD nur 16,80 DM!

Das gab's noch nie! Die ultimative Sammlung der besten Strategiespiele für den PC in einem Heft sowie 3 Spielevollversionen auf der CD!

Im Heft finden Sie Klassiker wie Sim City 2000 und aktuellste Hits wie Command & Conquer 2 — Alarmstufe Rot. Mit kritischen Tests, genauen Stärken/Schwächen-Analysen und natürlich jeder Menge interessanter Tips & Tricks, welche Taktiken und Cheats Sie ans begehrte Ziel bringen.

Auf der CD-ROM erwarten Sie die Vollversionen von „Master of Orion“, „Lords of the Realm“ und „Dark Legions“. Plus jede Menge Demos, Extras und Tools! Holen Sie sich „Die besten Strategiespiele“ — denn noch nie gab es Kaufberatung, Trickkiste und komplette Spiele für nur DM 16,80!

Bitte ausgefüllten Coupon an
DMV-Verlag, C&J,
Postfach 14 02 20,
80452 München schicken
oder unter
089-202 40 215 Faxen!

☐ **JA**, schicken Sie mir die Sonderpublikation
„PC PLAYER STRATEGIESPIELE“ mit CD-Rom für nur
DM 16,80 + DM 3,- Versandkosten!
Ich bezahle nach Erhalt der Rechnung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Telefon, Fax

Datum, Unterschrift

CP06A

Zurück in die Zukunft

Nein! Pitball ist kein Rennspiel (mit gekonntem Pitstop), kein scrollendes Dschungelabenteuer (Pitfall) und auch kein Kampfhundsimulator (Pitbull).

Es ist vielmehr ein visionäres Basketballspiel der Zukunft. von Artur Hoffmann

Die Zukunft wird hart werden. Anstatt brav mit Lego-Steinen zu spielen, werden unsere Ur-Ur-Urenkel nach der Schule ein gladiatorhaftes Ballspiel namens

zielt, daß Sie einen Ball in ein kreisrundes Ziel werfen. Die allerbesten Mannschaften dürfen in einer Art Bundes-, ich meine natürlich Universumsliga, um Siege fighten. Da Sie beim PlayStation-Magazin immer in der ersten Reihe sitzen, haben wir zwei erstklassige Tribünenkarten für Sie reserviert. Nehmen Sie also Platz und lassen Sie sich unterhalten...

Sternenkarte

Die einzelnen Runden finden auf insgesamt zwölf verschiedenen Planeten statt. Dabei

phäre keinen Sauerstoffanteil besitzt und dessen Einwohner alles andere als freundlich mit Touristen umgehen. Nicht weniger interessant ist "Zeta Aquarii" – der Wasserplanet. Falls Sie jemals Unterwasserball gespielt haben, wissen Sie ja was auf Sie zukommt. Der bemerkenswerteste Stern ist allerdings "Borealis", der viermal so groß ist wie ein normaler Planet. Auf eben dieser riesigen Kugel wurde das rabiate Spiel erfunden. Pitball comes home. Sie sehen also, daß Sie Ihre Taktik den jeweiligen äußeren Umständen anpassen müssen. Das verspricht einen hohen Motivationsfaktor. Ein nettes Detail ist, daß es so etwas wie einen Heimvorteil gibt. Spielt z.B. ein famorianisches Duo gegen ein Team aus "Korpicus", wird die Heimmannschaft von den Fans gnadenlos nach vorne gepeitscht. Wie im richtigen Leben eben.

Teamgeist

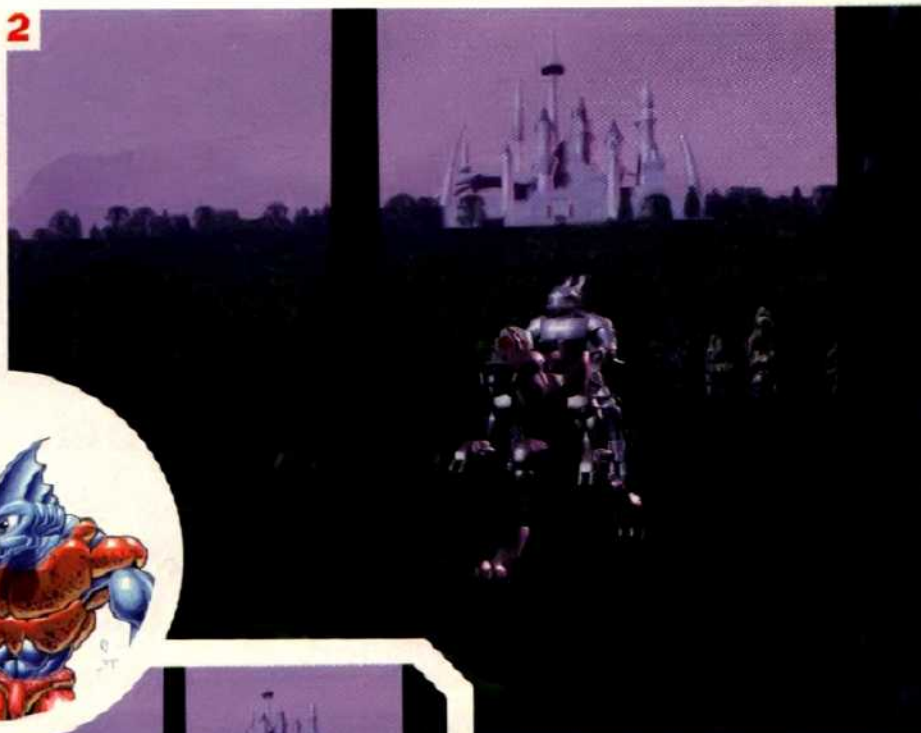
Falls Sie glauben, daß diese Planeten etwas bizarr sind, haben Sie die Mannschaften noch nicht kennengelernt. Gar unglaubliche Zeitgenossen bevölkern den Profisport der Zukunft. "Jazz & Funk" sind beileibe keine Musiker, sondern zwei halbwüchsige Rotznasen aus "Aldebaran 4", die sich gegen Ihre Eltern auflehnen. "Blubba & Grunge" – das Team aus Slithmire – sind zwei Typen, die aus Stein und



[1-3] Bei diesem gut gemachten Intro kommt Vorfreude auf. Schnappen Sie sich einen Spielpartner – gleich geht's los!

"Pitball" als Lieblingsbeschäftigung wählen. Die Regeln dieses Zeitvertreibes sind dabei mehr als einfach: Do what you like! Treten, schlagen und festhalten gehören dabei noch zu den nettesten Moves – der Spieler der Chicago Bulls, Rodman, macht es bereits vor. Punkte werden dadurch er-

sind natürlich jeweils Gravitation, Optik sowie Bodenbeschaffenheit unterschiedlich. Neben der wohlbekannten Erde (es gibt sie noch, welch ein Glück) warten eine ganze Reihe exotischer Planeten auf Ihren Besuch. Da wäre zum einen "Slithmire", ein vulkanischer Planet, dessen Atmos-



Schlamm bestehen und ab und zu Felsen ausspucken. Das einzig normale Team kommt von Mutter Erde und besteht aus zwei hochdekorierten Elitesoldaten, die sich mit schweren Waffen bestens auskennen.

Selbstverständlich verfügt jedes einzelne Team über Special-Moves, die in vier Rubriken eingeteilt sind. Neben einem Turbo- bzw. Spezialangriff beherrscht jedes Duo einen Sprung- sowie einen Super-Spezial-Angriff. Die Bandbreite reicht dabei von Flammenschuhen (Jazz & Funk) über einen Spin-Kick (Shanilla & Kareen) bis hin zum legendären Blizzard (Ripsaw & Savij). Es darf also hemmungslos gefightet werden.

Management

Das Spiel selbst wartet durch eine ganze Reihe sinnvoller Optionen auf. So haben Sie z.B. freie Hand bei der Wahl der Spiellänge, der Kameraposition sowie des Schwierigkeitsgrades. Die freie Belegung der Joypads gehört auch zu den positiven Aspekten.

Schließlich macht das Spiel regen Gebrauch von allen acht Aktionstasten. Springen, Verteidigen, leichter bzw. harter Angriff, Pass, Spielerwechsel, Schuß sowie ein Special-Move wollen erst einmal unter Kontrolle gebracht werden. Daher sollten Sie zuallererst einen Aufenthalt im Trainingslager einplanen. Hier lernen Sie die rudimentären Spielzüge sowie den effizienten Einsatz Ihrer Specials. Derart austrainiert geht es dann in den Turniermodus. In insgesamt 14 Spielzeiten kämpfen Sie dann um Sieg und Kohle.



[1-3] Die Turniere finden auf zwölf verschiedenen Planeten statt. Jede Welt hat ihre eigenen Wettkampfbedingungen. Vor jedem Fight sollten Sie also besser etwas üben.

Besonders letzteres ist ein wichtiger Anreiz, da Sie damit neue Ausrüstungsgegenstände kaufen können. Dadurch wird Ihr Charakter noch besser und die Chancen auf den Sieg steigen ein klein wenig.

Falls Sie Besitzer einer Multi-Tap-Erweiterung sind, dürfen Sie mit drei Freunden gleichzeitig um die Meriten kämpfen. Das ist Action pur. Die optische Darstellung (Renderintro, Menügestaltung und Spielanimation) ist insgesamt recht gelungen und verwöhnt Ihr Auge mit rasanten 360-Grad-Kameraschwenks, zahlreichen Details sowie netten Zooms.

Am Anfang sollten Sie sich durch Niederlagen nicht aus dem Konzept bringen lassen, da das Erlernen der Steuerung

ein wenig Einarbeitungszeit benötigt. Haben Sie einmal den Bogen raus, entwickelt sich ein wirklich rasantes Spielchen. Im großen und ganzen ist "Pitball" ein Spiel, das endlich einmal eine neue Spielidee auf den Markt bringt. Basketballspiele gibt es zwar wie Planeten im Universum, die Kombination mit einem Zukunftsfighter ist allerdings erfrischend neu.

MS



Einige "Sportler" wirken nicht gerade sehr vertrauensweckend. Zum Glück müssen Sie nicht wehrlos in die Arena.



Headbangers Ball

Die Superhelden sind wieder da.

Nein, nicht die komischen atomverseuchten Schildkröten sondern die echten Heroen der Kindheit: Iron Man und X-O Manowar geben sich die Ehre.

Wir waren beim Jahrestreffen dabei. von Artur Hoffmann

Marvel Comics – dieser Name läßt Comicfans mit der Zunge schnalzen. Generationen von Teenagern haben die Abenteuer von Spiderman, den phantastischen Vier (Ja –

helden tauchen nun in Acclams neuestem Streich auf: Iron Man und X-O Manowar.

Freund...

Die Hintergrundstory ist diesmal wirklich ganz was Neues: Zur Abwechslung müssen Sie die Welt retten! Da diese Aufgabe einen durchschnittlichen Leser des PlayStation-Magazins gerade mal einen Nachmittag kostet, schlüpfen Sie in die Haut eines echten Helden. Zur Auswahl stehen dabei der Iron Man sowie sein Kumpel X-O Manowar. Bereits diese Entscheidung hat Einfluß auf den späteren Spielverlauf. Schließlich hat jeder der beiden seine Vor- und Nachteile. Der eiserne

Mann – im richtigen Leben Anthony "Tony" Stark – verfügt über eine undurchdringliche Panzerung, schleppt ganz locker 70 Tonnen schwere Teile durch die Gegend und fliegt bei Bedarf so schnell wie eine Concorde mit Überschallge-

schwindigkeit. Da ein Superheld ohne Spezialitäten ungefähr so cool ist, wie ein Cowboy ohne Knarre, besitzt unser aller Held zudem eine panzerbrechende Strahlenkanone.

X-O Manowar (Hat der seinen Namen eigentlich von diesem Spiel? Sie wissen schon, neun Felder, ein Spieler malt ein X der andere einen Kreis, wer zuerst drei in einer Reihe hat gewinnt. Tic Tac Toe!), also dieser X-O Manowar ist nicht weniger dazu geeignet, die Welt zu retten. Schwergewapantert fliegt er durch die einzelnen Level und bekämpft seine Gegner mit seinem Ionen-schwert und seiner doppelläufigen Kanone. Diese beiden

Heroen sind also genau die Art von Mensch, die man gerne in seinem Freundeskreis hätte.

...oder Feind

Dank der verwendeten Motion-Capture-Technik sind die Bewegungsabläufe der zahlreichen Charaktere sehr realistisch geworden. Acclaim hat dazu die Bewegungen von 20 Personen dreidimensional aufgezeichnet und diese dann mit Hilfe von Hochleistungscomputern in plastisch wirkende Comicfiguren umgerechnet. Das kommt auch den über 20 lichtscheuen Gestalten – im Volksmund auch Monster genannt – zugute. Die feisten Spider-Aliens mit Ihren langen Armen wirken beispielsweise besonders eklig. Die Superbösewichte entwickeln ein richtiges Eigenleben. Ob der blutrünstige General Krytos, der hyperintelligente Baron Zemo oder die steinalte Mistress Crescendo – jeder einzelne besitzt besondere Eigenschaften. Als ob diese Schar von Gegnern nicht ausreichen würde, müssen Sie auch mit schießenden Robotern, unter Spannung stehenden Zäunen sowie radioaktivem Abfall rechnen. Dieses Spiel ist also nicht von der schnell-mal-zwischendurch-Sorte. Weisse Planung ist Trumpf. Die einzelnen Level sind sehr umfangreich und zudem optisch ansprechend gestaltet. Besonders das butterweiche Scrolling und die gelungene Geräuschkulisse (Heavy-Metal-Musik) tragen sehr zum upgespaceten Ambiente bei.

Ihre Bewegungsmöglichkeiten sind nicht nur auf eine Ebene begrenzt, Sie dürfen – und müssen – sogar in die Lüfte schweben. Der dazu benötigte Raketenantrieb ist aber nicht unbegrenzt, sondern reicht gerade mal für



1 Jetzt geht's runter. Der Lift bringt Sie ins nächste Level. **2-3** Bei diesem Mega-Blaster bleibt kein Auge trocken.



die gab es bereits, als die Schwabenrapper noch im Kindergarten mit Bauklötzen spielten) oder dem grünsichtigen Hulk unter der Bettdecke verschlungen. Zwei entfernte Verwandte dieser Super-

■ HERSTELLER:	Acclaim	■ HERKUNFTSLAND:	USA
■ ENTWICKLER:	Acclaim	■ GENRE:	Plattform-Action
■ VERFÜGBAR AB:	Oktober	■ ANZAHL DER SPIELER:	1-2



[1-5] Iron Man/X-0 Manowar läßt die Superhelden auferstehen. Der Zwei-Spieler-Modus macht natürlich besonders viel Spaß. Zu gleicher Zeit kämpfen dann zwei Heroen gegen das Böse.



einen kleinen Höhenflug. Danach läßt sich dieser wieder automatisch auf.

Mission Impossible

Am Anfang jeder Mission erhalten Sie ein dreiteiliges Briefing, das Ihnen haarklein auflistet, worauf es in dieser Runde ankommt. Im ersten Part erfahren Sie, was in der Mission los ist, Teil zwei stellt Ihnen die Ziele vor und im letzten Abschnitt lernen Sie Ihre Gegner kennen. Dann geht's los. Ihre Aufgabe in diesem Spiel ist es – wie bereits erwähnt – die Welt zu retten. Dabei treiben Sie sich in einer Vielzahl – sieben

an der Zahl – optisch ansprechender Level herum, bestehen diverse Auseinandersetzungen und klaben sporadisch anzutreffende Power-Ups auf. Diese gibt es in den Geschmacksrichtungen Waffenzubehör, Gesundheit und Raketenantrieb. Auf diese Art und Weise kämpfen Sie sich Mission für Mission vor bis... Das

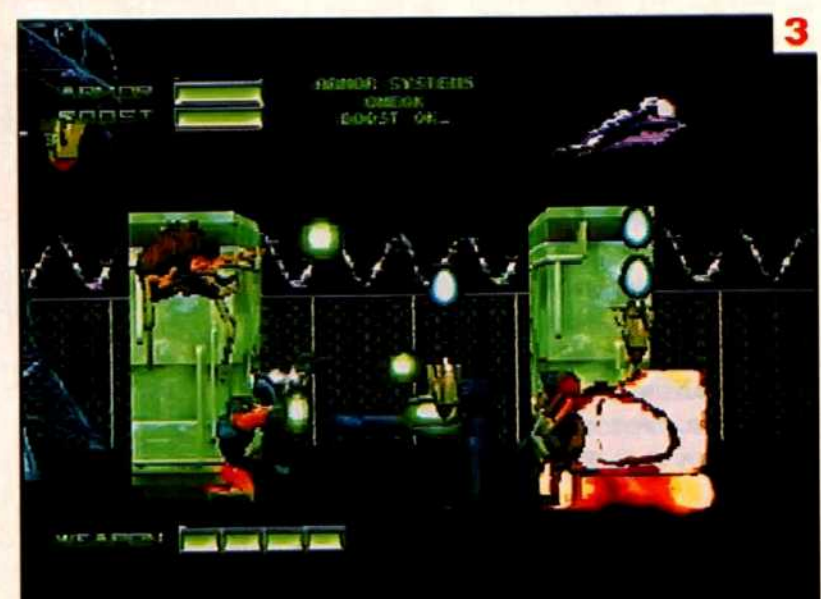
werden wir Ihnen erst im endgültigen PlayTest verraten.

In dieser sehr frühen Version fällt ein negativer Aspekt auf. Treffen Sie nämlich auf einen der schießenden Roboter, gehen Sie instinktiv zuallererst in Deckung. Was beim Iron Man vorzüglich funktioniert (die Schüsse pfeifen haarscharf über seinen Scheitel),

mißlingt beim etwas größeren X-0 Manowar vollkommen. Er muß alle Treffer einstecken. Ob dies so gewollt ist? ms



[1-3] Die Optik dieses Action-Spiels erinnert zeitweise an den SNES-Klassiker „Super Probotector“ alias „Contra“ von Konami.



Ab ins Dungeon

Acclaim steht auf **Eisen**. Neben dem – ebenfalls in dieser Ausgabe vorgestelltem – Spiel **"Ironman/X-O Manowar in Heavy Metal"** lautet der Titel des brandneuen Games betont dezent: **Iron & Blood Warriors of Ravenloft**. von Artur Hoffmann

Eigentlich ist Iron & Blood Warriors of Ravenloft nur ein weiteres Kampfspiel. Allerdings bietet es Ihnen im Gegensatz zu den bisherigen Vertretern dieses Genres eine weitaus größere Auswahl an Kämpfern sowie zahlreiche Waffen. Sogar ein eingeschränkter Rollenspielcharakter ist im Campaign-Modus zu erkennen. Produziert wurde das Game von der bekannten

Spielschmiede "Take 2". PlayStation-Fans, die auch über einen PC verfügen kennen möglicherweise das interaktive Krimi-Adventure "Ripper".

Drachentöter

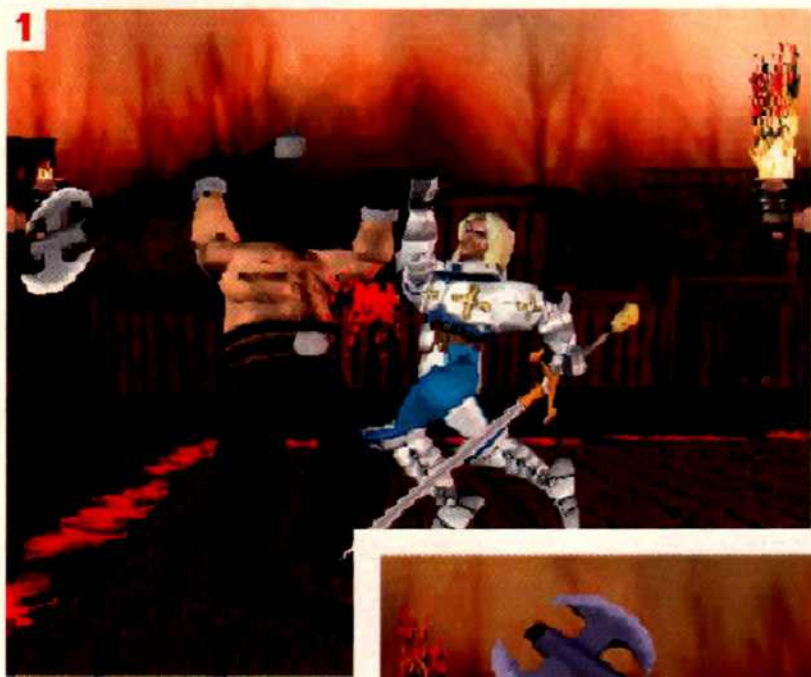
Fantasy-Freunde schnalzen beim Anblick der drei Buchstaben "AD&D" mit der Zunge. Keine zweite Rollenspielserie ist weltweit beliebter als "Advanced Dungeons & Dragons". Dementsprechend begehrt sind auch die Lizenzen. Ein Spiel, daß sich mit diesen drei Buchstaben schmücken darf, ist schließlich fast schon ein Hit. Ähnliches dachte sich wohl auch Acclaim und siedelte sein neues Kampfspiel "Iron & Blood" in der mystischen Welt von Ravenloft an. Ihre Aufgabe ist es, den Horden des finsternen Vampirlords Strahl das Handwerk zu legen. Alleine oder zu zweit

wählen Sie einen der 16 vorhandenen Kämpfer aus. Die Spanne reicht dabei von Gladiatoren und Goblins über Diebe und Elfen bis hin zu Zwergen und Zauberern. Kurzum: die gesamte Spanne der Bewohner von Ravenloft wird abgedeckt.

Polygonflash

Gekämpft wird dabei nicht nur mit den bloßen Fäusten, sondern mit allen erdenklichen Waffen. Hierzu stehen den Kämpfern insgesamt 64 verschiedene Hieb- und Stichwaffen zur Verfügung. Kombiniert mit den 250 Kampf-Moves werden Sie Ihren Gegnern gehörig einheizen. Damit der Rollenspielcharakter nicht zu kurz kommt, sammeln die Kämpfer im Laufe des Spieles an Erfahrung. Diese schlägt sich natürlich auch in einer Zunahme der Kampfkraft nieder. Darüber hinaus dürfen Sie sich eine eigene Truppe (Party) zusammenstellen, mit der Sie das finstere Reich so richtig aufmischen. Dabei finden Sie magische Gegenstände, treffen auf beitriftswillige Kämpfer und entscheiden selbst, wann, wo und wie Sie Ihre Fights austragen. Echte Rollenspielfans sollten allerdings nicht zu viel erwarten, schließlich liegt das Hauptaugenmerk klar auf der Actionseite.

Obwohl die hier vorgestellte Fassung eine extrem



[1] Der ewige Kampf von Gut und Böse: Der heldenhafte Ritter schickt den Unhold ins Land der Träume.

[2] Iron & Blood - Warriors of Ravenloft baut auf der beliebten „Advanced Dungeons & Dragons“ Spielreihe auf. Goblins, Diebe, Elfen etc. treten zur zünftigen 3-D-Prügel an.



■ HERSTELLER:	Acclaim	■ HERKUNFTSLAND:	USA
■ ENTWICKLER:	Take 2	■ GENRE:	3D-Beat'em-Up
■ VERFÜGBAR AB:	Oktober	■ ANZAHL DER SPIELER:	1-2

frühe Vorabversion ist, machen Spielgeschwindigkeit und graphische Ausstattung Appetit auf das fertige Spiel.

Jeder einzelne Charakter besteht aus insgesamt 3500 Polygonen (andere Vertreter des Genres kommen mit circa 1500 aus) die nach allen Regeln der Kunst (Gouraud-Shading, Texture-Mapping) zum virtuellen Leben erweckt werden. Dazu passen auch die 18 stilvollen Hintergründe, die dem Spiel die richtige Fantasy-Atmosphäre bescheren. Von ähnlich hoher Qualität ist die Musik. Anstatt einfach nur Samplesequenzen abzududeln, verspricht Acclaim einen atemberaubend räumlich klingenden Sound in bester CD-Qualität. Die Kämpfe selbst laufen wie gewohnt in einem kreisförmigen Ring ab. Dieser ist aber – gemeinerweise – durch ein Energiefeld begrenzt. Falls Sie sich im Eifer des Gefechtes also zu nahe an den Rand wagen, wird das mit einem Abzug der Lebensenergie quittiert.

Um gegen die vier Oberbösewichte eine Chance zu haben, dürfen Sie Ihre Recken im Trainingsmodus auf Vordermann bringen. Das ist auch bitter nötig, da die Gegner über ein reichhaltiges Repertoire an Schlägen, Finten und



Hieben verfügen. Diese Kampfszenen wurden übrigens allesamt von der "Society for Creative Anachronism" designt. Diese Gesellschaft hat einen hervorragenden Ruf, wenn es um das Thema mittelalterliche Kampftechniken geht. Sie sehen, daß sich Spieleproduzenten immer mehr Mühe geben müssen, um die weltweite Spielergemeinde zu beeindrucken.

ors of Ravenloft – nicht nur wegen des coolen Titels – ein sehr gutes Game, das mit zahlreichen Innovationen aufwartet. Falls die endgültige Version hält, was diese Preview verspricht, können Sie sich auf lange Winterabende voller phantastischer Abenteuer einstellen. Angeblich warten sogar vier versteckte Charaktere auf alle Cheat-Freunde. Ob wir wohl in unserer Rubrik darauf eingehen? Schaun mer mal. ms



Kaminfeuer

Im großen und ganzen ist das AD&D-Spektakel Iron & Blood Warri-



[1] Hier wird dem Gegner eindrucksvoll gezeigt, wo der Hammer hängt... Im Hintergrund ist deutlich das Energiefeld zu sehen, das die Kampfarena umgibt.

[2] Viele der Kämpfe finden an unheimlichen und düsteren Orten statt.



Advanced Dungeons & Dragons®

KARATE im Weltall

**Wagemutige
Sternenkrieger** kämpfen gegen

böse Invasoren aus fernen Galaxien. **Nein, Capcoms** neuester Hit
“Star Gladiators“ ist kein **Shoot'em-up**, sondern ein waschechtes **Prügelspiel**
 im **Science-Fiction-Outfit**. von Michael Schmithäuser

Wir schreiben das Jahr 2348. Seit vier Jahrhunderten erforschen die Menschen das Universum und nehmen Kontakt mit außerirdischen Rassen auf. Die Menschen reisen von Planet zu Planet, und es lebt sich allgemein sehr gut im 24. Jahrhundert – wäre da nicht ein gewisser Professor Edward Bilstein. Der Physiker und Nobelpreisträger hat herausgefunden, wie man den “6. Sinn” des Menschen zu einer tödlichen Plasmawaffe umformen kann. Und wie das genial-böse Wissenschaftler so machen, versammelte er sogleich einen Trupp Plasmakrieger um sich und versuchte, die Erde zu unterjochen. Dieser Versuch schlug fehl, und so hatte Bilstein während seiner jahrelangen Inhaftierung genug Zeit, neue Pläne auszudeckeln. Schließlich gelang es ihm, auszubringen. Er verpaßte sich eine mächtige Cyborg-Hülle und scharte erneut eine Reihe skrupelloser Krieger um sich.

Nun steht die Erde vor der Apokalypse, und die vereinten Kontinente suchen fieberhaft nach einem Ausweg. Ein findiger Wissenschaftler hat die geniale Idee, Bilstein mit seinen



[1] Saturn bereitet sich auf einen tödlichen Angriff mit seinen Plasma-Jojos gegen den Cyborg Vector vor. Die edlen Hintergrundgrafiken sind voll animiert. **[2]** Waffenspektakel: Die Lichtbögen der Plasma-Waffen sehen besonders spektakulär aus.

eigenen Waffen zu schlagen. Und so findet sich eine Gruppe mächtiger Krieger zusammen, die alle die Kunst des Plasmakampfes beherrschen und gegen den bitterbösen Bilstein und seine Horden antreten.

Mächtige Gegner

Soweit zur Hintergrundgeschichte des neuesten Beat'em-ups des Street-Fighter-Erfinders Capcom. Nachdem die Bitmap-Kloppereien der Street Fighter Reihe beim 3-D-verwöhnten PlayStation-Publikum nicht so recht ankommen wollten, wagt die Software-

schmiede mit Star Gladiator nun auch den Schritt in die dreidimensionale Polygon-Welt à la “Toshinden”.

Neun hochinteressante Charaktere buhlen um des Spielers Gunst. Capcom hat kräftig in der Science-Fiction-Rumpelkammer gewühlt, denn nahezu jeder Charakter findet sein Vorbild in klassischen Space Operas und Fantasy-Filmen wieder. Da wäre zunächst einmal der amtierende Champion Hayato. Der Humanoid erinnert mit seinem silbernen Sichtschutz fatal an den blinden



[1] Aus und vorbei: Hat ein Kämpfer all seine Energie verbraucht, geht er in einem Strahlengewitter zu Boden. **[2]** Wenn Saturn seine Jojos schwingen läßt, bleibt kein Auge trocken – respektive kein Gegner auf den Beinen.

■ HERSTELLER:	Virgin	■ HERKUNFTSLAND:	USA
■ ENTWICKLER:	Capcom	■ GENRE:	Beat'em Up
■ VERFÜGBAR AB:	November	■ ANZAHL DER SPIELER:	1-2



[1] Im Reich der Tiere: Der Godzilla-Verschnitt Rimsal legt sich mit dem geflügelten Zelkin an. Dieser geht lieber auf Distanz zur gefährlichen Totenkopf-Keule des Reptils. **[2]** Der humanoide Schwertmeister Gerelt liefert sich in luftigen Höhen ein Duell mit dem Vogelwesen Zelkin.



den Geordie aus der Serie »Star Trek – The Next Generation«. Er ist ein Meister des Plasmaschwertes – eine gelungene Adaption des Lichtschwerts aus »Star Wars«. Vom Piratenschiff direkt in den Weltraum – der smarte Gerelt kann mit seinem Lichtsäbel und dem schmalen Oberlippenbart seine Verwandtschaft zum Haudegen Errol Flynn nicht leugnen. Das menschliche Trio wird komplettiert von der süßen June, der obligatorischen Quotenfrau im Beat'em-up-Genre. June ist flink und geschmeidig, ihre Waffen sind zwei tödliche Plasmasicheln.

Auch Godzillas kleiner Bruder hat sich in das Spiel geschlichen: Rimgal ist eine Miniaturausgabe eines Tyrannosaurus Rex und prügelt gerne mit einer gewaltigen Keule auf seine am Boden liegenden Gegner ein. Immer gut gelaunt und mit dem breitesten Lächeln der Videospieleschichte präsentiert sich der grüne Gnom Saturn. Er sieht aus wie Jim Carrey in »Die Maske« und bevorzugt gefährliche Plasma-Jo-Jos als Waffen. Der niedliche Teddybär Gamof ist eine interessante Mischung aus einem Ewok und Chewbaka (»Star Wars«) und versohlt seine Kontrahenten mit einer Plasmaaxt. Ebenfalls aus dem Reich der Tiere stammt der Riesenvogel Zelkin. Die mächtige blaue Erscheinung verwirrt ihre Gegner mit plötzlichen Flugattacken. Das Vorzeige-Alien Gore kämpft besonders unfair: Ehe man sich versieht, findet man sich in einer Giftgaswolke oder inmitten einer gallertartigen Masse

wieder, die der mundlose Gnom mit den Spock-Ohren besonders gern als Geheimwaffe einsetzt. Eher grobschlächtig geht der Battlemech-Verschnitt Vektor zur Sache. Der tonnenschwere Roboter trampelt seine Gegner nieder oder verpaßt ihnen eine Ladung aus seinem Plasmagewehr. Der Chef selbst läßt es sich natürlich auch nicht nehmen, am Spiel teilzunehmen: Billstein tritt in einer Lederrüstung mit Totenkopfvisier auf und bevorzugt ein Zweihänder-Plasmaschwert zum Vertrimmen seiner Gegner.

Technisch brilliant

Star Gladiator präsentiert sich in bester Toshinden-Manier als echtes 3-D-Prügelspiel. Die aufwendigen Hintergründe – Sternenbasen, Raumschiffhangars oder futuristische Sky-lines – sind voll animiert. Auch die Charaktere bewegen sich geschmeidig und sehr flüssig. Die Schlagvarianten können sich sehen lassen, und die Steuerung ist eingängig. Natürlich beherrschen die neun Recken auch eine Vielzahl von tödlichen Spezialattacken, die Sie durch Drücken von Tastenkombinationen entfesseln können. Die

hervorragenden Soundeffekte unterstreichen die Atmosphäre, ebenso die gelungenen musikalischen Arrangements aus sphärischen Synthie-Klängen und bombastischen Orchesterstücken.

Selbst an Spielvarianten haben die Entwickler bei Capcom



nicht gespart: Neben den Standard-Arcademodus gibt es einen Trainingsmodus und einen Wettkampf gegen die Zeit. Wie schon beim Referenz-Prügler »Tekken«, können Sie auch in Star Gladiator eine schlagkräftige Gruppe von Kämpfern zusammenstellen, die sich im Mannschaftsspiel behaupten muß.

Schon in der von uns gespielten Vorabversion hinterließ Star Gladiator einen wirklich hervorragenden Eindruck. Wenn der Science-Fiction-Prügler kurz vor Weihnachten in den Händlerregalen steht, ist ihm ein Platz im Beat'em-up-Olymp sicher. Wir halten sie natürlich auf dem laufenden! **ms**



WARhammer order

Stellen Sie sich einmal vor, Napoleon wäre nicht Wellington's Krieger in der Schlacht zu Waterloo am 18. Juni 1815 gegenübergestanden, sondern hinterhältigen Dämonen und kriegslüsternden Kobolden... von Marcel Peters

Wenn Sie die zweite Ausgabe des englischen PlayStation Magazins gelesen haben, werden Sie sich bestimmt an die geplante Zusammenarbeit zwischen zwei Softwareentwicklern erinnern. Auf der einen Seite die genialen Rollenspielprogrammierer "Games Workshop", auf der anderen Seite die etablierte Softwarewarenschmiede "Mindscape".

Als unsere Schwesterzeitschrift behauptete, daß Warhammer: Shadow Of The Horned Rat, im Januar zur Auslieferung fertiggestellt wird, war Sie leider falsch informiert. In der Tat sollte Warhammer laut Fahrplan Anfang des Jahres veröffentlicht werden, doch das ganze Projekt kam ins Schleudern. Erst jetzt, nach neunmonatiger Verspätung, erscheint Warhammer letztendlich in vollem Glanz und mit einer Vielzahl an Verbesserungen.

Kampf der Kobolde

Warhammer: Shadow Of The Horned Rat basiert auf dem phantastischen Warhammer-Königreich des Design Studios "Games Workshop", das sich mit der Veröffentlichung zahlreicher Spiele mit skurrilen Figuren wie kämpfenden Zwergen, Elfen und anderen mystischen Monstern ein Spieleimperium erschaffen hat. Die Systeme (Games Workshop bevorzugt diesen Ausdruck für



[1] In späteren Missionen kommandieren Sie eine Vielzahl unterschiedlich gefärbter Truppen. [2] Magie spielt einen entscheidenden Part zur Lösung von "Problemen".

ihre Spiele) z.B. "Warhammer Fantasy Battle" und "Warhammer 40.000" sind modifizierte Weiterentwicklungen strategischer Kampfsimulationen. In dem nun vorliegenden Spiel wurden miniaturisierte Soldatentruppen durch große Elfen, chaotische Zwerge und andere häßliche Kreaturen wie den Goblin Squig Hooper ersetzt.

Es ist ein wirklich hartes Geschäft, diese Kriegstreiberei. Sie besitzen Armeen von immens großer Einheitenstärke, jede einzelne Truppe kommt dabei in unterschiedlichem Gelände zum Einsatz und wird durch Farben der jeweiligen Schlachtordnung zugeordnet. Das wirklich Schwere an diesem Spiel ist der Einstieg. Es ist eine starke Untertreibung,

wenn man behauptet, daß Warhammer kompliziert ist und einen sehr großen inhaltlichen Tiefgang besitzt. Es führt kein Weg daran vorbei, das Programmsystem zu erlernen und zu verstehen. Kurz mal eine Runde "Warhammer" spielen ist nicht. Die Turnierregeln werden nicht einfach in einem handlichen Booklet der Schachtel beigelegt, sondern kommen in aktualisierten Wälzern, die den Brockhaus vom Umfang her in den Schatten stellen. "Warhammer" ist keines dieser Spiele, die man in

Mit Hilfe der Kartenoption können Sie Ihre Einheiten bewegen oder den Kampf beobachten



Ihre Angriffe steuern Sie mit dem schwertförmigen Cursor. Einfach in die rechte Ecke ziehen und den gewünschten Befehl anklicken.

HERSTELLER:	Mindscape	HERKUNFTSLAND:	England
ENTWICKLER:	Mindscape	GENRE:	Strategiespiel
VERFÜGBAR AB:	Oktober	ANZAHL DER SPIELER:	1

Bezahlen Sie für Magie und Kampftruppen!



Mit eroberten Reichtümern können Sie Kampfeinheiten aufstocken und Zaubersprüche erwerben.



1 Die Umgebung und Ihre Gegner machen Ihnen schwer zu schaffen. **2** Die Truppen sind winzig, doch so haben Sie einen herrlichen Überblick über das gesamte Schlachtfeld. **3** Unheimlich: Es ist Nacht und die Goblins kommen! **4** Die Reise durch Warhammer ist mühsam und beansprucht viel Zeit. **5** Tun Sie was der Mann sagt! Jetzt! **6** Ein weiser Mann.



den obligatorischen fünf Minuten durchspielt, sondern ist schon fast ein Aufgabe fürs Leben. Um diese Strategiesimulation zu beherrschen, müssen Sie viel, wirklich viel Zeit und Muße mitbringen, denn erst dann ist Ihnen der Weg zum Meister aller Schlachten vergönnt.

Das Schöne an dieser Konsoleumsetzung ist, daß der Computer einen großen Teil der unangenehmen Arbeit für Sie übernimmt. Der Stand der künstlichen Intelligenz entspricht vollkommen den Regeln und den Ereignissen des Spieles, wie Sie in den Warhammer-Büchern niedergeschrieben sind. Jeder Kampf, den Sie führen, liefert die gleichen Ergebnisse wie in der Brettversion.

Um das Ziel zu erreichen, muß man ständig in Kampfbereitschaft sein; vergleicht man die aktualisierte Fassung mit dem Vorgänger, so ist eindeutig erkennbar, daß die Designer und Programmierer mit dem alten Spielprinzip doch ziemlich unglücklich waren. In

einem Preview wurde z.B. behauptet: "Die Truppenverwaltung ist eine mehrstufige und ziemlich komplizierte Angelegenheit. Die unübersichtlichen Einstellbildschirme machen das ganze noch unübersichtlicher..."

Glücklicherweise ist dem nicht mehr so, denn es war wirklich die konfuse Benutzerführung, die das Spielgefühl ausbremste. Die Programmierer ließen sich eines Besseren belehren, kehrten an Ihre Computer zurück und korrigierten diesen Mißstand.

Das gesamte Spielinterface erhielt eine dramatische Verbesserungskur. Die ursprüngliche, auf Icons basierende Darstellung, die das ganze Spiel beeinträchtigte, verschwand zugunsten schmalen Kommandoleisten. Diese sind jetzt in der rechten Ecke des Bildschirms platziert und stören nicht weiter. Offensichtlich bemerkten die Programmierer auch, daß die Implementierung einer Maussteuerung zu beträchtlichen Geschwindigkeits-

einbußen führte und ersetzten diese durch eine Joypad-Kontrolle. Diese ist wesentlich flexibler den vielfältigen Aufgaben gewachsen und reagiert schneller. So können Sie ihre schlaue geplanten Schlachtpläne leichter in die Tat umsetzen.

Das gesamte Spielgefühl wurde geradezu auf dramatische Weise verbessert. Nicht nur die künstliche Intelligenz haben die Programmierer kräftig renoviert, auch die Grafik erhielt beachtliche und entscheidende Veränderungen. So wurden die Figuren des Spieles retuschiert und präsentieren sich jetzt mit tollen Texturen. Auch die Lichteffekte wirken jetzt sehr plastisch und bringen die Stimmung unheimlicher Untergrundkämpfe gut zur Geltung. Dieses Spiel erweckt irgendwie tiefschlummernde Kinderängste. Hat sich nicht eben da hinten in der Zimmerecke etwas bewegt? Haben Sie nicht das Gefühl, daß jemand schwer keuchend in der Küche steht?

ms



MONSTER Mash

Toy Story meets Mickey Mouse im Weltall. – Dieses Videospiel sprengt alle Grenzen. Es ist eine Mischung aus Shoot'em-up und Beat'em-up, die Figuren wirken, als hätte Walt Disney Ende des 21. Jahrhunderts Mickey Mouse neu gezeichnet. von Markus Strippo

Robo Pit wurde im Land der Comics entwickelt. Und so sieht es auch aus. Das pädagogisch sicher nicht wertvolle Tekken Genre wirkt weitaus harmloser, wenn sich kunterbunte Blech-Mäuse eins auf die Mütze geben. Aber auch Anleihen aus Cyber Sled sind sichtbar. Das Programmierer-Team "Kokopeli" entwickelte einen farbenfrohen Cocktail und für die Zutaten streiften die Macher einmal durch das komplette Fighting Genre. Die Akteure sehen aus, als ob Toy Story Karneval feiert und sich mit allerlei bunten Blechbüchsen verkleidet. Das Resultat sind kleine, witzige Blechroboter auf der Suche nach immer neuen unverbeulten Opfern.

Kampf der Cola-Dosen

Ihr Robo Pit kämpft mit Speer, Schwert oder mit der blanken Faust. Bei moderner Technik gehören Sie zu den Techno-Freaks und brennen Ihrem Gegner mit der handlichen Laserkanone einige kahle Stellen ins Metallfell. Sind einmal keine Waffen zur Hand, kämpfen Sie mit stahlharter Faust. Auf dem Weg durch die diversen Levels sammelt Ihr Metall Mickey alle möglichen Waffen und Gegenstände ein. Ein alter Mülleimer eignet sich wunderbar als Wurfgeschöß. In bester Kung Fu Manier segeln Sie durch die Lüfte und weichen



[1] Ihr Gegner George BANSAI aus der Ego Perspektive. **[2]** Sie kämpfen mit Schwert und Speer gleichzeitig oder setzen gnadenlos den Bunsenbrenner ein.

so gegnerischen Attacken aus, um den gewinnbringenden Treffer zu landen. Zur Verteidigung steht Ihnen auch ein Schutzschild zur Verfügung. Wie bei jedem guten Beat'em-up haben Ihre Widersacher unterschiedliche Fähigkeiten. So entwickeln Sie bei jeder Auseinandersetzung eine neue Kampfstrategie. Ihre Gegner sind keineswegs namenlose Roboter, sondern Sie streiten gegen Put'em Up, Winky oder Bart.

Der Weißblech Designer

Bei Robo Pit kreieren Sie sich Ihren eigenen Roboter und am Schluß taufen Sie ihn auf den Namen Ihrer Großmutter; oder

Sie wählen die simple Variante und nennen ihn Terminator.

Spaß beiseite, die Dr. Frankenstein-Option ist irre witzig. Sie verbringen Stunden und Tage damit, Ihren eigenen Metall Mickey zu basteln. Dazu steht Ihnen ein reichhaltiges Sortiment zur Auswahl. Über 30 unterschiedliche Körper, zwölf verschiedene Augen und Füße und 15 knallige Farben sorgen für Abwechslung. Entwerfen Sie Ihren Lieblingsroboter. Mit einem grünen Wasser-

Ein überaus gelungenes Feature ist die Dr. Frankenstein-Option, bei der Sie sich Ihren eigenen Roboter basteln.



Hier sehen Sie die drei unterschiedlichen Kameraperspektiven, oben die großzügigste, in der Mitte schon alles näher und unten die gute Ich-Optik.

■ HERSTELLER:	THQ	■ HERKUNFTSLAND:	USA
■ ENTWICKLER:	Kokopeli	■ GENRE:	Beat'em-up
■ VERFÜGBAR AB:	November	■ ANZAHL DER SPIELER:	1-2



Ihre Blechmaus bereitet sich auf den großen Kampf vor. Sieht er nicht niedlich aus?

[1] Mit der Armbrust entledigen Sie sich auch dieses Gegners. **[2]** Bezaubernd: Die Augenbrauen von Theo und die Augen von Michelle. **[3]** Hinter dieser Mauer lauert die Gefahr. **[4]** Ein Schritt weiter und Sie verlieren das Gleichgewicht.



kopf, warmen Kuhaugen und riesigen roten Füßen jagen Sie ihrem Gegner solch einen Schrecken ein, daß dieser freiwillig die Arena räumt. Im Zwei-Spieler Modus artet Robo Pit in einem richtigen Design-Wettkampf aus. Vielleicht schaffen Sie es ja, Ihren Gegner durch das Auslösen von Lachkrämpfen niederzustrecken. Wenn nicht...

Robo Pit ist für ein oder zwei Spieler und wird mit Split Screen gespielt. Sie spielen

also immer miteinander und klopfen gemeinsam auf die herumirrenden Blechbüchsen ein. Drei Kameraperspektiven stehen Ihnen zur Verfügung: Bei der einen haben Sie einen großzügigen Blick auf die Umgebung, bei der nächsten nehmen Sie herumliegende Kieselsteine wahr, und zu guter Letzt operieren Sie mit der Ego-Perspektive. Diese verschafft echtes Virtua-Feeling, wenn Sie Ihre blitzende Faust ballen und mit dieser den Gegner nieder-

strecken. Diese Kameraeinstellung kann Ihnen das Leben auch ganz schön schwer machen, wenn plötzlich eine Riesenlanze vor Ihren Augen rumfuchtelt und Sie den feindlichen Roboter noch gar nicht wahrgenommen haben.

Robo Pit kommt wahrscheinlich im November auf den deutschen Markt. Dann lesen Sie auch noch einen ausführlichen Test über diesen kunterbunten Cocktail.

MS



Köpfe, Schultern, Füße und Körper



Falls Sie sich über die Standardfarben langweilen, dann färben Sie einfach jedes Teil anders; das Ergebnis ist ein kunterbuntes Geschöpf. Aus all diesen Teilen basteln Sie traumhafte Fabelwesen, die es mit jeder Hollywood-Schöpfung aufnehmen.

Eine kleine Auswahl an selbst designten Robotern. Das wichtigste dabei ist der Spaß und nicht die Funktionalität.

BIG i BIG TROUBLE n APPLE

Wenn ein **schießwütiger Orang Utan** mit Staubmantel und Pump-Gun zusammen mit einem **himmelblauen Kater** auf Streife geht, dann beben die Straßen von New York. Begleiten Sie "Firo & Klawd" auf ihrer stark **bleihaltigen Gangsterhatz**. von Michael Schmithäuser

Willkommen bei den "Expeditionen ins Tierreich": Die Software-Schmiede Interactive Studios hat den "Big Apple" New York kurzerhand in "New Yak" umgetauft und alle Bewohner Manhattans gegen tierische Zeitgenossen ausgetauscht. Und so tummeln sich in der Millionen-Metropole taxifahrende Esel, zwielichtige Krokodile und dem horizontalen Gewerbe nachgehende Katzendamen. Inmitten dieses Sumpfs aus Kapital und Verbrechen schiebt der Orang Utan Firo seinen Polizeidienst. Der grobschlächtige Affe schlittert nichtsahnend in eine höchst gefährliche Mafia-Angelegenheit – und das ganze Schlamassel hat er einer dum-



men Katze namens Klawd zu verdanken.

Ballerei mit Spaß-Garantie

Klawd ist schon ein bemitleidenswerter Zeitgenosse: Der himmelblaue Kater muß in den dunklen Hinterhöfen von New Yak die Mülltonnen nach Eßbarem durchwühlen. Doch eines Tages ist ihm das Glück hold: Er "findet" eine ganze Kiste voller Geldscheine. Flugs macht er sich auf den Weg in's Waffengeschäft und

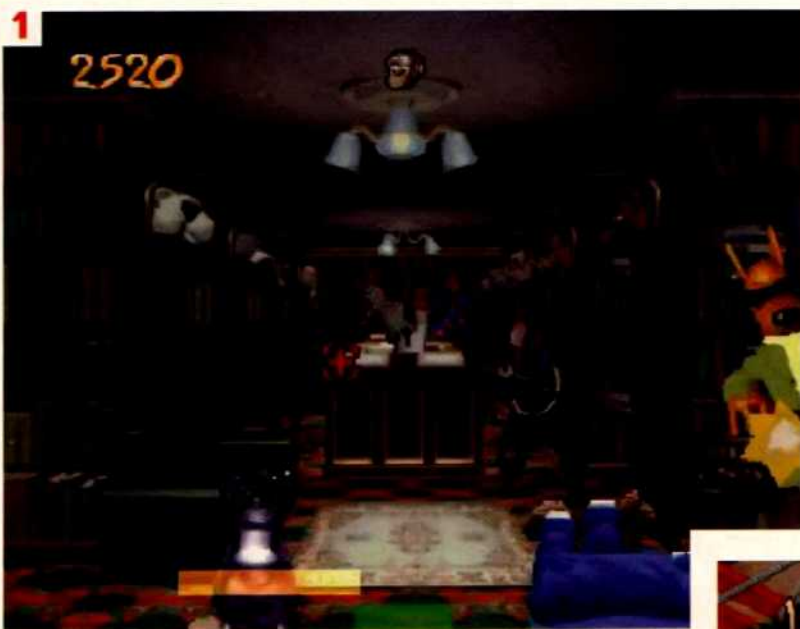
kauft sich das, was eine Katze in den dunklen Gassen des »Big Avocado« dringend benötigt: Ein durchschlagskräftiges »Cat-a-pult«. Zur selben Zeit stockt Cop Firo sein Waffenarsenal um eine dicke Pumpgun auf. Dummerweise bekommt der Orang Utan als Wechselgeld die Scheine von Klawd zurück – und muß feststellen, daß es sich um waschechte Blüten handelt. Ehe sich der arme Klawd versehen kann, wird er von Firo in Haft genommen und landet am Kleiderhaken des Polizeireviere. Doch da bleibt er nicht



[1] So ein Feuergefecht macht doch viel mehr Spaß als ein langweiliges Basketballspiel...

[2] In der Bar mischt Firo mal kurz den Klavierspieler auf.

[3] Schwindelfrei müßte man sein – besonders wenn es über den Dächern von New Yak eng wird...



[1] Einige Levels bestreiten Sie aus der Sicht der Helden. [2] Messerwerfen im Central Park. [3] Firo&Klawd als musikalische Verwandlungskünstler: „I'm Bad!“, [4] „Spiel's nochmal, Firo!“, [5] Saturday Night Fever, [6] Fred Astaire und Ginger Rogers würden's nicht besser hinbekommen... [7] Ein wenig unübersichtlich wird's auf den Plattformen der Großbaustelle.



lange hängen: Denn Firo verpflichtet ihn kurzerhand als Hilfspolizist, um dem Ursprung des Falschgeldes schneller auf die Spur zu kommen. Kaum betritt das ungleiche Paar die Straße vor dem Revier, gerät es in einen saftigen Kugelhagel. Das abhanden gekommene Falschgeld wird von New Yak's Mafiaboß schmerzlich vermißt.

Nun sind Sie als Spieler am Drücker – geleiten Sie Firo und Klawd durch 21 bleihaltige Level bis zur Wohnstatt des bösen Mafia-Bosses. In altbewährter Isometrie-Ansicht (schräg von oben) steuern Sie wahlweise den Affen oder die Katze durch die Straßen der Metropole. Im Zweispieler-Modus übernimmt ein menschlicher Mitspieler den Part von Klawd. Einige Level sind als 3-D-Shooter ausgelegt: Dann sehen Sie den Raum aus der Per-

spektive der Hauptdarsteller und nehmen die urplötzlich auftauchenden Bösewichte im Fadenkreuz auf's Korn. Neben den dunklen Seitenstraßen der Metropole wird auch im Central Park, in diversen U-Bahn-Stationen und in einer verlassenen Chemie-Fabrik aufgeräumt. Die Szenarien sind grafisch bis ins kleinste Detail ausgearbeitet, und 950 (Firo) bzw. 750 (Klawd) Animationssequenzen lassen die Protagonisten dieses spielbaren Zeichentrickfilms ungemein realistisch wirken. Der Spielablauf läßt sich kurz und bündig mit drei Wörtern beschreiben: Ballern, ballern und nochmals ballern. Hor-den zwielichtiger Viecher stellen sich dem Cop und seinem Hilfssheriff in den Weg und feuern aus allen Rohren auf die Hüter des Gesetzes. Doch diese sind beileibe nicht hilflos: Eine Reihe von Spezialwaffen, die verstreut auf der Straße herumliegen, machen aus Firo & Klawd die perfekten Terminatoren.

Trotz des arg gewalttätig anmutenden Inhalts fließt in Firo & Klawd kein Tropfen Blut – die Spielsequenzen regen in ihrem witzigem Cartoon-Stil eher zum Lachen an. Wie auch

die mehr als 30 Minuten Fullmotion-Videosequenzen: Ist ein Level erfolgreich bestanden, treibt eine kurze Zeichentrick-Sequenz die Handlung voran. Doch nicht nur das Auge wird verwöhnt, auch für den richtigen Sound wurde gesorgt. Die groovige Hintergrundmusik und die coolen Kommentare sind wirklich hörenswert.



Schon die fünfminütige Introsequenz ist für den einen oder anderen Lacher gut. [Oben] Klawd spaziert durch New Yak und entdeckt die Kiste mit den „Blüten“. [Mitte] Im Waffengeschäft kommt es zur verhängnisvollen Begegnung zwischen Firo und Klawd. [Unten] Nach dem Angriff der Mafia-Killer landet Klawd erst einmal am Kleiderhaken im Polizeirevier.

Die spannende Ballerorgie im Zeichentrickgewand wird rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft in den Regalen stehen. Wir stellen, Ihnen die sympathischen Cops in der nächsten Ausgabe des PlayStation-Magazins natürlich näher vor.



Bis zu 950 Animationssequenzen pro Charakter wurden auf Grafik-Workstations vorberechnet und sorgen für zeichentrickmäßige Bewegungseffekte.

Fragebogen

Die Stars der RTL-Kultserie
**"Gute Zeiten,
 Schlechte Zeiten"**
 haben exklusiv für unsere
 Leser eine PlayStation
 signiert. Vielen Dank an die
 Schauspieler!



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: "Gute Zeiten, Schlechte Zeiten", Dornacher Str. 3 d, 85622 Feldkirchen, Fax-Nr. 089/99115-177)! Einsendeschluß ist der 06.11.1996; 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 pro-
 grammieren, wenn die nötigen Hilfsmittel
 zur Verfügung stünden?

- ☐ ja ☐ nein

Wie ist Ihr Haushalt ausgestattet?

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

Noch mehr Gewinne!

Diesmal lohnt sich das Mitmachen ganz besonders. Außer der signierten PlayStation verlosen wir Fanartikel zu "Gute Zeiten, Schlechte Zeiten":
20 x den aktuellen Soundtrack "The Beach Album" und
50 x exklusive Doppelposter – garantiert nicht im Handel erhältlich!

**...und die "Jochen Maas"-
 PlayStation aus Ausgabe 9/96 geht an:
 Nick Czikan aus Gaienhofen!**

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 vermißt? Was sollten wir anders / besser machen?

Egal ob Leseranfrage, Anregung oder "Unmutsäußerung": Hier ist Platz für Ihren "Leserbrief":

Die Daten werden elektronisch verarbeitet.

Die Kunst
des
Kreuzstichs

NEUE TRAININGSMETHODEN BRINGEN BERÜHMTE KUNG-FU-MEISTER AN DEN BETTELSTAB.



Kung-Fu-Meister der Schule Wu Xuan, ist in finanziellen Nöten.
Hong Kong: Lee Hong, der weltberühmte Kung-Fu-Meister der Schule Wu Xuan, ist in finanziellen Nöten. So ist seine Schüler die Kampftechniken aus dem Videospiel Tekken 2 erlernen. Das wird Hong beim Training ganz schön gebeutelt. Das hält auch der lange aus. Bei einem Verbrauch von 20 Anzüge pro Woche treiben die Schüler in den Kün. Zu allmählich in den Kün. der Frage, wie dann die übermäßige Beanspruchung zustande komme, sagte Lee Hong: „Ich komme meine Schüler an, keine Chance. Die haben Kampftechniken drauf, da liege ich nur noch auf der Matte. Diese Kids sind unbesieglich. Wenn das so weitergeht, muß ich mir einen ruhigeren Job suchen.“
Extremer Schwarzgürtelmangel in Hong Kong.
Lee Hong hat nun beschlossen, eine neue Schule zu eröffnen. Für Näharbeiten. Er erklärt: „Ich werde schwarze Gürtel fertigen, der Bedarf ist ja jetzt enorm.“ Wir wünschen ihm bei seinem nötigen Erfolg, die nötige Erfahrung hat er ja bereits beim Nähen and Knäpfen seiner eigenen Kung-Fu-Anzüge gesammelt.



Wer schenkt diesem Mann einen neuen Kung-Fu-Anzug?

Kung-Fu-Meister Lee Hong: Ich komme einfach nicht mehr gegen sie an.



IT'S NOT A GAME.



[1-4] Da fliegt einem doch das Blech weg! In Destruction Derby 2 wird kein großer Wert auf fair play gelegt. Der Zweck heiligt die Mittel – Hauptsache man kommt als erster über die Ziellinie. Also dann: Bleifuß!



Destruction Derby 2

Start frei für den Nachfolger des erfolgreichsten PlayStation-Titels aller Zeiten: Destruction Derby 2 gibt sich die Ehre und verblüfft den Rennspiel-Fan mit tadelloser Grafik, irrwitzigen Crash-Szenen und gepfeffertem Schwierigkeitsgrad. von Michael Schmithäuser



Fast geschafft! Die Zielgerade ist erreicht, nur noch ein paar hundert Meter bis zum Sieg. Doch ich habe die Rechnung ohne meinen Verfolger gemacht: Plötzlich taucht er rechts von meinem Wagen auf und zieht eiskalt vorbei. Zu allem Überdruß macht er einen kleinen Schlenker nach links und streift den Kotflügel meines PS-Boliden. Ich verliere die Kontrolle über meinen Wagen und wirble ein paar mal um meine eigene Achse. Schließlich fordert die Fliehkraft ihren Tribut und die Karre überschlägt sich. Ich lande auf dem Dach und komme gerade zur Ruhe, als die dicht besetzte Verfolgergruppe heranrauscht und mein einst so wunderschönes Auto in einen Drehkreisel verwandelt. Während ich die Umdrehungen zähle und sich ein gegnerisches Fahrzeug nach dem anderen in das Blech meines Wagens bohrt, rauscht mein Kontrahent unbehelligt über die Ziellinie... Pech gehabt.

Eine typische Szene aus Destruction Derby 2, der lang erwarteten Fortsetzung des meistverkauften PlayStation-Spiels aller Zeiten. Diese Szene demonstriert anschaulich, was sich bei DD2 gegenüber dem ersten Teil getan hat: Das Spielziel ist anspruchsvoller, die Gegner sind härter und die Crashes sind noch spektakulärer. Während beim ersten Teil das Ramponieren & Demolieren eindeutig im Vordergrund stand, kommen

Sie beim Nachfolger als gedankenloser Verkehrsrowdy nicht mehr besonders weit. Denn wie bei jedem anderem Rennspiel geht es auch bei DD2 vorrangig um den Etappensieg – was nicht heißt, daß nicht auch kräftig "geschubst" werden darf.

Drei Spielmodi stehen zur Wahl: "Wrecking Race", "Stock Car" und "Destruction Derby". Während es sich bei den ersten beiden Varianten um "richtige" Rennspiele handelt, darf im Modus "Destruction Derby" natürlich so richtig Dampf abgelassen werden.

Immer feste druff!

Zur Auswahl stehen vier runde Arenen, in denen Sie in bester Autoscooter-Manier die gegnerischen Fahrzeuge zu Schrott verarbeiten dürfen. Es ist schon beeindruckend, wenn zwanzig Fahrzeuge vom oberen Rand der Arena mit Vollgas in die Mitte rasen und sich dort zum zünftigen Eröffnungs-Crash treffen. Da knirscht das Blech, da sprühen Funken, da fliegen tonnenschwere PS-Boliden durch die Lüfte. Und das alles in grafisch perfekter Manier: Die Fahrzeuge sehen ungemein realistisch aus, und jeder Crash hinterläßt deutlich sichtbare Spuren an der Karosserie. Die virtuelle Kamera vollführt abenteuerliche Schwenks, und der grobschlächtige Kommentator heizt das Geschehen mit Sprüchen wie "Yeah!

total Destruction!" noch zusätzlich an.

Apropos "anheizen": Wird Ihr Fahrzeug durch einige unsanfte Kontakte mit anderen Teilnehmern zu stark lädiert, verabschiedet sich der Kühler und der fahrende Schrotthaufen wird in Dampfwolken gehüllt. Ein paar Crashes später geht der Motor in Flammen auf – was in der Regel zum unrühmlichen Ausscheiden führt. Schaffen Sie es dagegen, Ihr Auto eine bestimmte Zeit lang möglichst unbeschadet durch die Arena zu zirkeln, winkt als Belohnung der Sieg sowie die Freigabe des nächsten Kurses.

Dieses Spielprinzip ist spätestens seit dem ersten Teil des Erfolgstitels bekannt und bot einigen Anlaß zur Kritik. Viele Käufer beschwerten sich über zu wenig Tiefgang im Spiel. Das Entwicklerteam von Psygnosis erhörte das Flehen der Spielergemeinde und spendierte Destruction Derby 2 eine Reihe "echter" Rennstrecken.

Auf Schumis Spuren

Die neuen Kurse erreichen Sie über die Modi "Wrecking Race" und "Stock Car". Insgesamt sieben Strecken stehen zur Auswahl, von denen Sie vier im Übungsmodus direkt auswählen können. Die restlichen drei bleiben den Könnern vorbehalten, die sich in den Championship-Rennen bewährt haben. Auch hier fällt zunächst die wahre Grafikpracht ins Auge: Die Randbebauung huscht nur so an Ihrer Windschutzscheibe vorbei, am Streckenrand jubeln vereinzelt herumste-

Die Fahrzeuge sehen ungemein

realistisch aus, und jeder Crash

hinterläßt deutlich sichtbare Spuren

an der Karosserie

hende Zuschauer, und schöne Details wie Gebäude, Schluchten oder animierte Werbetafeln ziehen selbst verwöhnte PlayStation-Besitzer in ihren Bann. Wenn man nur Zeit zum Genießen all der grafischen Leckerbissen hätte – denn in den Rennen geht es enorm hart zur Sache. Die kleinste Unaufmerksamkeit kann den Sieg kosten. Im Gegensatz zu den etwas unübersichtlichen Materialschlachten im Destruction-Modus kommen bei den Rennen die bis ins Detail ausgearbeiteten Fahrzeugkonstruktionen voll zur Geltung. So haben die Entwickler die Autos mit einer virtuellen Einzelradaufhängung versehen. Beim Bremsen neigen sich die Karosserien nach vorne, in Steilkurven kommt die zum Kurveninneren geneigte Fahrzeugseite dem Asphalt bedrohlich nahe. Auch das Fahrverhalten ist an Realismus kaum zu überbieten: Nach einem Sprung über eine Bodenwelle kann Ihr Fahrzeug in eine bedrohliche Schräglage geraten und sich nach dem Bodenkontakt schlimmstenfalls überschlagen. Zuviel Gas in der Kurve läßt das Heck ausbrechen und endet meist in einer 180-Grad-Drehung. Beim Steuern der Boliden ist also Fingerspitzengefühl

Schade!



Du fühlst Dich beschissen, weil Du wieder mal nur die Hälfte kriegst.

Alternative Spiele

Formel 1

WipEout 2097

Andretti Racing

Ridge Racer Revolution



[1] Eine Massenkarambolage kann einem so richtig den Tag versauen; besonders wenn man gerade so schön in Fahrt war. [2] Der Verkehrsfunk informiert: Geisterfahrer auf der Strecke. Einer? Unzählige! [3] Dumm gelaufen, diesen Crash werden Sie wohl nicht mehr verhindern können. [4] Und das in der ersten Runde! So kommen Sie mit Sicherheit nie aufs Siebertreppchen.



angesagt. Zum Glück stehen drei Fahrzeugvarianten bereit, wobei die Ausführung "Rookie" ein doch recht gutmütiges Fahrverhalten an den Tag legt. Das geht natürlich zu Lasten der Beschleunigung und der Höchstgeschwindigkeit. Der Fahrzeugtyp "Expert" düst dagegen ab wie eine Rakete und erreicht haarsträubende Spitzengeschwindigkeiten – allerdings reagiert er höchst bockig auf gedankenloses Gasgeben und unangepasste Kurvengeschwindigkeiten.

Freude am Craschen

Wer nun glaubt, er könne die Kurse in den Rennmodi in aller Ruhe zu Ende bringen, täuscht sich gewaltig: Die virtuellen Mitstreiter setzen alles daran, Sie gehörig aus dem Konzept zu bringen. Da wird gedrängelt, geschnitten und ausgebremst, was das Zeug hält. Schon kurz nach dem Start verkeilen sich die ersten unachtsamen Fahrer ineinander – was gewaltiges Pech für Sie bedeutet, wenn Sie hinter den Rowdies herfahren mußten. Denn plötzlich ist es vorbei mit dem Geschwindigkeitsrausch – nur durch eine Vollbremsung und geschicktes Umfahren der Unfallstellen können Sie einer zeitraubenden Karambolage entkommen. Doch auch in späteren Phasen des Rennens sind Sie nicht gegen die eine oder andere Überraschung gefeit – plötzlich taucht ein auf dem Dach liegendes Wrack vor Ihnen auf, oder ein Konkurrent überholt Sie ziemlich unsanft und drängt Sie mal eben schnell gegen die Fahrbahnbegrenzung.

Für die brillante Visualisierung der Crash-Szenen haben die Entwickler ein Sonderlob verdient. Es ist einfach ein Vergnügen zu sehen, wie sich die Motorhaube verabschiedet und in weitem Bogen davonfliegt. Oder wie der Wagen nach einem besonders heftigen Crash vom Boden abhebt, durch die Luft wirbelt und auf dem Dach meterweit über den Asphalt schlittert. Und wenn dann noch ein Konkurrent beim Vorbeirasen den Kotflügel Ihres Gefährts mitnimmt und es in einen rotierenden Kreisel verwandelt, ist die Freude perfekt – wenn da nicht der unangenehme

Zeitverlust wäre.

Am unteren rechten Bildschirmrand hält Sie eine Grafik über den augenblicklichen Zustand Ihres Gefährts auf dem laufenden. Blinkt eine Wagenpartie rot, ist es höchste Zeit für eine Reparatur – oder das Rennen ist beim nächsten Crash für Sie gelaufen. Solche Instandsetzungsmaßnahmen können Sie in der Boxspur vornehmen. Innerhalb weniger Sekunden müssen Sie sich in der Box für die zu reparierende Fahrzeugpartie entscheiden – ansonsten geht's unverrichteter Dinge weiter. Hektik pur.

Schwer, schwerer, DD2

Das knifflige Streckendesign, die schwer zu beherrschenden Fahrzeuge und die gnadenlosen Gegner machen DD2 zum höchst anspruchsvollen Geschicklichkeitstest. Selbst WipEout-, RidgeRacer- oder Formel-1-erprobte Rennspiel-Cracks werden am zweiten Teil der Demolier-Orgie ganz schön zu knabbern haben. Die Herstellerfirma

Auch bei Destruction Derby 2 ist Ihr Auto nicht unzerstörbar. Bei rauchendem Motor wird es langsam Zeit, an die Box zu fahren.

Reflections hat alles daran gesetzt, der wüsten Crash-Orgie des ersten Teils ein wenig mehr spielerische Herausforderung einzuhauchen. Das ist auf ganzer Linie gelungen: DD2 ist spielerisch höchst anspruchsvoll. Wenn Sie in den harten Rennen bestehen wollen, hilft nur eins: Üben, üben und nochmals üben. Denn gerade Einsteiger werden von den intelligenten und gewitzten Computergegnern schier in den Wahnsinn getrieben.

Ein Beispiel: Sie starten ein Rennen mit dem Rookie-Fahrzeug und befinden sich an der Pole Position. Mangels Beschleunigung werden Sie binnen fünf Sekunden von zehn Fahrzeugen überholt. Diese liefern sich direkt vor Ihrem Kühlergrill eine heftige Massenkarambolage, der Sie nicht mehr rechtzeitig ausweichen können. Natürlich haben sich die drei Spitzenreiter schon zuvor von dieser Gruppe gelöst und rauschen unbremst davon. Nachdem Sie Ihr Fahrzeug wieder unter Kontrolle gebracht haben, rasen Sie ein paar Sekunden ungestört vor sich hin – bevor Sie der nächste Konkurrent aus der Kurve scheidet, was mit einem 180-Grad-Dreher Ihres Autos bestraft wird. Bis Sie Ihr Gefährt erneut in die richtige Position ge-



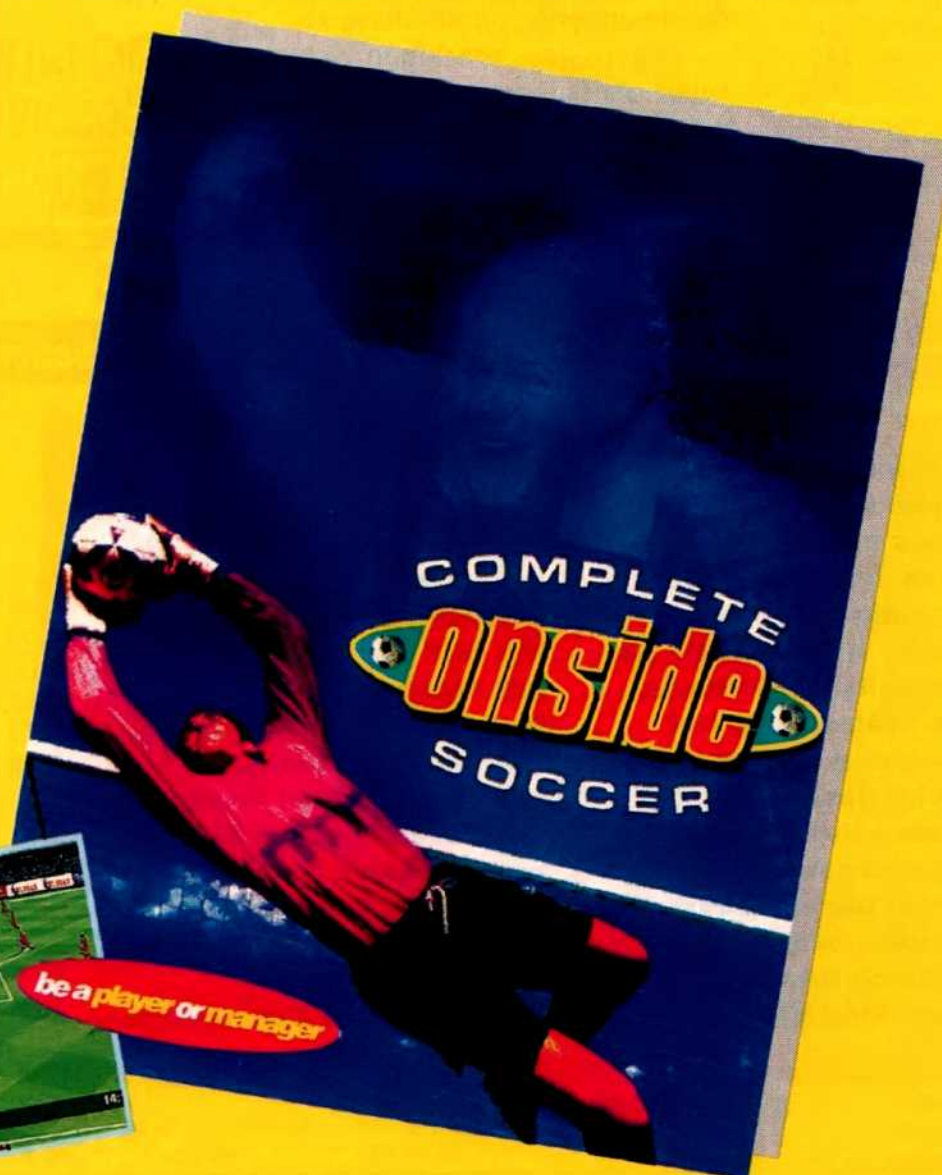
bracht haben, überrunden Sie auch schon die drei Spitzenreiter – das geht an die Nerven. Ein etwas angepaßteres Verhalten der Konkurrenzfahrzeuge an das Können des Spielers wäre angebracht gewesen.

Und so hinterläßt Destruction Derby 2 leider

Kompletter Wahnsinn für Game-Freaks.

Complete Onside Soccer. Das erste Spiel mit vollem Action-Fußball und komplettem Management-Teil. Rasen-Realismus pur für Playstation und PC:

- über 7000 Spieler-Animationen für perfektes Gameplay
- völlig freie Wahl der Spielperspektive
- voll korrespondierender Live-Kommentar
- 4 europäische Landesligen mit den Original-Teams, inkl. Bundesliga
- kompletter Management-Teil mit direktem Einfluß auf das Spielgeschehen
- Super-Liga, verschiedene Wetterbedingungen, Spielfeldabnutzung ...



PC CD-ROM



Distributed by

Complete Onside Soccer © 1996 Telstar Electronic Studios Ltd. All rights reserved. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1996 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unrechtmäßiges Kopieren, Verleihen oder Weiterverbreiten jeglicher Art strengstens verboten.



[1-4] Im zweiten Teil von Destruction Derby legte man großen Wert auf ein realistisches Fahr- und Crashverhalten der Autos.

keinen vollkommen positiven Eindruck. Alles in allem ist die Grafik superb, die Animation schnell und ruckelfrei, die Fahrzeugphysik ist einzigartig realistisch und die vielen Modi und Kurse sorgen für Abwechslung. Zudem macht der gelungene und sehr gut zum Spielgeschehen passende Heavy-Metal-Soundtrack richtig Laune. Die witzigen Anmerkungen des Kommentators runden die gelungene Soundkulisse ab.

Wegen des knackigen Schwierigkeitsgrades seien Anfänger und Gelegenheitsspieler gewarnt: Destruction Derby 2 wird Sie für Stunden und Tage an den Monitor fesseln, bevor Sie Siegeslorbeeren einheimsen können.

ms



Das Streckendesign erfolgte natürlich im Computer. Die eingebauten Höhenunterschiede sind in dieser Studie deutlich zu erkennen.

Destruction Derby 2

Meine Meinung: Selten unterschied sich der Nachfolger eines erfolgreichen Spiels so sehr vom Original wie im Falle von Destruction Derby 2. Die wenig anspruchsvolle Demolier-Orgie des ersten Teils hat sich zu einem ernsthaften Rennspiel gemausert. DD2 bietet eine Reihe gelungener, richtungsweisender Elemente. Die Grafik ist erste Sahne, der Sound besticht durch Realismus, und die ausgeklügelte Fahr-

zeugphysik übertrifft alles bisher dagewesene. Ein wenig störend wirkt sich dagegen der irrwitzig hohe Schwierigkeitsgrad aus. Mit DD2 hat Psygnosis das mit Abstand schwerste Rennspiel für die PlayStation auf den Markt gebracht. Absolute Profis wird's freuen, blutige Einsteiger werden's anfangs schwer haben. DD2 setzt Standards für zukünftige PlayStation-Titel.

Michael Schmithäuser

■ PRODUKT:	Destruction Derby 2	
■ HERSTELLER:	Psygnosis	
■ DISTRIBUTOR:	Sony	
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark	
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch	
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch	
■ SPIELIDEE:	3	■ MOTIVATION: 2
■ GRAFIK:	1,5	■ PREIS/LEISTUNG: 2
■ SOUND:	2	
■ PRÄSENTATION:	2	
■ GAMEPLAY:	2	
GESAMTWERTUNG:		2,2

Project Overkill

Es ist angerichtet. "Project Overkill" steht in den Regalen der Softwarehäuser und soll den unstillbaren Hunger der Actionfans nach noch besserer und ultimativer Abenteuerkost sättigen. Das PlayStation Magazin hat Konamis neuestes Spiel kritisch unter die Lupe genommen. von Marcel Peters

Loading" – so steht es in roten Lettern auf den Bildschirm. Langsam tropft Blut die Buchstaben entlang und bildet eine Lache am unteren Rand des Monitors. Ein Grabstein verkündet in Stein eingemeißelt die Credits und ein unheimliches Glockenläuten sorgt für Stimmung. Ein Totenschädel, ein paar Knochen über die Grabstätte verteilt. Sie fühlen, was auf Sie zukommt...

Man nehme: Drei bis an die Zähne bewaffnete Auftragskiller, eine ambitionierte Terroristin, ein das Haltbarkeitsdatum schon überschrittenes Leveldesign – Marke: Isometrische Darstellung mit durchsichtigen Wänden – menge dazu das

bekannte Spielprinzip "Gut versus Böse" und rühre dazu unter dem ständig hektisch zu betätigenden Joypad literweise Pixelblut. In dieses Gemisch streuen Sie noch Extraportionen Munition und hilfreiche Zusatzausrüstungen Ihrer Charaktere ein. Unter anderem kommen Sie in den genußvollen Besitz von Fahrstuhlkontrollen, Datenchips, Schlüssel in Form von Augäpfeln oder im "abgeschlagene-Hände"-Design. Das ganze backe man unter mäßigem Erwartungsdruck der Fans bei einer Temperatur zwischen 20 und 30 Grad in einer amerikanischen Spieleküche. Tusch! Die Köche von Konami präsentieren Ihr neuestes Gericht. Guten Appetit!



Bestellannahme:

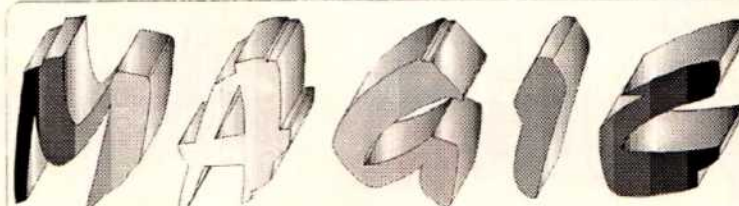
(0 61 84)
6 27 88

von Montag bis Freitag 10 - 20 h, Samstag 10-16 h
Hanauerstraße 26, 63505 Langenselbold
Telefax: (0 61 84) 6 27 88
Nutzen Sie unseren Vorbestellservice!!

Sony Playstation	
Playstation Konsole PAL	DV 389,00
PSX Konsole umgebaut	DV 499,00
PSX Umbau	DV 110,00
PSX Analog Joystick Sony	DV 119,99
PSX Bag incl. Controller	
& Memory Card	DV 89,99
PSX Controller Sony	DV 54,99
PSX Game Buster	DV 89,99
PSX HF-Adapter Sony	DV 44,99
PSX Joypadverlängerung	DV 19,99
PSX Link Kabel Sony	DV 44,99
PSX Mad Catz Lenkrad	
mit Gas & Bremse	US 139,99
PSX Memory Card Plus	DV 79,99
PSX Memory Card Sony	DV 44,99
PSX Mouse Sony	DV 54,99
PSX Multi-Tap Sony	DV 59,99
PSX NeGcon Pad Sony	DV 79,99
PSX RGB Kabel	DV 39,99
PSX Spec.ASCII Pad Sony	DV 59,99
PSX Spec.Joystick Sony	DV 99,99

An- und Verkauf
von gebrauchten
Sony PSX Spielen
0 20 66 - 54 16 4

Sony Playstation	
A IV Evolution Global	DV* 98,99
Adidas Power Soccer	DV 94,99
Adventure of Lomax	DV* 88,99
Agile Warrior-F111	DA 79,99
Alien Trilogy	DV 84,99
Alone in the Dark 2	DV 99,99
Andretti Racing	DV 86,99
Aquonaut's Holiday	DV* 98,99
Ayrton Senna Kart Duel	JP 149,99
Baphomets Fluch	DV* 88,99
Batman Forever Coin-Up	DV* 84,99
Battle Arena Thoshinden	DV 88,99
Battle Arena Thoshinden 2	DV 94,99
Bedlam	DV* 88,99
Beyond the Beyond	US 109,99
Blam! Machinehead	DV* 88,99
Blazing Dragons	DV* 84,99
Bubble Bobble	DV* 84,99
Bubble Bobble	US 79,99
Bubble Bobble 2	DV* 79,99
Burning Road	DV* 88,99
Bust-A-Move2:The Arcade	DV 64,99
Casper	DV* 84,99
Chessmaster 3-D	DV 88,99
Chronicles of the Sword	DV 88,99
Constructor	DV* 88,99
Crash Bandicoot	
DV*106,99	
Crash Bandicoot	US 109,99
Criticom	DV 88,99
Crow:City of Angels	
DV* 84,99	
Crusader.No Remorse	DV* 86,99
Cyberia	DV 84,99
D	DV 84,99
Darkstalkers	DV* 88,99
Davis Cup Tennis	DV* 88,99
Deadly Skies	DV* 88,99
Destruction Derby 1	DV 94,99
Destruction Derby 2	DV* 98,99
Die Hard Trilogy	DV* 86,99



Entertainment
Computer-& Videospiele Versand
...online with the future

Sony Playstation	
Die Hard Trilogy	
US 109,99	
Discworld	DV 88,99
Dragonheart:Fire & Steel	DV* 84,99
Disrupter	
DV* 84,99	
Earthworm Jim 2	DV* 88,99
ESPN Extreme Games	DV 88,99
Extreme Pinball	DA 84,99
Fade to Black	DA 84,99
Fatal Fury 3	JP*139,99
FIFA '97	DV* 86,99
FIFA Soccer'96	DA 59,99
Final Doom	DV 88,99

Formel 1	
DV 99,99	
Frank Thomas Baseball	DV* 84,99
Galaxian 3	DV 88,99
Gex	DV 88,99
Gunship 2000	DV 94,99
Hebereke's Poppoitto	DV 84,99
Hexen	DV* 88,99
Horned Owl	US 109,99
Impact Racing	DA 88,99
In the Hunt	DV* 88,99
International Moto X	DA* 84,99

Sony Playstation	
Iron & Blood	DV* 84,99
Iron Man / XO Manowar	DV* 84,99
John Madden NFL '97	DV 84,99
Johnny Bazoocatone	DV 79,99
Jumping Flash 2	DV* 98,99
Jumping Flash 2	US 109,99
Killing Zone	DV 84,99
King of Fighters'95	US 109,99
Konami Open Golf	DV* 88,99
Krazy Ivan	DV 88,99
Legacy of Kain	US*114,99
Lost Vikings 2	DV* 84,99
Magic Carpet	DV 84,99
Magic the Gathering	DV* 84,99
Mickey's Wild Adventure	DV 88,99
Mortal Kombat Trilogy	DV* 88,99
Motor Toon GP 2	DV* 88,99
Motor Toon GP 2	JP 139,99
Myst	DV* 88,99
Namco Museum Vol. 1	DV 94,99
Namco Museum Vol. 2	DV* 88,99
Namco Museum Vol. 3	DV* 88,99
Namco Soccer Prime Goal	DV* 88,99
NBA In the Zone	DV 94,99
NBA Jam Extreme	DV* 84,99
NBA Live'96	DA 84,99
NBA Live'97	DV 86,99
Need for Speed	DV 84,99
NFL Game Day	DV 94,99
NFL Quarterback Club'97	DV* 84,99

Sony Playstation	
NHL Face Off	DV 94,99
NHL Hockey '97	DV* 86,99
NHL Powerplay Hockey	US 109,99
NHL Powerplay Hockey	DV* 84,99
Olympic Games	DA 79,99
Olympic Soccer	DV 79,99
Onside Soccer	DV* 88,99
Overblood	JP 139,99
Panzer General	DV 88,99
Penny Racers	DV* 88,99
PGA Tour Golf'96	DV 84,99
PGA Tour Golf'97	DV 86,99
Pitball	DV* 88,99
Poed	DA* 88,99
Power Rangers Pinball	US*109,99
Project Overkill	US 99,99
Pro Pinball The Web	DV 84,99
Psychic Detective	DA 79,99
Raging Skies	DV 98,99
Ran Soccer	DV 84,99
Rayman	DV 88,99
Resident Evil	DV 88,99
Return Fire	DV* 88,99
Ridge Racer	DV 94,99
Ridge Racer Revolution	DV 94,99
Road Rash	DV 84,99
Sampras Extreme Tennis	DV* 94,99
Samurai Showdown 3	US*109,99
ShellShock	DV 88,99
Shockwave Assault	DA 64,99

Sim City 2000	
DV* 88,99	
Skeleton Warriors	DV* 79,99
Jetzt Vorbestellen:	
Soul Edge (Feb. '97)	
DV*106,99	
Soviet Strike	
DV* 86,99	
Space Hulk	DA 84,99

Sony Playstation	
Spot 3	DV* 88,99
Spot goes to Hollywood	US*109,99
Starfighter 3000	DV* 88,99
Streetfighter Alpha	DV 88,99
Streetfighter Alpha 2	JP 139,99
Street Racer	DV* 88,99
Striker'96	DV 79,99
Super Motocross Champ.	US*109,99
Syndicate Wars	DV* 84,99
Tekken	DV 99,99

Tekken 2	
DV*106,99	
Tekken 2	US 109,99
Tempest X	DV* 84,99
Tetris Plus	US 99,99
Tilt	DV* 79,99
Theme Park	DV 84,99
Thunderhawk 2	DV 79,99
Time Commando	DV 84,99
Tobal No. 1	JP 139,99
Tokyo Highway Battle	US 109,99
Tomb Raider	US*109,99
Top Gun:Fire at Will	DV* 98,99
Track & Field	DV 94,99
Twisted Metal	DV 88,99
Victory Boxing	DV* 88,99
Viewpoint	DA 84,99
Virtual Golf	DV* 88,99
Virtual Tennis	DV* 84,99
Warhammer	DV* 94,99
Warhawk	DV 88,99
Whizz	DV* 79,99
Wing Commander 3	DV 94,99

Wing Commander IV	
DV* 86,99	
Williams Arcade Greatest	DV 64,99
WipEout	DV 94,99
WipEout 2097	DV* 98,99
World Cup Golf:Prof. Edit.	DV 79,99
Worms	DV 94,99
WWF In your House	DV* 84,99

* : Spiele waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar können aber inzwischen erschienen sein. Vorbestellung möglich! Versionen: DV=komplett deutsch; DA=deutsche Anleitung; US=amerikanische Version; JP=japanische Version. Alle Komplettlösungen von Hint Shop erhältlich!!!
Der Versand erfolgt per Nachnahme (DM 9.90,-+DM 3.-NN-Gebühr) oder per Vorkasse (Eurocheck bis DM 400.-)(DM 6.90,-). Ab einem Warenwert von DM 250.- liefern wir versandkostenfrei. Auslandslieferung nur gegen Vorkasse (+DM 20). Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Für bestellte und nicht angenommene Ware berechnen wir eine Pauschale in Höhe von DM 20.-
HANDLERANFRAGEN ERWUNSCHT!!! Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich!!! Keine Haftung für Irrtümer und Druckfehler.

Die Jagdsaison ist eröffnet

Sie sehen die Figuren aus der isometrischen Perspektive, wie sie vor einigen Jahren bei C64- und Amigaspielen hype war. Leider hat diese Sichtweise Ihre Tücken. Um dem vorzeitigen Tod durch Erschießen aus dem Wege zu gehen, sollten Sie sich mit äußerster Vorsicht in den einzelnen Gebäuden bewegen und absichern. Im Klartext heißt das für den Spieler: Laufen Sie mit Ihrer Figur schnell in die Räume, checken die ungefähre Anzahl der Gegner und deren Standorte, ziehen sich zurück und greifen gezielt an. Diese Taktik hilft Ihnen, zu überleben und eigentlich dürfte dann nicht mehr viel schief gehen.

Wenn Sie genau aufpassen, werden Sie einige Unfeinheiten entdecken, so z.B. blutige Fußabdrücke, die schon Sekunden später unsichtbar werden und Körperteile, die auf der außenliegenden Seite der Gebäude zum Vorschein treten. Bemerkenswert ist die Brutalität des Spieles. Pixelblut, soweit das Auge reicht. Haben Sie Ihre Gegner in die Hölle geschickt, verteilt sich der Lebenssaft an Wand und Boden. Blut bleibt mit einem matschigem Geräusch an Ihren Boots haften und Blutabdrücke auf dem blanken Marmorboden hinterlassend, streifen Sie durch die Gänge. Diese Effekte sind zwar schockierend realistisch, aber nicht neu und haben dazu beigetragen, einen Spielehit der letzten Monate in Null Komma Nichts auf die Indexliste zu katapultieren...

Haben Sie eine Mission erfolgreich beendet, so wartet der nächste Einsatz auf Sie. Die Auswahl der Missionen erfolgt nicht streng chronologisch, will heißen, daß Sie zwischen den einzelnen Aufträgen wechseln können und nach dem ein Charakter das Zeitliche gesegnet hat, haben Sie die Möglichkeit in eine andere Rolle zu schlüpfen.



Action pur: Wie ein Terminator kämpft sich der Spieler durch die Level. Für den, der's mag, ist dieses Game ein echter Hit.



1 **Project Overkill** – dieses Spiel macht seinem Namen alle Ehre. **2-3** Die Ansicht erfolgt stets aus einer isometrischen Perspektive.



In der reichhaltigen Actionprogrammpalette nimmt dieses Spiel eine Sonderstellung ein. Die Designer sind sehr selbstbewußt an das Projekt herangegangen und heben sich durch ein reißerisches und äußerst brutales Spieldesign aus der Masse der Actionspiele heraus. Das Ergebnis ist ein elektronischer Blutausch mit ansprechender Grafik. Ob einem diese derbe Actionkost schmeckt, bleibt jedem selbst überlassen. Sieht man einmal darüber hinweg, hat dieses Spiel durchaus seine Reize. Die Motivation ist hoch, man möchte einfach den Level schaffen. "Nur noch der, dann höre ich auf". Zwischen so einer Aussage und dem tatsächlichen Ausschalten der PlayStation können gut und gerne Stunden vergehen. Immer wieder greift man zum Joypad und denkt nur nach an das eine. Der Sound untermauert den düsteren Charakter des Spiels hervorragend. Diejenigen unter Ihnen, die nach einem anstrengenden Arbeits- oder Schultag die Lust auf Action packt, werden von diesem Splatgame hel-

lauf begeistert sein.



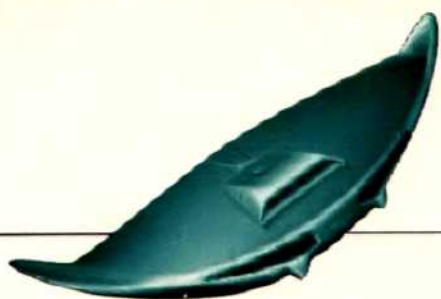
Project Overkill

Meine Meinung: Ich sehe Sie schon vor mir, die erbo-
sten Moralapostel. Den Zei-
gefingern ausgefahren wie
einen Stachel. Drohend ste-
hen Sie da und reden mit
guten Worten auf mein Ge-
wissen ein. "So ein Spiel
gehört verboten! Fällt den
Programmierern nichts bes-
seres ein? Hat so ein Spiel
eine Existenzberechtigung?"
Ganz ehrlich: Project Overkill
ist ganz nach meinem Geschmack.
Es ist nicht meine absolute

**Lieblingsspeise, aber ab
und zu eine kleine Portion -
dazu kann und will ich ein-
fach nicht nein sagen. Allen
Spielern, die zwischen Rea-
lität und Fiktion unterschei-
den können, darf ich dieses
Game nur wärmstens emp-
fehlen. Wer einen empfind-
lichen Magen hat, sollte
vielleicht lieber vorkosten
d.h. probespielen. Schon so
mancher Kostverächter ist
dabei auf den Geschmack
gekommen.**

Marcel Peters

■ PRODUKT:	Project Overkill	
■ HERSTELLER:	Konami	
■ DISTRIBUTOR:	Konami	
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark	
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch	
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch	
■ SPIELIDEE:	2,5	■ MOTIVATION: 1,5
■ GRAFIK:	2	■ PREIS/LEISTUNG: 2
■ SOUND:	2	
■ PRÄSENTATION:	2	
■ GAMEPLAY:	2	
GESAMTWERTUNG:		2,1



X-COM:

Terror from the Deep

Nachdenken ist angesagt –
in "X-COM: Terror from the Deep"
entscheidet weder Ihr Daumen
am Feuerknopf noch Ihre Reaktionszeit
über Sieg und Niederlage.

Ihre kleinen grauen Zellen sind gefordert:
Organisieren und unterhalten Sie ein
weltweites Abwehrnetz gegen
skrupellose Angreifer aus der
Tiefe der Ozeane. von Michael Schmithäuser



Seit 65 Millionen Jahren birgt der Golf von Mexiko ein schreckliches Geheimnis: Auf dem Meeresgrund liegt ein riesiges Raumschiff, voll mit todbringenden Waffen und furchterregenden Aliens. Als das UFO seinerzeit ins Meer stürzte, erzeugte der Aufprall eine Wolke, die nahezu alles Leben auf unserer Erde vernichtete. Jetzt kennen Sie übrigens auch den Grund für das Aussterben der Dinosaurier.

Die Aliens dagegen überlebten den Absturz und freundeten sich mit ihrem neuen Lebensraum an – und zwar so, daß sich die Menschheit ungestört an der Erdoberfläche weiterentwickeln konnte. Lediglich ab und an kam es zu Kontakten – daher die Legenden von Wassergeistern oder etwa der versunkenen Stadt Atlantis.

Wasserspiele

Dummerweise legten sich die Menschen Mitte des 21. Jahrhunderts mit Angreifern aus dem Weltall an und wagten es sogar, deren Invasionsbasis auf dem Mars in Schutt und Asche zu legen. Doch bevor der große Knall stattfand, konnten die kriegerischen Aliens noch einen Hilferuf an ihre Brüder auf dem Meeresgrund absetzen.



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 UK o. Dt.	85 DM
Beyond the Beyond	95 DM
Bust a Move 2	65 DM
Crash Bandicoot	99 DM
Darkstalkers	89 DM
Deadly Skies	89 DM
Die Hard Trilogy	95 DM
Discworld kompl. Dt.	85 DM
Fade to Black	85 DM
Gunship	95 DM
Konami Open Golf	89 DM
Track & Field	89 DM
Olympic Games	85 DM
Pete Sampras Tennis	99 DM
Raging Skies	89 DM
Ridge Racer Revolution	89 DM
Resident Evil	89 DM
Spot goes Hollywood	89 DM
Warhammer Fant. B.	89 DM
Wipe Out 2097	99 DM

Angebote: (solange Vorrat reicht)

Criticom	49 DM
Cybersled	49 DM
Cyberspeed	49 DM
Johnny Bazookatone	49 DM
Jumping Flash	49 DM





GAMES ISLAND

An-& Verkauf

Playstation incl. Umbau 469 DM

Tekken 2 & Playstation Tasche 109 DM

Playstation Grundgerät 389 DM

Zubehör:

Antennenkabel Sony	47 DM
Actionreplay Game Buster	85 DM
Memory Card 8 Meg	79 DM
Memory Card Sony	45 DM
NegCon Pad	85 DM
Controller Sony	55 DM
Controller Ascii	65 DM
Controller Infrarot (2Stk)	89 DM
Controller Verlängerung	15 DM
RGB Kabel	35 DM
RGB Kabel Sony	75 DM
Link Kabel Sony	47 DM
PC Link PSX/Saturn	79 DM
Umbausatz incl. Farbkopie	79 DM
Lenkrod Mad Catz	139 DM
Umbau Playstation	115 DM
Lenk. Arcade Steering Wheel	115 DM
Memory Disk Drive	169 DM

Importspiele

Die Hard Trilogy US	109 DM
Horned Owl US	109 DM
Enforcer Gun US	69 DM
Tobal No 1 JAP	139 DM

Händleranfragen erwünscht.

Fax: 0621-5296387

Versandkosten: DM 7 + Nachnahme (Post/UPS). Ab 250 DM Versandkostenfrei. Lagerware wird noch am selben Tag von uns Versand. Annahmeverweigerern

Ladenpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

0621-5296265





zen, woraufhin sich diese zum Angriff wappnen.

Die Hilfesuchenden waren die bösen Aliens aus »X-COM: Enemy Unknown«, einem der ersten PlayStation-Titel aus dem anspruchsvollen Strategiegenre. Nun bringt die Softwareschmiede Microprose mit »Terror from the Deep« eine feuchtfröhliche Fortsetzung dieses erfolgreichen Titels auf den Markt. Für alle, die den ersten Teil kennen und lieben: Alles bleibt beim alten. Weder an der Grafik, noch an der Spielsteuerung wurden Veränderungen vorgenommen. Der einzige Unterschied: Jetzt kommen die Gegner aus dem Wasser statt aus dem Weltraum.

Als Präsident des globalen Unternehmens »X-COM« untersteht Ihnen der Aufbau eines weltweiten Verteidigungsnetzes gegen die unliebsamen Meeresbewohner. Alles läuft streng nach marktwirtschaftlichen Grundsätzen ab, denn X-COM ist eine Privatorganisation. Jedes Land der Erde unterstützt die Einsatztruppe mit Geldmitteln, die Sie in die richtigen Kanäle leiten müssen. So obliegt Ihnen zunächst einmal das strategisch günstige Plazieren von Unterwasserbasen rund um den Globus. Diese bestücken Sie dann mit Personal, U-Booten und Verteidigungssystemen. Dank der praktischen modularen Bauweise der Stationen können Sie diese jederzeit mit Werkstätten, Mannschaftsunterkünften und Forschungslabors erweitern. Natürlich strapazieren all diese kostspieligen Bau- und Rekrutierungsmaßnahmen kräftig Ihr Budget. Und flugs stehen Sie unter dem Zwang zum Geldverdienen. Die Staatengemeinschaften bezahlen Sie für den Schutz ihrer Öltanker, Passagierschiffe und Hafenstädte. Wenn Ihre Radarstationen einen Angreifer erfassen, senden Sie einen Abfangjäger und machen dem Alien-U-Boot den Garau. Anschließend bestücken Sie einen Mannschaftstransporter mit Tauchern und schicken ihn zur Absturzstelle. Dort durchwühlen Ihre Mitarbeiter das Wrack nach verwertbaren Utensilien – so etwa moderne Waffensysteme, die Ihre eigenen Forschungsmaßnahmen unterstützen. Natürlich lauern in diesen Wracks auch überlebende Außerirdische, die Ihren Expeditionstruppen das Leben schwer machen.

Ihre Kommandozentrale als Chef von X-COM besteht aus drei Bildschirmanzeigen. In der glo-

balen Ansicht beobachten Sie die Erde aus der Satellitenperspektive. Der Globus läßt sich beliebig drehen und zoomen. Die Schaltflächen zum Umschalten auf die Untermenüs finden sich am rechten Bildschirmrand. Im zweiten Hauptbildschirm verwalten Sie Ihre Unterwasserstationen. In einer Draufsicht wird Ihnen der Grundriß der jeweiligen Station präsentiert. Von hier aus wechseln Sie in dutzende von Untermenüs, z.B. für Baumaßnahmen, Forschungsaufträge oder Vehikelkonstruktion. Nach dem Abschluß eines Alien-Bootes und der Entsendung eines Expeditionstrupps wechselt die Ansicht auf eine isometrische Schräg-von-oben-Darstellung, in der Sie jeden Ihrer Mitarbeiter auf dem Meeresgrund separat steuern können. Als Informationsquellen stehen Ihnen darüber hinaus noch eine Vielzahl von Übersichten und Statistiken zur Verfügung.

Schlicht, aber packend

Grafikverwöhnte PlayStation-Besitzer werden über die zweckmäßige Gestaltung des X-COM-Nachfolgers die Nase rümpfen: Die Bildschirmgrafik entspricht 1:1 der PC-Version und nutzt in keinsten Weise die beeindruckenden Hardwarefähigkeiten der Sony-Konsole. Doch Terror from the Deep lebt nicht von vordergründigen Effekten, sondern von seiner Spieltiefe. Das Aufbauen der bis zu sechs Unterwasserstationen, das Anheuern von fähigen Mitarbeitern und das taktische Ausschalten der gegnerischen U-Boote sorgt in Verbindung mit der kniffligen Verteilung der knappen Geldmittel für stundenlangen Spielspaß auf höchstem Niveau. Die Steuerung der zahlreichen Optionen ist den Entwicklern so gut gelungen, daß nicht unbedingt eine Maus für die effektive Kontrolle erforderlich ist. Somit ist das X-COM-Sequel für alle Freunde von anspruchsvollen Strategiespielen erste Wahl – zumal dieses Genre auf der PlayStation hoffnungslos unterbesetzt ist. Wer allerdings schon den ersten Teil sein Eigen nennt, wird sich nach Erwerb des Nachfolgers ein wenig verschaukelt vorkommen: Bis auf die Variation der Hintergrundgeschichte und der Verlegung des Geschehens in die Weltmeere hat sich bei X-COM absolut nichts geändert. In nahezu allen Belangen ist Terror from the Deep identisch mit seinem Vorgänger. ms



[1] In der »Ufopedia« werden Sie mit allen Unterwasservehikeln vertraut gemacht.
[2] Beim Durchsuchen der Absturzstellen obliegt Ihnen die Steuerung jedes einzelnen Tauchers.





Die spektakuläre Intro-Sequenz läßt Sie zum Augenzeugen des UFO-Absturzes vor 65 Millionen Jahren werden. Anschließend erleben Sie mit, wie die skrupellosen Aliens einen Passagierdampfer versenken und wie das X-COM-Team zu Hilfe eilt.

X-COM: Terror from the Deep

Meine Meinung: Nach einer schwindelerregenden Runde WipEout oder einer schweißtreibenden Destruction Derby Session tue ich gerne etwas für meine kleinen grauen Zellen und widme mich einer Partie X-COM. Wer jetzt denkt, »Terror from the Deep« spielt sich im Gegensatz zu den typischen Action-Titeln beschaulich wie ein Kaffeekränzchen, täuscht sich gewaltig. Nach einem gemächlichen Anfang ent-

wickelt sich eine X-COM-Partie im weiteren Spielverlauf zu einer echten Herausforderung. Als Chefmanager der Abwehrorganisation haben Sie alle Hände voll zu tun: Stationen ausbauen, Vehikel auf den neuesten Stand bringen, die Forschung vorantreiben, Expeditionen leiten und darüber hinaus immer das leidige Geld im Auge behalten. Das ist Streß pur mit Unterhaltungsgarantie!

Michael Schmithäuser

■ PRODUKT: X-COM: Terror from the Deep

■ HERSTELLER: Microprose

■ DISTRIBUTOR: Sony

■ VERKAUFSPREIS: 100 Mark

■ SPRACHE DES SPIELS: deutsch

■ SPRACHE DES HANDBUCHS: deutsch

■ SPIELIDEE: 3

■ MOTIVATION: 1,5

■ GRAFIK: 3

■ PREIS/LEISTUNG: 2

■ SOUND: 2

■ PRÄSENTATION: 3

■ GAMEPLAY: 1,5

GESAMTWERTUNG: **2,3**

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.ch/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,-	Virtua Cop II	119,90	89,-	899,-
Tomb Raider	119,90	89,-	899,-	Fighting Vipers	119,90	89,-	899,-
Cl Circuit	128,90	99,-	989,-	Virtua Striker	119,90	89,-	899,-
Overblood	128,90	99,-	989,-	Resident Evil 2	119,90	89,-	899,-
Racing Groovy	128,90	99,-	989,-	usw... RUFT AN!!			
Resident Evil 2	128,90	99,-	989,-				
Soul Edge	128,90	99,-	989,-				
Star Gladiator	128,90	99,-	989,-				
PlayStation PAL							
Tekken 2	87,-	76,-	680,-				
Formel 1	87,-	76,-	680,-				
Crash Bandicoot	87,-	76,-	680,-				
usw... RUFT AN!!							
PlayStation PAL	339,-	339,-	2990,-				
incl. 1 Pad, 1 Demo-CD							

Endlich !
NINTENDO 64 zum Tiefstpreis!
Wave Racer & Starwars

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

110,4% Seite 1
↩
⏮
⏭
⏪
⏩

SCHUMMELN & SPEICHERN!

Zwei neue Hardware-Erweiterungen für die PlayStation machen dem ambitionierten Spieler das Leben leichter: Mit dem "Game Buster" können Sie nach Herzenslust schummeln, und das "Memory Disk Drive" hilft Ihnen beim Geldsparen. von Michael Schmithäuser

Neue Hardware braucht die Konsole: Getreu dieser Devise bietet die Firma Dataflash zwei interessante Erweiterungen für die PlayStation an.

Game Buster

Ein unscheinbares Kästchen am rückwärtigen Erweiterungsport der PlayStation läßt Spielerträume wahr werden: Mit dem Game Buster steht Ihnen die grenzenlose Welt der Cheats offen. Nahezu jedes Spiel läßt sich mit bestimmten Code-Folgen überlisten. Was dabei rauskommt, kann

sich sehen lassen: Unendliche Munition bei Action-Spielen, Unverwundbarkeit in Beat'em-ups oder unbegrenzte Geldmittel bei Simulationen à la Theme Park. Was will man mehr?

Das komfortable Auswahlménü des Game Buster schaltet sich nach dem Einschalten der Konsole zwischen den Startbildschirm und die "Piracy"-Anzeige. Hier können Sie unter

knapp 70 eingebauten Cheats auswählen. Leider beziehen sich die vorinstallierten Codes nur auf US-amerikanische, britische oder japanische Versionen. Ab und an akzeptiert auch ein deutsches Spiel diese Schummel-Codes, doch in der Regel greifen die Game-Buster-Cheats bei den deutschen Titeln nicht. In diesem Fall ist Handarbeit angesagt: Bei der Dataflash-Hotline anrufen, den gewünschten "Master-Code" erfragen und per Joypad eingeben. Alternativ können PC-Besitzer auch die Internet-Seite des Herstellers anwählen und sich die Codes von dort holen.

Nach der Master-Code-Eingabe stehen Ihnen eine Reihe von interessanten Features zur Verfügung, die Sie nach eigenem Gusto ein- und ausschalten können. Wie wäre es denn mit der Aktivierung aller Waffensysteme bei Alien Trilogy? Oder würden Sie gerne das Messer in "Resident Evil" mit dem Raketenwerfer tauschen? Und wie spielt sich wohl der Strategieknüller "Worms" mit unbegrenzten Luftangriffen?

Unterm Strich sind die knapp 100 Mark für das kleine Wunderkästchen eine lohnende Investition. Die Installation ist kinderleicht, die Bedie-

nung dank Menüsteuerung völlig unproblematisch. Und falls es Sie nach neuen Codes dürstet: Ab sofort werden wir auf unseren Cheat-Seiten in loser Folge aktuelle Game-Buster-Codes veröffentlichen. Viel Spaß beim Schummeln!

Memory Disk Drive

Man nehme eine Standard-Memory-Card, verbinde diese per Kabel mit einem Diskettenlaufwerk, und fertig ist die ideale Geldsparmaßnahme für leidenschaftliche Spieler. Denn nach dem Anschluß des Memory Disk Drive an den Speicherkarten-Schacht Ihrer PlayStation müssen Sie nie wieder eine teure Memory-Card kaufen – sie übertragen die Inhalte der Karte einfach auf preiswerte 3,5-Zoll-Disketten (Stückpreis rund 50 Pfennig bis eine Mark). Auf einer Diskette hat der komplette Inhalt einer Speicherkarte Platz. Ist die Karte des Memory Disk Drive voll, betätigen Sie einfach die Speichertaste an der Oberseite des Diskettenlaufwerks, und schon werden die Daten auf die Diskette übertragen. Zwar läßt sich das Drive mit rund einer Minute pro Speichervorgang sehr viel Zeit, doch das gesparte Geld macht dieses Manko wieder wett. Eine zweite Taste spielt den Inhalt einer Diskette zurück auf die Memory-Card – dieser Vorgang nimmt rund 40 Sekunden in Anspruch.

Zwei Wermutstropfen trüben den ansonsten hervorragenden Eindruck: Erstens ist das Verbindungskabel zwischen Memory-Card und Diskettenlaufwerk mit rund 10 Zentimetern zu kurz ausgefallen, und zweitens ist der Anschaffungspreis mit rund 180 Mark arg happig. Ansonsten: Besonders für Profi-Spieler eine hervorragende Alternative zu den teuren Memory-Cards.

Infoadresse:

Dataflash GmbH
Wassenbergstr. 34
46446 Emmerich
Tel. 02822/68545

Internet: <http://www.dataflash.com>



ms



Start



Vor beeindruckender musikalischer Untermalung schwebt eine schwarze Krähe über Paris und läßt sich schließlich auf einem Bistro nieder.



[1] Haben Sie noch nie etwas von Wassermangel gehört? **[2]** Sich als Doktor auszugeben... das kann ins Auge gehen. Vor allem wenn die Patienten eine neue Bettpfanne wollen.



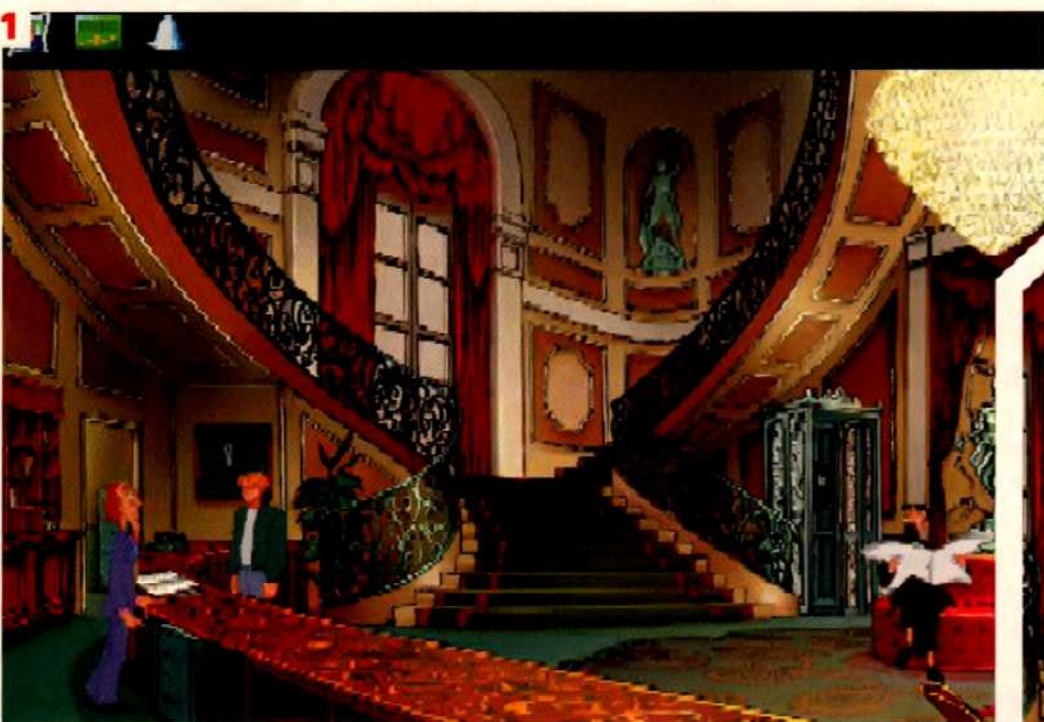
Grafikabenteuer distanziert sich Revolution Software von den zur Zeit gängigen 3-D Beat'em-ups, Racern und Science Fiction Blastern. Eigentlich ist Baphomets Fluch eher für den PC als für die Konsole geeignet. Doch es ist erfrischend in seiner Art. Wenn auch vielleicht ein bißchen Originalität fehlt.

In diesem Genre versierte Spieler erkennen es auf den ersten Blick. Baphomets Fluch trägt die – dank LucasArts zum Standard gewordenen – Charakteristika eines Grafikabenteuers. Neben detailgetreuer Grafik und einer sehr guten, intuitiven Steuerung fallen besonders die Hotspots

und der intelligente Cursor ins Auge.

Und somit kommen wir zur zweiten Seite der Medaille: Es steckt nämlich viel mehr hinter Baphomets Fluch, als es auf ersten Blick den Anschein hat. Auf der einen Seite kommt es uns bekannt vor und ein bißchen unoriginell. Doch hinter dieser harmlosen Fassade stecken über 100 Stunden stimulierendes Spielerlebnis, komprimiert auf einer schimmernden CD. Baphomets Fluch hat viel mehr zu bieten als längst vergangene Abenteuer. Man kann sogar so weit gehen, es als erzieherisch wertvoll einzustufen.

Revolution Software hat mit Baphomets Fluch ein Thema aufgegriffen, über das sich Historiker schon seit langem den Kopf zerbrechen. Die Handlung basiert auf der faszinierenden und sagenumwobenen Legende der Ritter des Templerordens. Dieser "heilige" Orden von kriegerischen Mönchen wurde während der ersten Kreuzzüge um 1107 gegründet.



[1] Dieser Prunk erinnert uns nun doch an unser Redaktionsbüro. Feudal, feudal. **[2]** Ein bißchen Grand, dieses Grand-Hotel, nicht wahr? Muß ja eine Ewigkeit gedauert haben, bis die Jungs von Revolution mit dem Design fertig waren.





Dort treffen wir auf George, mit Kaffee und Kellnerin zufrieden. Ein Herr mit Aktenkoffer betritt das Café. Ballons kündigen das Erscheinen



1,2 Wenn Sie es in diesem Spiel zu etwas bringen wollen, müssen Sie die Lady nach ihrer Telefonnummer fragen. **3** Netter als der Gendarm ist sie auf jeden Fall.



Nachdem 1291 das Gelobte Land verloren ging, kehrten die Ritter des Templerordens nach Frankreich zurück. Vor ihnen lag eine beneidenswerte Zukunft. Aufgrund der angehäuften Reichtümer wurden sie fast zwangsläufig Handelsbankiers. Sie legten den Grundstein für unser heutiges Bankensystem. Sie schufen ein fortschrittliches Münzsystem und etwas, was man durchaus als den ersten Scheck bezeichnen



LADYS CUP.

Jeden Freitag zur Teezeit genossen Tante Hedwig und ihre Freundinnen den herrlichen Realismus dieses wundervollen Spiels.





eines unheimlich anmutenden Clowns an. Eine riesige Explosion erschüttert das Café und schleudert George in das große Abenteuer hinein.

könnte. Es herrschte der allgemeine Glaube, daß die Templer ein großes Geheimnis von unschätzbarem Wert hüteten. Es soll sich dabei um den Heiligen Gral gehandelt haben. So wurden sie von vielen gefürchtet; vor allem von der Katholischen Kirche. Es ist daher nicht überraschend, daß die Templerritter zu Zeiten der spanischen Inquisition (1312) in ganz Europa verfolgt und gefoltert wurden.

Doch zurück zum Geheimnis der Ritter des Templerordens. Wofür haben die Ordensbrüder mit ihrem Leben bezahlt? Und wo haben sie diesen sagenumwobenen, unermesslichen Reichtum versteckt? Eins ist jedenfalls sicher: Gefunden hat ihn bis heute noch keiner...

Hier kommen Sie ins Spiel. Als ahnungsloser amerikanischer Tourist, George Stobbart, besuchen Sie das Paris von heute. Mit einem Knall (im wahrsten Sinne des Wortes) werden Sie in ein Netz von Intrigen und mitten hinein in ein geheimnisvolles Abenteuer katapultiert.

Baphomet's Fluch bietet die fesselndste und mitreißendste Handlung, die man jemals zuvor bei einem Abenteuerspiel gesehen hat (und als Team haben wir im Laufe der Jahre schon so einiges gesehen). Revolution hat der Geschichte rücksichtslos auf den Zahn gefühlt. Der Plot dreht und wendet sich bei jeder neuen Information; übrigens alles historisch belegt. Mit jeder Spielstufe, die Sie hinter sich lassen, bekommt die Geschichte mehr Konturen. Mit großem Erstaunen erfährt man schließlich, zu welcher Schlußfolgerung Revolution gekommen ist. Bedenken Sie, in unseren Geschichtsbüchern ist bis heute noch keine Erklärung zu finden.

In der vertrauten Umgebung eines Point-and-Klick Spieles stellt Revolution eine Reihe von komplizierten Denkaufgaben. Sie lassen unsere Gehirnzellen auf Hochtouren laufen. Viele kleine Schlüsselerlebnisse lenken den Spieler unauffällig in die richtige Richtung. Sowohl Symbole als auch der ständige Dialog mit den anderen Spielfiguren spielt dabei eine große Rolle. Ganz ehrlich, manchmal ist es auch ein bißchen lästig, sich durch den ganzen Dialog hindurchzuarbeiten. Die Programmierer haben das Konzept "Humor" vielleicht ein bißchen zu ernst genommen. Ihre bestechende Logik entschädigt jedoch.

Die Detailtreue bei der Animation und die gewählten Perspektiven verleihen dem Spiel einen ganz besonderen Charme.

Die gestellten Denkaufgaben sind nicht unlösbar. Sie sind aber auch nicht so einfach, daß man das Geheimnis an einem Tag lösen könnte. Natürlich gibt es jede Menge Irrwege. Sie erlangen allerdings erst dann den nächsten Level, wenn alle spielentscheidenden Aufgaben entsprechend gelöst wurden. So haben die Entwickler von Revolution sichergestellt, daß Sie nicht ziellos herumirren, bei dem Versuch, das schwer entwirrbare, dichte Netz von Verwirrungen zu entschlüsseln.

Man kann mit Recht davon ausgehen, daß jeder Abenteurer, der etwas auf sich hält, alles anklicken wird, was nicht niet- und nagelfest ist. So wird er nach einigen Versuchen, getreu dem Motto Trial and Error, auch die letzte passende Lösung gefunden haben. Das behaupten wir, obwohl einzuräumen bleibt, daß das ursprünglich für den PC konzipierte Spiel durch die Konvertierung etwas an Auflösung verloren hat. Zwar nicht in solchem Ausmaß, daß Anlaß zu großer Enttäuschung gegeben wäre; doch einige kleinere Gegenstände sind wirklich etwas schwierig zu erkennen.

Wie dem auch sei, Baphomet's Fluch ist anspruchsvoller als andere Abenteuerspiele. Die Detailtreue bei der Animation, eine hintergründige Szenerie und die gewählten Perspektiven verleihen dem Spiel einen ganz besonderen Charakter. Zu den Feinheiten gehört eine Reihe von Icons, die nicht nur Ihr Inventar darstellen, sondern auch die angetroffenen Spielfiguren und Gegenstände. Wenn es möglich ist, eine Frage zu stellen, klicken Sie einfach auf die oben bzw. unten auf dem Bildschirm dargestellte Person bzw. Gegenstand und warten auf ihre Antwort. Das gleiche gilt für die "Ja/Nein"-Fragen. Klicken Sie einfach auf das entsprechende Symbol.

Die Präsentation dieses Spiels erinnert an einen Big-Budget Movie. Eine gelungene Eröffnungssequenz, cineastische Schnittführung und eindrucksvolle musikalische Untermalung von Barrington Pheloung, bekannt durch Inspector Morse, sprechen für sich.

An den Ladeverzögerungen muß allerdings noch ein bißchen herumgetüftelt werden. Ein



[1] Kein Wunder, daß es so lange gedauert hat, bis der Eurotunnel fertig war. [2] In den französischen Zügen gibt es noch nicht einmal Sitzgelegenheiten.



Großteil des Spiels, insbesondere die Musik und Soundeffekte, werden direkt von der CD gezogen. Bei manchen "Hang-ups" stockt das Spiel, bis das neue Thema geladen ist. Doch keine Angst, an Unterhaltungswert geht dadurch nichts verloren.

Es hat zwei Jahre gedauert, um Baphomets Fluch auf diesen Stand zu bringen, doch es hat sich gelohnt, darauf zu warten. Dank der inve-

stierten Zeit und Mühe können wir jetzt ein ausgefeiltes und extrem anwenderfreundliches Grafikabenteuer genießen.

Alles in allem verblissen die wenigen Schwächen angesichts der hervorragenden Spielbarkeit und großartigen Professionalität. Wir sind gespannt darauf, ob Baphomets Fluch zum Trendsetter für zukünftige Abenteuerspiele wird.

ms



Alternative Spiele

Blazing Dragon

Discworld

Baphomets Fluch

Meine Meinung: Qualität ist das beste Rezept. Diese bekannte Faustregel gilt natürlich auch für Adventure. Mit Baphomets Fluch hat Revolution Software saubere Arbeit abgeliefert. Die Bedienung erinnert zwar stark an die bekannten LucasArts-Klassiker, aber warum soll man das Rad immer wieder neu erfinden? Viel wichtiger ist eine gute Story. Mit der spannenden Geschichte um den geheimnisvollen Tempelerorden ist den Entwicklern

ein ganz großer Wurf gelungen. Beim Spielen vergessen Sie schnell die Welt um sich herum und tauchen in einen spannenden, digitalen Roman allererster Güte ein. Apropos Roman: als gedrucktes Werk wäre Baphomets Fluch bestimmt ein dicker Wälzer geworden - bei über 100 Stunden Spielzeit. So aber paßt der Spaß auf eine CD-ROM und die kommt Ihrer PlayStation wie gerufen - garantiert!

Michael Schmittner

■ PRODUKT:	Baphomets Fluch		
■ HERSTELLER:	Revolution Software		
■ DISTRIBUTOR:	Sony		
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark		
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch		
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch		
■ SPIELIDEE:	2	■ MOTIVATION:	2
■ GRAFIK:	1,5	■ PREIS/LEISTUNG:	2
■ SOUND:	1,5		
■ PRÄSENTATION:	2	GESAMTWERTUNG:	1,9
■ GAMEPLAY:	2		

DAVIS CUP.

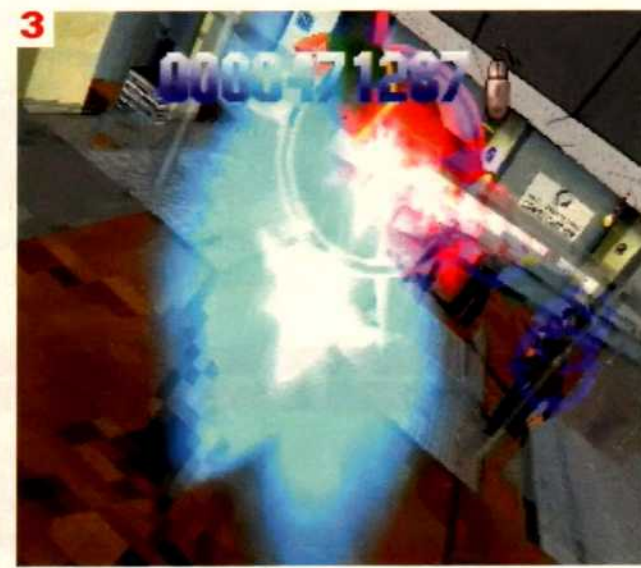
Complete Davis Cup Tennis. Das ultra-realistische Sportereignis mit original Davis-Cup-Lizenz. Tennis total für Playstation und PC:

- unglaubliche, fotorealistische Grafik (Tennis wie im Fernsehen!)
- phantastische Spielbarkeit
- 4-Spieler-Option in allen möglichen Kombinationen inkl. Doppel
- 6 gigantische Spielmodi
- 32 beeindruckende Spielerpersönlichkeiten
- internationale Courts mit unterschiedlichen Belägen (Rasen, Halle, Hartplatz, Sand)
- unzählige Schlagmöglichkeiten (darunter Lob, Schmetterball und Becker-Hecht)
- 3 verschiedene Spielgeschwindigkeiten
- mitreißende Tennis-Atmosphäre



PC CD-ROM
auch für Windows 95





[1] Der "Virtua Cop"-Style, die Fadenkreuz-Navigation aus der Perspektive der 1. Person, ist großartige Unterhaltung. Jedoch ist hier sehr zur PSX-Maus zu raten. [2] Nur die New York Times, Bitte.... BOMM! [3] Sie tragen nur gerade Bruce weg.

Die Hard Trilogy

Wäre das nicht lässig, wenn Sie berühmt wären, abgefahrene Westen tragen würden und bei der Arbeit Leute kicken dürften?

Na ja, lassen wir das mal unbeantwortet, hier ist jedenfalls

"Die Hard Trilogy"... von Artur Hoffmann

Zu allererst drei Fragen: Wie viele Spiele fallen Ihnen ein, die auf Filmen basieren? Wieviele Spiele fallen Ihnen ein, die auf exzellenten Filmen basieren? Wie viele exzellente Spiele fallen Ihnen ein, die auf exzellenten Filmen basieren? Während die Antworten auf die erste und zweite Frage gleich sind, nämlich eine ganze Menge, reichen zur Beantwortung der letzten Frage die Finger einer Hand. Sie sehen, Filmlizenzen sind meistens etwas Schreckliches – schnelle Vermarktung solange der Film noch heiß ist.

Spiel(film)?

In den vergangenen Amiga-Zeiten brachten eines Tages unsere Freunde von Psygnosis (dieselben, die uns "Wipeout" und "Destruction Derby" bescherten) gleich drei dieser Lizenz-Games auf einen Schlag heraus. Im einzelnen waren das "Last Action Hero", "Cliffhanger" sowie "Dracula". Diese Spiele waren einfach schrecklich – nicht anzusehen. Es war vor allem deshalb ein denkwürdiger Tag, weil normalerweise "Ocean" für solche filmisch angehauchte Ausschußware verantwortlich zeichnete.

Wie sieht es nun auf der PlayStation im Spielfilmbereich aus? Nun, da ist zunächst "Street Fighter: The Movie". In diesem Fall lieh sich der Film die Game-Lizenz und das Game borgte sich anschließend die Film-Lizenz von der Spiel-Lizenz. Dieses hin und her ändert aber nichts an der Tatsache, daß es sich auch in diesem Falle um kein besonders gutes Game handelt. Dann

kam "Alien Trilogy", eines der besten Filmlizenzspiele aller Zeiten.

Nun steht eine weitere knallharte Trilogie vor der Tür: "Die Hard Trilogy" – drei verschiedene Spiele auf einer CD. Kanonen, noch mehr Schießereien und eine Verfolgungsjagd – das sind die Inhalte der drei Episoden, welche Sie übrigens in beliebiger Reihenfolge spielen können. Somit erscheint Bruce Willis, der Halbgott aller Action-Fans, nun endlich in einem Videogame, was wünscht man sich da noch mehr? Vielleicht etwas weniger Blut? Unser Protagonist spielt die wohlbekannte Rolle des New Yorker Cops John McClane. Dieser arme Kerl kann, wie es scheint, nicht einmal die Straße überqueren, ohne in die

Ohne Mauern



[1] Ein tolles Feature der Episode: Man kann durch die Wände erkennen, was einen erwartet. [2] Die Karte unten links gibt immer Aufschluß darüber, wer hinter der Ecke lauert. [3] Laß ihn, John, der ist schon tot. Kümmere Dich lieber um den Blondinen mit dem Akzent. [4] Die meisten der dünneren Wände kann man zerschießen.



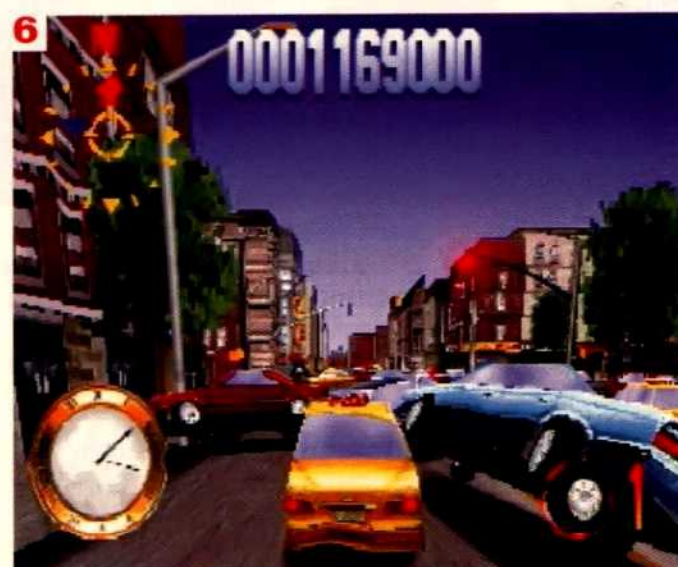
[1] In der Autorenn-Episode kann man in vielen Kamera-Perspektiven rasen. **[2]** Eigentlich nichts anderes als ein spektakulärer Crash in einem Computer-Video game. **[3]** Wechseln Sie die Autos, um schneller zu fahren. Der Polizeiwagen läßt Leute zur Seite springen. **[4]** Der Bomben-Wagen muß zerstört werden. **[5]** Komm, Bruce, auf die Straße! **[6]** Im Zweifel immer durch die Mitte. **[7]** Ein ruhigerer Moment in der Stadt.

lebensgefährlichsten Situationen verwickelt zu werden. Sogar Superman würde da vor Neid erblassen.

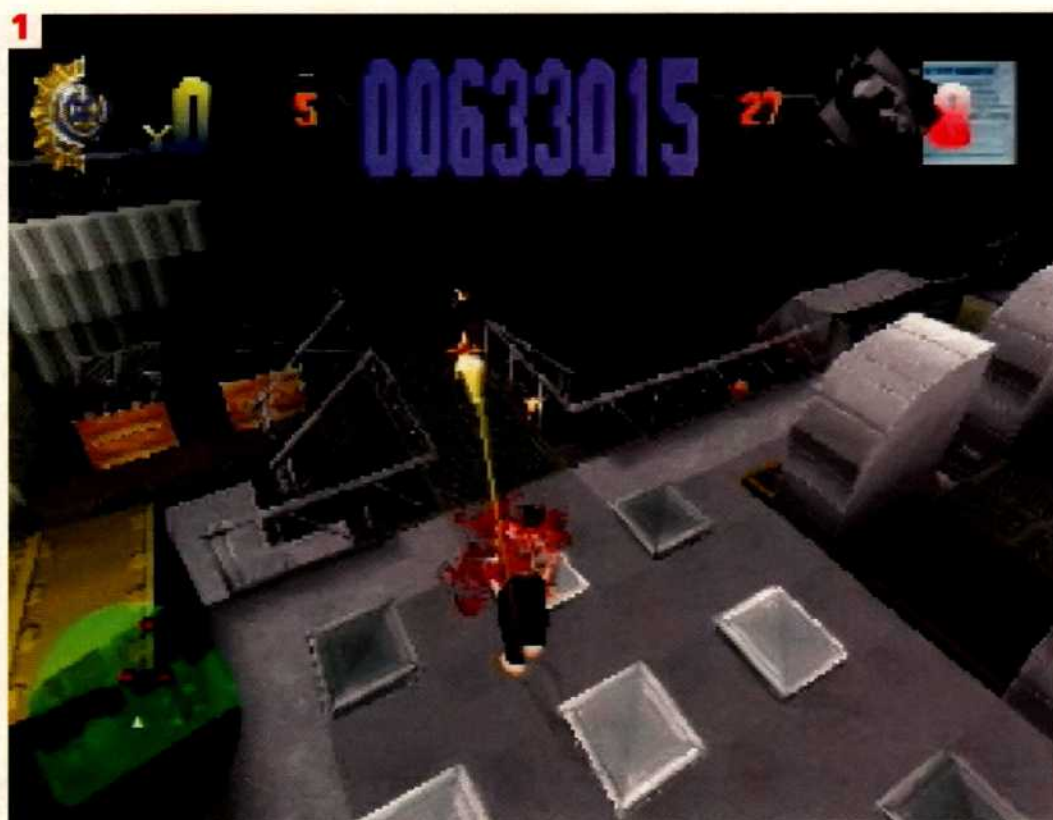
Stirb langsam

Lassen Sie uns ganz am Anfang beginnen. Im ersten Film wird es John ganz schön heiß unter dem Kragen. Dabei möchte er nur seine Frau von der Arbeit abholen. Dort muß er allerdings feststellen, daß eine Gruppe internationaler Terroristen das Bürogebäude besetzt hat und nun alles mögliche verlangt. Bruce oder John – wie auch immer – muß daraufhin alle 15 Stockwerke des Wolkenkratzers säubern. Dabei gilt es, Geiseln zu retten und die Kriminellen wegzupusten. Los geht es in der unterirdischen Garage. Die isometrische Perspektive – von schräg oben hinter der Spielerfigur – wirkt zunächst etwas komisch, man gewöhnt sich jedoch sehr schnell an sie. Dabei fällt es einem gar nicht auf, daß John bisweilen in geradezu lächerlicher Manier rennt und springt. Dieser Abschnitt ist in der Tat sehr unterhaltsam, vor allem wenn Sie herausgefunden haben, daß John bei Betätigen der R1/L1-Tasten über den Boden rollt, und daß Sie Glasscheiben aus reiner Lust an den Klirrgeräuschen zerschießen können.

Technisch hat das Game hier wirklich einiges zu bieten. Die Entwickler schufen eine Technik der "verschwindenden Wände", welche dem Spieler erlaubt, hinter Mauern zu blicken. So verliert man das Geschehen nie aus den Augen. Die Terroristen sind als rote Punkte auf einer On-



Screen-Karte zu sehen. Das erspart böse Überraschungen. Auch können sich die Schurken hinter den durchsichtigen Wänden nicht verstecken. Überhaupt handelt es sich bei diesen Gaunern nicht um die hellsten Gesellen. Oft gehen sie weg von Ihnen und wenden Ihnen den Rücken zu, während Sie sie in aller Ruhe durchlöchern wie einen Schweizer Käse – entschuldigen Sie diesen Vergleich. Würden sich Ihre Feinde aller-



[1] Autsch! Das tat weh, Bruce. **[2]** Nein, den Helikopter können Sie nicht fliegen, der ist nur für die Geiseln. **[3]** Bruce, wie er vorsichtig über einen Korridor streift. **[4]** Für die empfindlicheren Gemüter gut zu wissen: Nach einer Weile verschwinden die Toten. **[5]** Die Nakatomi Plaza-Herrentoilette. Wie wär's mit ein paar Schuhen?

dings intelligent zusammenrotten, hätten Sie keinerlei Chance, da einfach zu viele von diesen finsternen Gestalten vorhanden sind. Trotz der genannten Einschränkungen ist die "Nakatomi Plaza-Episode" ein Action-geladenes Schießvergnügen von hoher technischer Qualität. Lediglich die teilweise sinnlose Brutalität stößt manchem sauer auf.

Stirb langsamer

Auch in diesem Abschnitt benehmen sich die Terroristen wieder ziemlich daneben und sagen weder "Bitte" noch "Danke" während sie in den Airport-Shops einkaufen. Diese fehlende Kinderstube ist nicht gerade nach John's Geschmack. Aus diesen Gründen sorgt er für Ordnung. Dabei lenken Sie hier – in bester Virtua-Cop-Manier – ein Fadenkreuz auf die Gegner. Ihr Ausflug führt Sie vom Eingangsbereich des Flughafens bis zur Rollbahn und noch weiter. Sie können sogar – wie bereits in unserer letzten Ausgabe erwähnt – ein Snowmobil lenken und mit einem Helikopter fliegen, um so den frechen Kerlen das Sprengen von Flugzeugen ein für alle mal auszutreiben. Auch in diesem Part ist das Motto des Tages mutwillige Zerstörung. Besonders brutal: Geiseln rennen hysterisch schreiend herum und werden durch Ihre Fehlschüsse getroffen.

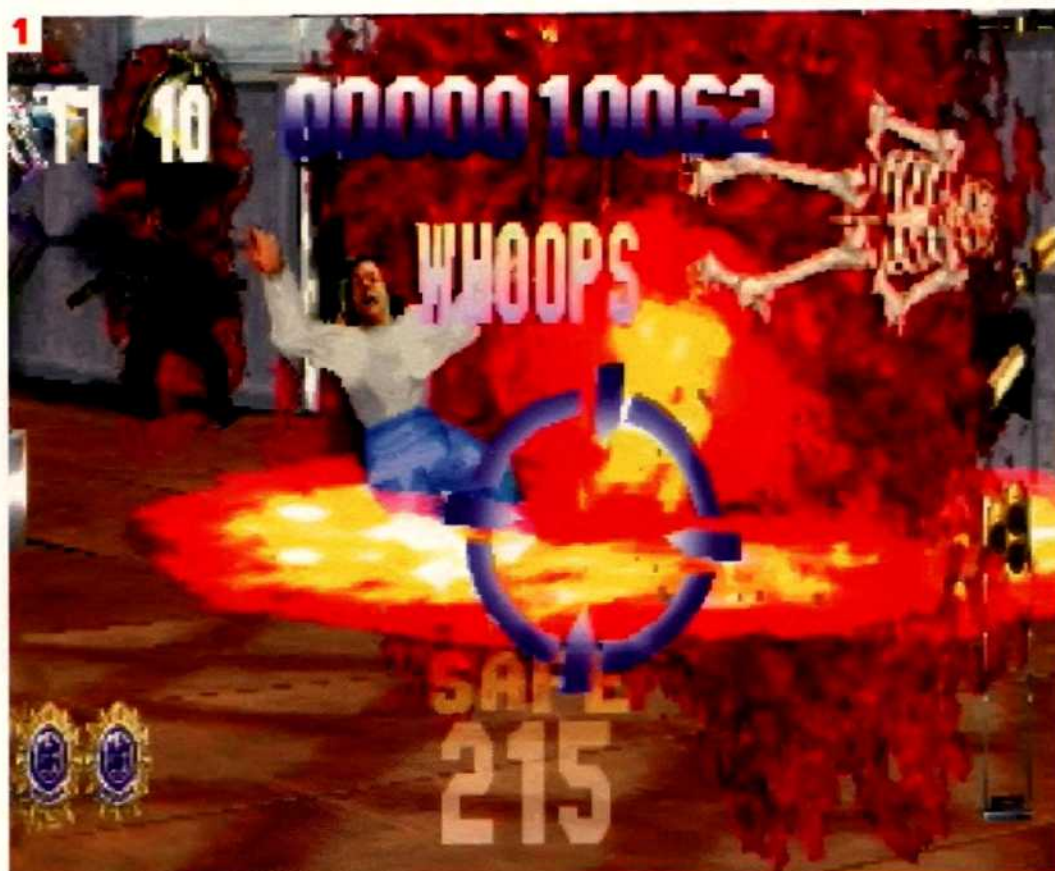
Man tut sich in dieser Szenerie mit einer Maus übrigens wesentlich leichter. Sogar eine Pistole läßt sich hier verwenden, eine solche hatten wir allerdings nicht zur Verfügung. Mit einem Joypad bedarf es einiger Zeit, sich an die Steuerung zu gewöhnen. In den Optionen läßt sich aber für dieses Gerät die Geschwindigkeit der Fadenkreuz-Bewegung erhöhen.

Die Taktiker unter Ihnen werden hier den rechten Augenblick abwarten und gezielt auf die



[1] Sehen Sie in allen Räumen nach, die Munition kann überall versteckt sein. **[2]** Den zweiten Teil der Trilogy spielt man am besten mit der Maus oder mit einer der neuen PlayStation-Pistolen.





[1] Ein Skelett wärmt sich die Knochen auf. [2] Leichte Beute auf der Rolltreppe.



Terroristen schießen, während der Rest einfach loslegt und alles dem Erdboden gleichmacht, was sich bewegt. Mit den an allen Ecken und Enden verborgenen Power-Ups liegt es in Ihren Händen, hier alle Terroristen dingfest zu machen. Viel Erfolg!

Ein neuer Tag, ein neues Abenteuer. Es ist Zeit für eine wilde Hatz auf versteckte Bomben in New York City. Mit inbegriffen ist die Beschlagnahme von Autos, das Umfahren von Kurven mittels angezogener Handbremse sowie furchtbare Crashes. Der schwierigste Aspekt beim Fahren ist, die trickreiche Steuerung unter Kontrolle zu bekommen. Die hinteren Tasten erlauben Drehen von 90° bis 180°, es gibt einen Turbo- und einen Bremsknopf und sogar eine Taste für die Hupe. Sie können Ihr Fahrzeug mit den auf Parkplätzen abgestellten tauschen. Der dahinter-

stehende Gedanke ist, mit einem Taxi zu beginnen und sich Schritt für Schritt zu schnelleren Autos mit besseren Fahreigenschaften hochzuarbeiten. Wenn Sie also einen Polizeiwagen konfiszierten, sorgt der Lärm der Sirene dafür, daß Passanten die Straße freimachen. Wenn Sie trotzdem durch Fußgänger heizen, spritzt Blut über Ihre Windschutzscheibe und die Scheibenwischer machen Ihnen die Sicht wieder frei. Genau an dieser Stelle beginnt das Spiel in die Lächerlichkeit abzugleiten (siehe Meinungskasten).

Als Spiel ist die "Die Hard Trilogy" nicht nur am Anfang ziemlich verwirrend. Aber in diesem Game steckt genug, was ein genaueres Hinsehen rechtfertigt. Man kann Teile jeder Episode einzeln spielen und auf die Memory Card speichern und bei genügend Ausdauer sind alle drei Episoden zu schaffen. ms

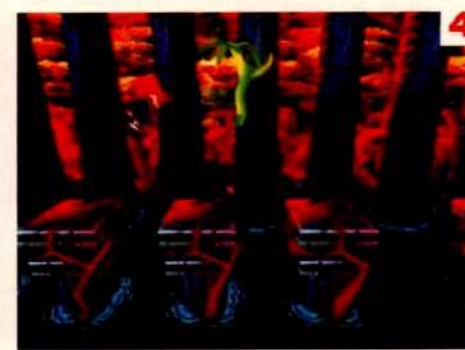
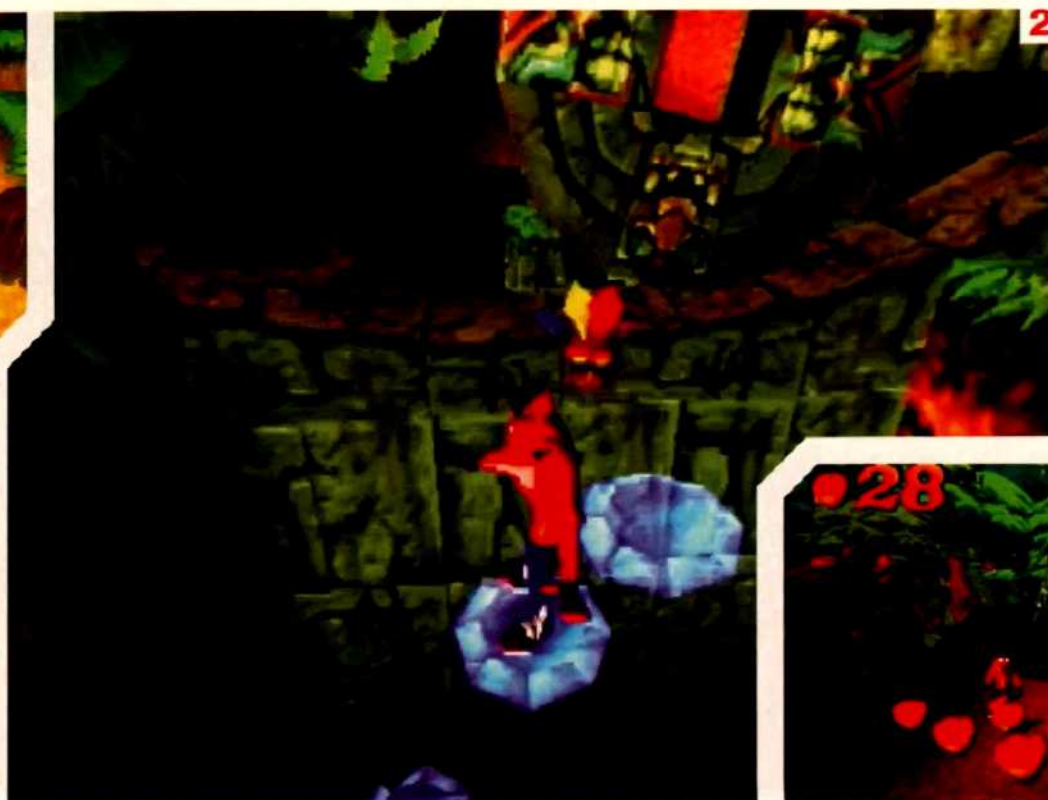


Die Hard Trilogy

Meine Meinung: Mami, ich will Spiel, Spannung und Schokolade. Das sind ja drei Dinge in einem, geht den das? Ja! "Die Hard Trilogy" bietet sogar zweimal drei Dinge in einem Spiel. Allerdings sind nur die drei - in sich abgeschlossenen - Missionen positiv zu bewerten. Das zweite Dreigestirn Action, Spannung und Gewalt, legt den Schwerpunkt zu sehr auf das letzte Attribut. Zwar spendierten die Entwickler eine Art

"Blutkontrollknopf", welcher die exzessiven Szenen ein wenig mildert. Das reicht nicht. Aus diesem Grund gibt es klare Abzüge bei der Gesamtnote. Diese Tatsache ist um so schlimmer, da die Trilogy ein unglaublich abwechslungsreiches Spiel ist, das das Zeug zum Dauerbrenner hat. Wer bietet Ihnen sonst einen 3-D-Shooter, ein "Autorennen" und ein Actionspiel zum Preis von einem? Schade, schade! **Artur Hoffmann**

■ PRODUKT:	Die Hard Trilogy	
■ HERSTELLER:	Probe	
■ DISTRIBUTOR:	Electronic Arts	
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark	
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch	
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch	
■ SPIELIDEE:	3	■ MOTIVATION: 1,5
■ GRAFIK:	1,5	■ PREIS/LEISTUNG: 2
■ SOUND:	2	GESAMTWERTUNG: 2,1
■ PRÄSENTATION:	2	
■ GAMEPLAY:	1,5	



[1] Sammeln Sie Äpfel ein! Mit 100 dieser paradiesischen Früchte bekommen Sie ein extra Leben. **[2]** Diese Edelsteine führen hinunter zu einer verborgenen Ebene. **[3]** Diese Äpfel zeigen auf die Richtung, in die Sie sich weiterbewegen müssen. **[4]** Die Echten werden durch Hüpfen aus dem Weg geräumt.

Crash Bandicoot

Verschont uns um Himmels Willen mit Geschichten von italienischen Klempnern oder traumhaften Nächten. wir PlayStation-Spieler haben unseren eigenen hüpfenden und rennenden Helden: "Crash Bandicoot", den tapferen kleinen Wüstenrennfuchs. von Ursula Böhme



Mal ganz ehrlich: Bevor irgendeiner unserer Leser oder Leserinnen auf die Idee kommt, uns anzurufen, um Fragen zu stellen wie "Ist Crash Bandicoot eigentlich besser als Mario?", oder so ähnlich, wollen wir doch bei dieser Gelegenheit noch einmal ganz klarstellen: Wir werden keine Vergleiche mit Spielen, die auf anderen Systemen laufen, anstellen. Und was den Jump 'n Run-Bereich angeht, sicher keine Gegenüberstellung mit "Mario" und "Nights". Selbstverständlich versucht jeder, die drei miteinander zu vergleichen und die jeweiligen Eigenschaften gegeneinander aufzuwiegen. Tatsache ist aber, daß man sich kaum drei unterschiedlichere Spiele vorstellen kann. "Mario" versucht einige Neuerungen einzubringen, mit denen die Möglichkeiten des N64 in den Vordergrund gestellt werden, "Nights" ist einfach total bizarr. Ja, und "Crash" nimmt die allerbesten Elemente aus den schönsten Jump 'n Runs und bettet sie ziemlich erfolgreich in einen 3D-Rahmen ein.

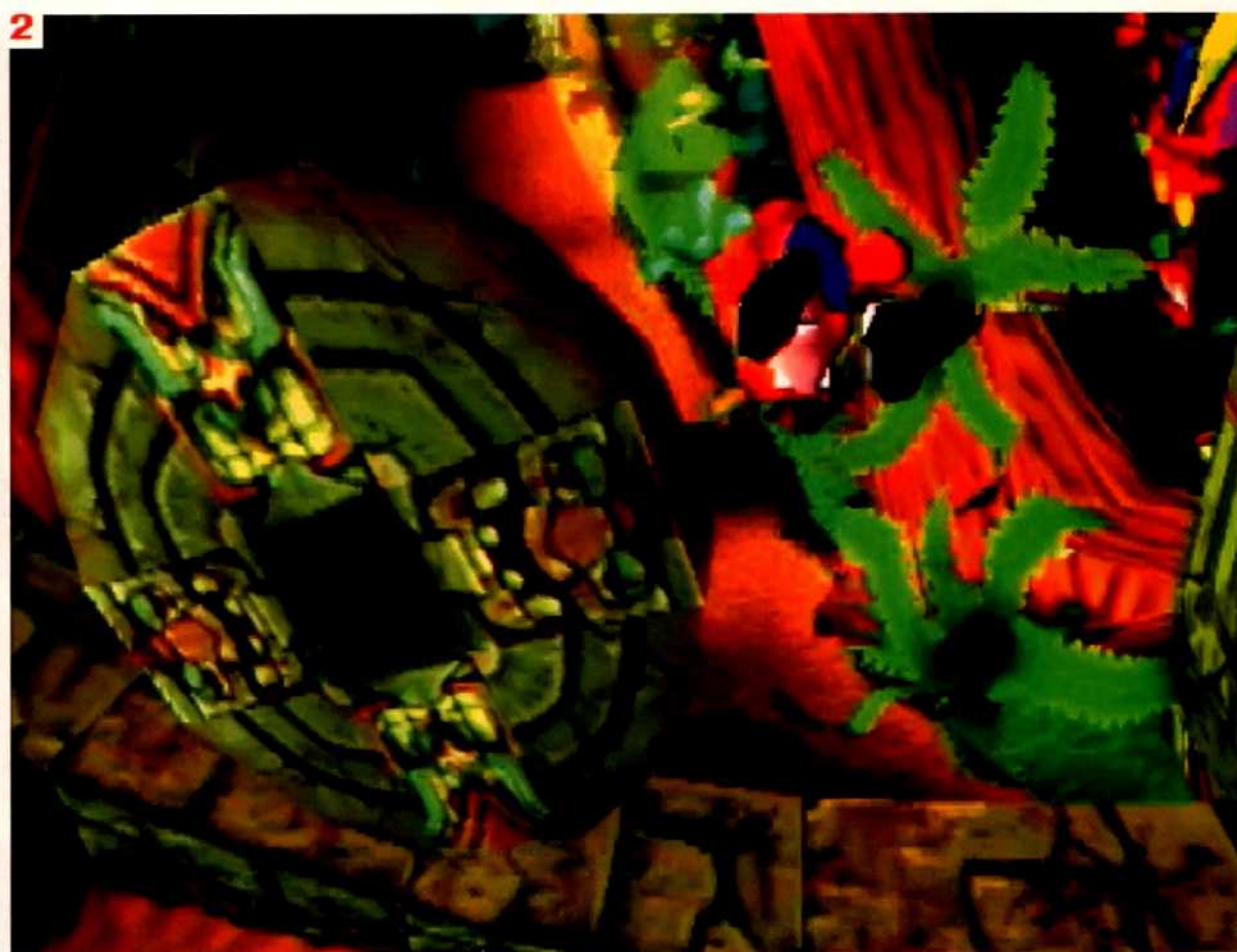
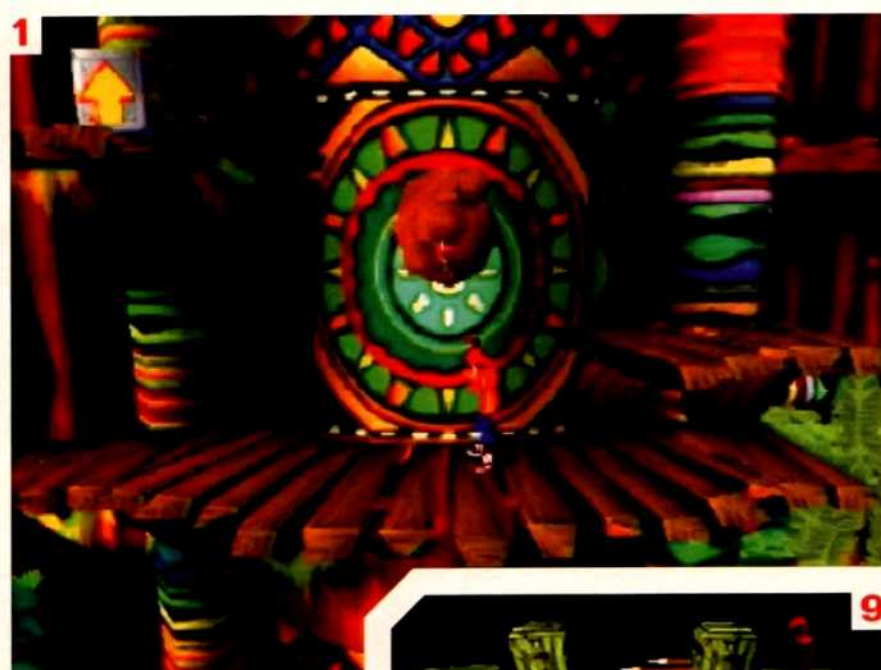
Lassen wir einmal den ganzen langweiligen Spielplan und all die Hintergrundinfos außer acht und schauen wir uns mal etwas genauer an,

warum "Crash" einfach nett und zum Schreien komisch ist. Crash ist ein 'Wüstenrennfuchs' (ein spitzschnäuziges Beutetier aus Australien oder Neuguinea), der auf einer fremden Insel an Land gespült wird. Diese Insel wird von Dr. Neo Cortex, dem Bösewicht des Spiels, bewohnt. Dieser ist total übergeschnappt. Und auf wohlbekannte Bösewicht-Art hat er die Insel als Stützpunkt auserkoren, mit deren Hilfe er die Weltherrschaft zu erringen trachtet. Crash ist ganz einfach dazu da, um dies zu unterbinden.

Eigentlich ist es ein bißchen enttäuschend, daß der Spieler keine unbegrenzte Bewegungsfreiheit hat. Denn überall hegte man große Erwartungen, daß mit den neuen Spielen auch innovative, revolutionäre Dinge in diesem Genre passieren würden. Und das war in dem Maße, wie man sich das vielleicht gewünscht hätte, bei keinem Spiel der neuen Jump and Run-Generation der Fall. Und "Crash" war wohl weiter als die meisten anderen von der Idee entfernt. Eigentlich handelt es sich hierbei nämlich eher um eine zweidimensionale Angelegenheit, die in einen 3D-Rahmen eingebettet ist. Nun ist allerdings auch fairerweise anzuerkennen, daß das Entwicklerteam Naughty Dog es verstand, durch die zusätzliche Dimension einige Abschnitte erfrischend neu zu gestalten und eine Wirkung zu erzielen, die grundlegend anders ist als alles, was man bisher aus den althergebrachten 2-D-Versionen des Genres kennt.



"Crash" bindet die besten Elemente aus den schönsten Jump'n Runs recht gelungen in einen 3-D-Rahmen ein.



[1] Wenn Sie diese hölzernen Plattformen drehen und in der Horizontalen anhalten, können Sie draufspringen. **[2]** Ein gutes Timing braucht's schon, wollen Sie nicht plattgewalzt werden. **[3]** Oh Mann, wann sind diese edlen Plattformen endlich zu Ende? **[4 bis 6]** Das Wildschweinreiten hätte eigentlich bei den diesjährigen Olympischen Spielen nicht fehlen dürfen. Aber da war "Crash" ja auch noch nicht auf'm Markt! **[7]** Eine ruhmvolle Dreh-Attacke **[8]** Die End-Plattform. **[9]** Jede Menge Lanzen auf einigen Plattformen.



Ripper Roo

Er fällt hin, er kreischt, reißt Grimassen... Ehrlich gesagt ist Ripper ganz schön bekloppt.



Dr. Nitrus Brio

Dieser sinistre Artgenosse sieht aus, wie ein alter Chemielehrer und ist besessen von Bunsenbrennern.



Papu Papu

Hier versucht dieser alte Dickwanst, Sie mit seinem Zauberstockchen zu schlagen. Widerlich.



Dr. Neo Cortex

Er will die Macht über die Welt. Ganz schön hochgegriffen für so einen schlappen Zeitgenossen.



[1] Wenn Sie die 'C'-Kiste einschlagen, erhalten Sie Zutritt zum Speicherpunkt. Wenn man dann das nächste Mal sein Leben verliert, fängt man an dieser Stelle wieder an. **[2]** Man beachte die TNT-Kisten. Sie sind ein bißchen explosiv. **[3]** Stachelig-spitze, dornenübersäte Pfosten und Fleischfressende Pflanzen können ganz schön ärgerlich werden.

Zunächst einmal gibt es drei unterschiedliche Arten, wie die Levels aufgebaut sind. Im ersten läuft man in den Bildschirm hinein, im zweiten aus ihm heraus, und im dritten bewegt man sich von einer Seite auf die andere. Das hört sich nicht gerade nach einer radikalen Neuerung an. Aber mit diesen 3D-Bewegungen konnten die Entwickler ein paar äußerst verzwickte und variationsreiche Herausforderungen einbauen, die je nach Art des Levels ganz unterschiedlich wirken.

Wenn Sie in den Bildschirm hineinrennen, dann ist, obwohl die Herausforderungen auf recht traditionell-bekannte Art strukturiert sind, die Erfahrung einfach viel aufregender: Verrückte Objekte wie steinerne Wagenräder, riesige Gruben und stachelige Hindernisse steuern vom Seitenrand aus mit voller Geschwindigkeit auf Sie zu- oder an Ihnen vorbei. Wenn Sie aus dem Bildschirm herausrennen, vor allem in den Spielabschnitten mit den Felsblöcken, dann wird das Spiel zu einem Rennen gegen die Zeit. Wenn Sie beispielsweise mit Konzentration und Spannung darauf warten, wann und in welcher Form die Hindernisse und Fallen in Erscheinung treten, gleichzeitig wachsam die massive Steinkugel im Auge behalten müssen, die aus der Ecke heraus immer näher kommt, dann ist das schon eine ganz schöne Zerreißprobe für Ihre Nerven.

In den Levels, die sich von der Seite aufrollen, greifen die Programmierer auf eine traditionelle Struktur zurück. Die allerdings besitzt 3D-Elemente, wodurch Sie vor hundsgemeine Probleme gestellt werden, wie man sie in der Jump-and-

Run-Geschichte bisher noch nicht gesehen hat.

Schließlich gibt es auch noch ein paar wirklich spektakuläre Abschnitte, in denen Crash sich in alle Richtungen bewegt. Zwar ist, wie gesagt, die Bewegungsfreiheit nicht total, weil durch die Levels ganz bestimmte Bahnen führen, aber diese vernetzen sich auf verwickelte Weise in den Bildschirm hinein und aus ihm heraus und von einer Seite zur anderen. Wenn also die Bewegungsfreiheit auch eingeschränkt ist, haben Sie wirklich die Empfindung, einen wahrhaft dreidimensionalen Raum zu durchwandern. Und der Spielfluß und der kontrollierbare Bewegungsablauf eines normalen Jump-and-Run bleiben trotzdem bestehen.

"Crash Bandicoot" hat eine ganz schöne Anzahl von Levels (um die 30). Aber selbst wenn das längst nicht so viele sind wie bei manchen anderen Plattformspielen, sind die Levels so umfangreich und gut konstruiert, daß die Herausforderung enorm ist. Nur so zum Vergleich: es dauert länger als "Jumping Flash" (das einem im Vergleich hiermit erbärmlich easy vorkommt). Und wir schätzen einmal, daß Sie ungefähr mindestens so viel Zeit benötigen, um durchzukommen, wie bei einem durchschnittlichen





Tawna

Wenn Sie zu dieser süßen Kreatur kommen, speichert sie Ihnen das Spiel ab.



Bonus Bob

Schenkt entweder ein halbes Leben oder macht unbesiegbar. Heißt übrigens nicht wirklich Bob.



Pinstriped Bandicoot

Was dieser böse Bube in seinem Nadelstreifenanzug vorhat, ist wohl ziemlich offensichtlich.



Koala Kong

Koala steckt in einer Mine, in der er riesige Felsbrocken ausgräbt, um sie auf den Spieler zu werfen.

"Mario"-Spiel. Und das sind so um die drei Tage, ohne all die Extras und geheimen Features.

Damit Sie schon einmal eine Idee bekommen, was Sie in den ersten beiden Welten erwartet: Sie müssen riesigen Mühlsteinen ausweichen, vor gigantischen Steinbrocken wegrennen, auf einem Wildschwein reiten und dabei den Dornenfallen und Fußangeln entgehen. Sie werden auf eine ganze Serie tückischerweise immer wieder verschwindender Plattformen hüpfen, um zu einem riesigen Holztor zu gelangen. Sie müssen gegen drei Gegner kämpfen und Flammenhindernissen, Lanzen, abstürzenden Plattformen ausweichen, schnell über fleischfressende Pflanzen springen... die Liste ließe sich fast endlos weiterführen. Und all das, bevor Sie die echten Feinde im Spiel überhaupt zu sehen bekommen.

Die Plattform-Tradition will, daß es in jedem Spiel, das sein Geld wert ist, auch unbedingt Boni und Geheimnisse geben

muß. Den Designern von Naughty Dog war das natürlich bekannt, und so haben sie ein reichhaltiges Paket verborgener Extras eingestreut, die auch noch entdeckt werden können, wenn das Spiel schon fertiggespielt ist. Zunächst einmal gibt es zwei Möglichkeiten, das Spiel zu Ende zu bringen. Wenn man alle Boxen auf allen Levels sammelt und auch wirklich absolut alles findet, dann kann man das Spiel zu einem speziellen Ende führen. Wenn einem dies nicht gelingt, dann muß man es auf die bekannte Art beenden. Außerdem gibt es auf jedem Level versteckte Edelsteine. Werden sie aktiviert, dann können Sie sie als Plattform benutzen und auf ihnen zu Spielabschnitten vordringen, die zuerst unerreichbar waren. Dort finden Sie dann zusätzliche Kraftschübe und mehrere Extra-Leben. Einige dieser verborgenen Spielabschnitte sind nur als einzelner kleiner Bereich angelegt. In manchen Levels allerdings wird ein ganzer neuer Spielabschnitt eröffnet und verlängert den Level um etwa ein Drittel.

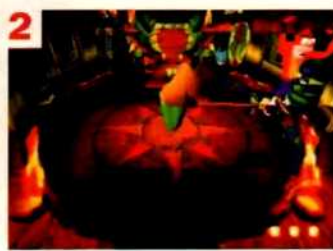
Sollten Sie unseren Beitrag über

[1] Das Ganze präsentiert sich in dieser phantastisch farbenprächtigen Weise. **[2]** Wenn Sie allzu lange am äußersten Bildschirmrand herumlungern, kann das fatal enden. **[3]** Eine geöffnete fleischfressende Pflanze dient als Plattform. **[4]** Sie müssen damit rechnen, daß diese Sockel an bestimmten Stellen immer weniger werden.



Papu Papu – der Kick der Power-Pranke

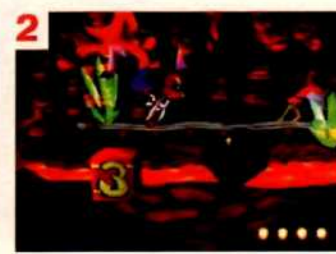
[1] Das ist Papu Papu, einer Ihrer Gegner. **[2]** Wenn er mit seiner Streitaxt wirbelt, springen Sie besser drüber – oder der Tod kommt schnell. **[3]** Wenn er sie auf den Boden schlägt, sollten Sie lieber nicht im Weg stehen. **[4]** Wenn Ihnen das dreimal gelingt, gehört dieser Fettwanst der Vergangenheit an.



Jump-and-Run-Spiele (Ausgabe 10/96) gelesen haben, dann wissen Sie schon, wie unabdingbar und extrem wichtig es ist, daß die Schwierigkeitskurve im Plattformspiel genau stimmt. Naughty Dog ist dies anscheinend vortrefflich gelungen. Die ersten Levels sind, wie es sein sollte, gerade schwierig genug, um den Spieler mit dem Gameplay vertraut zu machen. Während jedoch die meisten Jump'n Runs ein kleines bißchen zu lange eine Spur zu leicht bleiben, schraubt "Crash Bandicoot" seine Ansprüche recht schnell höher. Allerdings werden die Herausforderungen gleichmäßig schwieriger, wodurch das Spiel zwar anspruchsvoll, aber niemals frustrierend wird.

Wenn Sie bisher noch sehr selten Jump-and-Runs gespielt haben, könnte "Crash" ein kleines bißchen zu schwierig oder "unfreundlich" erscheinen. In diesem Fall möchten wir Ihnen empfehlen, sich erst mal bei einem einfacheren Vertreter des Genres wie "Mickey's Wild Adventures" die Zähne auszubeißen. Aber für echte Plattform-

Koala Klötze



[1] Koala Kong ist etwas mächtiger als Papu Papu. **[2]** Wenn er mit Felsbrocken wirft, diagonal wegspringen. **[3]** Gehen Sie möglichst auch den explosiven Klötzen aus dem Weg. **[4]** Wenn Sie den Felsbrocken dreimal erfolgreich ausgewichen sind, stoppt der vierte vor Ihnen. Schießen Sie ihn zurück!

Fans gilt, daß sie es durch dieses hohe Maß an Herausforderung endlich mit einem Spiel zu tun haben, das nicht schon nach fünf Minuten gähmend langweilig wird.

A propos Schwierigkeiten: Hier muß man anmerken, daß die Entwickler es bei einigen Gelegenheiten schon hätten besser machen können. Im Großen und Ganzen ist wirklich fast alles erstklassig, nichts zu meckern. Bei ein paar Situationen aber scheinen die Sicherungsplätze oder Restart-Points irgendwie schlecht angelegt. Normalerweise gibt es sie nach einer besonders kniffligen Sequenz. Nach ein paar Anläufen packt man einen Level, dann kommt ein Restart-Point, und Sie dürfen die bisherigen Ergebnisse speichern und – sofern Sie jetzt aufhören – an dieser Stelle beim nächsten Mal wieder in das Spiel einsteigen. Oder Sie spielen in aller Ruhe einfach hier weiter. In der zweiten Welt aber gibt es einen ganzen Bereich, in dem aus unbekannten Grund während drei ganzer Levels kein Sicherungsplatz kommt.



[1] Diese Flammensockel sollten besser erst verlöschen, bevor Sie draufspringen, sonst gibt es Grillfleisch. **[2]** Immer mehr stachelige Wandvorsprünge machen unserem Crash ganz schön zu schaffen. **[3]** Ohjehmineh! Die Sache mit dem richtigen Timing haben wir schon erwähnt, oder? **[4]** Kugeln! **[5]** Und noch mehr Kugeln!



Wer ließ Ripper raus?



[1] Ripper Roo ist ein beklopptes Känguruh, das aus der Klappsmühle ausgebüchst ist. **[2]** Warten Sie auf die TNT-Kisten, um auf die zweite Plattform-Ebene zu gelangen. **[3]** Mit Glück und dem rechten Timing bringen Sie sie zum Explodieren. **[4]** Wenn das wiederum insgesamt dreimal gelingt, ist Ripper hinüber.

Und das heißt natürlich, daß Sie sich höchstwahrscheinlich ganz schön abmühen und sich unglaublich oft durch diese drei Levels hindurchstrampeln müssen – eben diese drei Levels sind nämlich besonders schwierig – bevor die Ergebnisse abgespeichert werden können. Ein paar Versuche sind ja noch in Ordnung. Wenn Sie aber mit den ersten beiden Levels allmählich so richtig vertraut sind und dann zum x-ten Mal im Dritten "aufs Maul" fliegen, dann fängt's allmählich innerlich an zu rumoren, oder Sie schlaffen ab und würden am liebsten aufhören. Und dennoch – es ist im Großen und Ganzen gesehen eigentlich nur ein kleineres Ärgernis in einem ansonsten einwandfrei strukturierten Spiel.

Schlußendlich wäre es eine grobe Unterlassung, wenn wir nicht auf die äußeren Merkmale, das Aussehen des Spiels, zu sprechen kämen. Weit davon entfernt, nur eine Übung im Polygon-Shifting zu sein, was oft auf Kosten einer tatsächlich gut gestalteten Grafik geht, sieht „Crash Bandicoot“ einfach wie ein phantastisch gemachter Cartoon aus, nur daß er zufällig dreidimensional ist. Wie die Entwickler das dermaßen prächtig hingekriegt haben, ist uns ein bißchen rätselhaft. Aber das Ganze ist ein wahres Kunstwerk aus Farbe und phantastischen Details. Besonders prachtvoll sind die Levels, in denen man sich aus dem Bildschirm heraus oder in ihn hineinbewegt.

Wahrscheinlich ist diese Fülle von Details nur möglich, weil das Spiel ziemlich linear gehalten

ist. Es ist eigentlich nicht vorstellbar, daß diese Art Szenerie möglich wäre, wenn man sich unbegrenzt bewegen könnte. Wie dem auch sei, möglicherweise werden uns die Experten von Naughty Dog mit ihrer nächsten Entwicklung eines Besseren belehren. Wenn wir aber einmal im "Hier und Jetzt" bleiben, dann muß man eigentlich, was immer man von diesem Spiel hält, fairerweise zugeben: Dies ist ohne Zweifel das hübscheste und am besten gemachte Jump-and-Run, das bisher für eines der neuen Systeme entwickelt wurde.

Kurz und gut: "Crash Bandicoot" ist mit jedem Detail ein Plattformspiel der nächsten Generation. Es legt nicht etwa ein radikal neues Spielkonzept vor, denn es handelt sich nicht um einen ganz neuen Stil – sonst wäre es nämlich einfach kein Jump-and-Run mehr. Der Schlüssel liegt in der Bezeichnung "Jump-and-Run der neuen Generation". Neue Generation deshalb, weil seine Grafik weitaus schöner ist als alles, was es bisher in irgendeinem anderen Spiel dieser Gattung gab. Weil es von 3-D-Elementen Gebrauch macht und mindestens eine Handvoll wirklich interessanter neuer Ideen liefert. Und Jump-and-Run einfach deshalb, weil es auf der Grundidee dessen, was ein gutes Plattformspiel ausmacht, aufbaut und gleichzeitig diese Idee ein Stück weiterführt.

Die Naughty Dog-Entwickler haben voll ins Schwarze getroffen, als sie sich entschlossen, sich von dem bisher Gängigen inspirieren zu lassen. Dabei haben sie eine phantastische neue Software entwickelt, die das Genre auf neue Höhen emporhebt.



Alternative Spiele

Jumping Flash

Mickey's Wild Adventure

Gex

Rayman



[1] Durch diese Maske werden Sie unsiegbar. **[2]** Auf einem Schweinerücken zu enden, ist nett. Und Tschüß.

Crash Bandicoot

Meine Meinung: Crash Bandicoot ist ein tolles Spiel – keine Frage. Trotzdem reichte es nur zu einem "2,0 – gut". Warum? Mit Ausnahme der Grafik (1,5) haben wir alle Einzelkriterien mit einer glatten 2 bewertet; angefangen bei der Spielidee über das Gameplay bis hin zur Motivation. Die Idee eines Jump'n-Run ist eben nicht neu. Hätten die Programmierer das Spiel in einem "richtigen" 3-D-Raum ablaufen lassen, wäre das

etwas anderes gewesen; aber so... Was Gameplay und Motivation betrifft: Bei einem Jump'n-Run ist eine präzise Steuerung spielentscheidend; und gerade hier zeigt Crash hin und wieder Schwächen. Ist Crash Bandicoot nun ein Hit oder nicht? Die Frage läßt sich leicht beantworten. Dieses Spiel ist derzeit das beste Jump'n-Run für die PlayStation – aber die Entwicklung bleibt bekanntlich nicht stehen.

Michael Schmittner

■ PRODUKT:	Crash Bandicoot
■ HERSTELLER:	Naughty Dogs
■ DISTRIBUTOR:	Sony
■ VERKAUFSPREIS:	120 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	2	■ MOTIVATION:	2
■ GRAFIK:	1,5	■ PREIS/LEISTUNG:	2
■ SOUND:	2		
■ PRÄSENTATION:	2		
■ GAMEPLAY:	2		
GESAMTWERTUNG: 2,0			



1 Das Spiel mit der Extraportion Energie. Vernichten Sie Ihre Gegner und sammeln Sie Extra-punkte. Zur Belohnung gibt es eine bessere Panzerung. **2** Na, wer bist Du denn? **3** Keine Spezialtoilette für zwei Personen sondern der Eingang zu einer anderen Welt **4** Der erste Level ist fast geschafft. Nur noch alle Strommasten von diesen grünen Kugeln befreien...

BLAM! Machinehead -

Kammerjäger, übernehmen Sie!

Machen Sie sich bereit, eine dunkle und komplexe Welt voller Gefahren zu entdecken, eine Welt in der Mutantenspinnen eine minenverseuchte, dreidimensionale Landschaft durchkrabbeln. **Blam! Machinehead** – das ist der Stoff, aus dem Klassiker entstehen. Achtung: **Blam!** ist keine gehirnlose und spielerischer Substanz entbehrende Ballerorgie, sondern ein Actiondrama in fast perfekter Machart. von Marcel Peters

Vielleicht haben Sie schon einiges über Core's einfallsreiches Shoot'em up gelesen. PSM war die erste Zeitschrift überhaupt, die mit der englischen Ausgabe Nr. 5 das Spiel zu Gesicht bekam und einen Blick hinter die Kulissen von "Blam! Machinehead" werfen konnte. Zur Story: Sie befinden sich in einer dreidimensionalen Welt, die von einem Virus elektromechanischer Genetik heimgesucht wird. Nun steht diese Welt unter dem Joch des gottesähnlichen Wesens Machinhead, das keine anderen, na, Sie wissen schon, neben sich duldet. Das sind alle Informationen, die Sie zum Verstehen des Spielprinzips benötigen

Leckerbissen für die Augen

Nachdem Sie die übliche Installationsroutine (Boot-up-Sequenz, Copyrightvermerke, Titelbild, FMV Intro, Menüscreen, Ladebild und ein anderes FMV) hinter sich gebracht haben, ist es die phänomenale Grafik, die Ihnen als erstes auffallen wird. **Blam! Machinehead**, folgend BMH genannt, trifft mit einer solchen Intensität auf die Netzhaut Ihrer Augen, daß es eine wahre Freude ist. Die PlayStation läßt besonders in der Darstellung dreidimensionaler Welten Ihre Muskeln spielen.

BMH ist die Antwort der Programmier auf die massiven Forderungen der Spielergemeinde: "Blam! Machinehead" ist ein Spiel, das geradzugradenlos die vorhandenen Grafikchips des Gerätes ausnutzt und zum Glühen bringt. Ja, genau **dafür** wurde die PlayStation gebaut!

Arachnophobia

Eine blutrote, schlammige Masse wabbert durch die virenverseuchte Landschaft, die ausschließlich von mutierten Spinnen und herumziehenden Zombies "bewohnt" wird. Fliegende Minen, herumschwirrende Insekten, gemeingefährliche Öltanks und schwere Gefechtstürme stehen Ihnen zusätzlich im Weg. Sie befinden sich also in ziemlich mieser Gesellschaft. So, von nun an haben Sie wirklich ein Problem, denn diese virenverseuchte Mutantenarmee ist ausschließlich mit dem Ziel in diese Welt hineinprogrammiert worden, Sie zu erledigen! Die Lösung: Zeigen Sie diesen fiesen Biestern, was Sie alles auf dem Kasten haben und feuern Sie anständig zurück! Eine gewisse Schadenfreude ist nicht zu verheimlichen, wenn sich Ihre Bildschirmfeinde explosionsartig in einer prächtigen Grafikorgie vom Bildschirm verabschieden! Ein Silvesterfeuerwerk





[1] Was für ein häßlicher Käfer [2] Noch mehr von dieser Sorte. Die Jagdsaison ist eröffnet... [3] Dieser purpurne Zug hat nichts auf unserer Strecke verloren, denn Sie wissen, was Sie tun! [4] Haben Sie das gesehen? [5] Das Ding aus einer anderen Welt. Nichts wie weg hier! [6] Das PlayStation Team warnt: Grüne Trucks und Spinnen gefährden Ihre Gesundheit! [7] Es gibt viel zu tun! Schießen wir sie ab!



im Oktober... Ein Beispiel: Spinnen trippeln voller Entsetzen in alle Richtungen, überschlagen sich, und mit einer finalen Salve aus der Maschinenpistole verteilen sich die Viecher als kleine Einzelteile über den Bildschirm. Eine ziemlich widerliche Angelegenheit, aber seltsamerweise sehr befriedigend...!

Lohn der Angst

Die ziemlich verwinkelte Landschaft bietet ein reichhaltiges Sammelsurium an Gebäuden, Brücken und Tunnels, die wiederum alle mit großer Detailtreue gerendert wurden. Das Licht flackert, Wasserfälle rauschen, getroffene Ölfässer gehen in Flammen auf und die ganze Zeit sitzt Ihnen die Angst im Nacken und treibt Ihnen die Schweißperlen auf die Stirn. Die düstere und dunkle Atmosphäre zieht sich wie ein roter Faden durch das gesamte Spiel. Der Spieler muß mit einer permanent existierenden schlimmen Vorahnung leben und spielen. Man weiß, daß gleich "irgendetwas" passieren wird. Das ist vor allem dem eingeschränkten Blickfeld zu verdanken, denn bevor Sie

Ihre Gegner sehen, hören Sie schon die unheilverkündenden jammernden Laute dieser Todesboten. Haben Sie "Sieben" gesehen? Dann wissen Sie, was ich meine!

In der Tat zeigt BMH einige spielerische Parallelen zu einem in Deutschland indizierten Spiel, das ebenfalls in dreidimensional animiertem Gelände stattfindet.

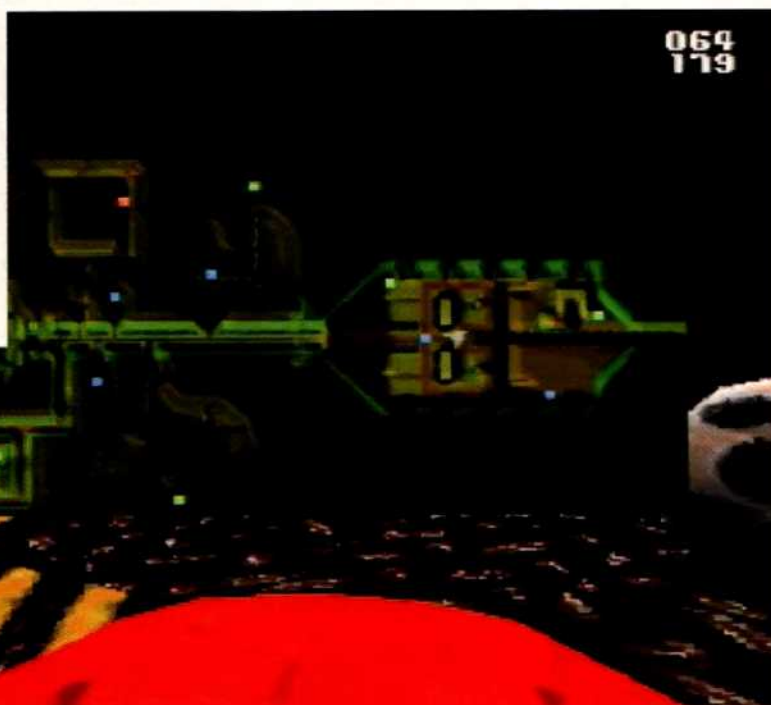
Der Stereosound spielt einen gewichtigen Part in diesem Spiel, denn er trägt maßgeblich zur düsteren Stimmung bei und gibt Ihnen lebenswichtige Hinweise auf Munitionsverstecke. Ihre Feinde indes sind auch nicht tatenlos und jeder noch so unscheinbare Punkt auf der Karte stellt eine Gefahr Sie dar!

Jede Mission ist nach dem bekannten Prinzip aufgebaut: Vernichten Sie jeden Pixel Ihrer Gegner und erreichen Sie ein vorgegebenes Ziel. Im Klartext heißt das z.B.: Zerstören Sie das elektrische Versorgungsnetz, beschützen Sie einen Zug und kämpfen Sie gegen ein Spinnentier. Später im Spiel werden Sie beauftragt, einen Satelliten zu lokalisieren der Sie an einen Ort beamt, wo Versorgungseinrichtungen des "Machine-head" zu knacken sind.

Ihr Fortkommen wird durch undurchdringliche Tore, zerstörte Brücken, ungünstig platzierte Berge und weitere Hindernisse unmöglich gemacht. Die Tore können mit "Echten-Welt-Schlüsseln" geöffnet werden, während spätere Barrieren repariert oder sogar bewegt werden müssen, um den Weg freizugeben. Vorausgesetzt, Sie sind im Besitz



Die Kartenauschnitte sind zwar nützlich, aber viel zu groß um ständig aufgeklappt zu sein und zu spielen. Da hätten wir uns eine intelligentere Lösung gewünscht.



Sie müssen wirklich alle Schlösser zerstören. Ein echtes Schloss (oben) und ein unechter Schlüssel (unten).



[1] Die Unrealen Zonen: knifflige Puzzlespiele.
[2] Eine herrliche Aussicht aus dem Cockpitfenster.



"Unechter Schlüssel", die einem den Weg in die "Unreale Zone" aufschließen. In diesen Bereichen befinden sich nämlich die wirklich harten Brocken. Der Schlüssel zum Erfolg liegt in der richtigen Kombination.

Objektiv betrachtet bieten die Missionen ein reichhaltiges Repertoire vom simplen Aufgaben bis hin zu kompliziert aufgebauten Missionen. Man kann also mit gutem Gewissen behaupten, daß BMH keine primitive Ballerorgie ist. Einfach nur wild in der Gegend herumfeuern ist eine Strategie, die in diesem Shoot'em-up nicht funktioniert. "Arbeit" gibt es genug: Zahlreiche Gegner, permanenter Dauerbeschuss und immer die Gefahr vor Augen, daß hinter der nächsten Ecke, dem nächsten Berg oder einer Gletscherspalte das Böse auf Sie lauert!

Eines stört jedoch den guten Gesamteindruck des Spiels. Nach einem sehr einfachen ersten Level steigt der Schwierigkeitsgrad in der zweiten und dritten Mission sprunghaft an. Natürlich ist das an sich keine schlechte Sache, doch irgendwie fühlt man sich ein bißchen eingeschüchtert

und ungeübte Spieler unter Ihnen werden verzweifelt das Joypad in die Ecke feuern. Sie sind permanenten Fights mit schaurigen Mutanten ausgesetzt, müssen die ständig sinkende Energieanzeige im Auge behalten, noch dazu die entscheidenden Puzzleteile zu Lösung des Levels suchen und noch den genauen Weg aus dieser Hölle finden! Das ist wirklich zu viel des Guten und pumpt unnötig viel Adrenalin durch Ihren Körper. Etwas leichtere Level hätten dem Gameplay sicherlich keinen Abbruch getan.

Wo laufen Sie denn?

Im Eifer des Gefechts verlieren Sie leicht die Orientierung. Zwar können Sie eine Karte aufrufen, aber die ist Ihnen bestimmt keine Hilfe, denn der Kartenausschnitt ist zu groß, um ihn ständig auf dem Bildschirm zu halten und für eine Orientierung zu unhandlich.

Haben Sie sich erst einmal an das Spielprinzip gewöhnt, wird Ihnen Alien Trilogy wie ein gemütlicher Spaziergang durch ein Naturkundemuseum vorkommen. BMH ist nicht das beste Spiel in diesem Genre, aber verdammt nah dran. Es ist ein geradliniges und ehrliches Actionspiel und garantiert nicht von der Stange. Tatsächlich sprengt dieses Spiel einige Normen des Actiongenres und setzt neue Maßstäbe, an der sich zukünftige Shoot'em-ups messen müssen.



Alternative Spiele

Alien Trilogy

Krazy Ivan

Assault Rigs



Die Handlung: Ein furchtbarer Virus infiziert das ganze Land. Wissenschaftler versuchen ihn mit Bomben zu stoppen. Eine attraktive Pilotin startet Raketen. Das Spiel beginnt. Was für ein Intro!

BLAM! Machinehead

Meine Meinung: Waren Sie schon einmal wegen Herzbeschwerden beim Arzt? Leiden Sie unter Bluthochdruck? Regen Sie sich leicht auf? Wenn Sie nur eine Frage mit JA beantwortet haben, dann vergessen Sie "Blam! Machinehead" und gehen Sie Lego spielen. Dieses Spiel ist wie ein knallharter Actionfilm: Kühl, schnell, brutal. Es hat mir eine Menge Spaß gemacht. O.k, die Kartenfunktion ist völlig daneben

geraten. Ja, ich gebe zu, Kartenlesen war noch nie meine Stärke, aber mit den Blam!-Karten kann ich wirklich nichts anfangen. Trotzdem, für Blam! lege ich meine Hand in's Feuer, denn erstens ist die Grafik bestechend ordentlich und intensiv, zweitens faszinieren die herauschenden Stereoeffekte. Zu guter letzt: originelle Puzzles und ein gelungenes Intro. Blam! - Da weiß man eben, was man hat! **Marcel Peters**

■ PRODUKT:	BLAM! Machinehead		
■ HERSTELLER:	Core Design		
■ DISTRIBUTOR:	EIDOS		
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark		
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch		
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch		
■ SPIELIDEE:	2	■ MOTIVATION:	2
■ GRAFIK:	1,5	■ PREIS/LEISTUNG:	2
■ SOUND:	1,5	GESAMTWERTUNG: 1,9	
■ PRÄSENTATION:	1,5		
■ GAMEPLAY:	2		

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 ...

Andretti Racing

Indy Car ist ein klein wenig wie Formel 1, Stock Car ist so ähnlich wie Tourenwagen und die Andrettis sind ein bißchen wie die Schumachers. Ist also Andretti Racing so etwas wie ein Autorennspiel? von Artur Hoffmann

[1] Eine gute Qualifikation ist die halbe Miete. **[2]** Der Split-Screen-Modus ist sehr übersichtlich. **[3]** Ein Indy Car... **[4]** ...und ein Stock Car auf dem gleichen Stadtkurs. **[5]** Ob dieses Foto das Warten versüßt? **[6]** Der Aufenthalt im Pit sollte sorgfältig geplant sein.



Michael Schumacher war schon Doppelweltmeister, da fuhr sein kleiner Bruder noch leistungsschwächere Automobile spazieren. Nun ist auch der jüngste Sproß der Schumachers in den Formel-1-Zirkus eingestiegen. Eine ähnlich rennsportbegeisterte Familie sind auch die Andrettis. Mario Andretti (Vater), Michael Andretti (Sohn) sowie Jeff Andretti (Neffe) sind aus dem US-amerikanischen Rennsport nicht wegzudenken. So ist es nicht weiter verwunderlich, daß die drei Racer Ihren guten Namen EA zur Verfügung stellten. Das Ergebnis dieser Liaison ist ein rasantes Rennspiel.

Pitstop

An der Vielfalt der vorhandenen Modi gibt es nichts auszusetzen. Neben den kurzweiligen Ein-

zelrennen (Auswahl des Fahrzeuges und des Kurses, Einstellung der Rundenzahl und los geht's) wartet auch ein Karrieremodus auf seinen Einsatz. In diesem müssen Sie alle Rennen fahren, um am Ende der Saison möglichst weit vorne zu liegen. Die Belohnung winkt in Form eines Abwerbungsversuches eines anderen Rennstalles. Der grobe Ablauf ist bei beiden Varianten der gleiche. Zu allererst tun Sie Ihr Automobil, fahren dann drei Qualifikationsrunden und starten abschließend im eigentlichen Rennen. Entscheidender Faktor ist allein der Boxenstop. Da Ihre hochgezüchteten Motoren keine zwölf Runden fahren können, ohne nachzutanken, ist eine

Familientreffen in der Fahrschule



Ein ganz lustiges Feature, das Ihnen Andretti Racing bietet, ist die virtuelle Fahrschule. Mario, Michael und Jeff plaudern hier aus dem Nähkästchen über Kurven, Kurven und Kurven. Wie bei fast allen Full Motion Videos werden Sie auch hier rasch auf den berühmten Knopf drücken, um diese amerikanische Version des "Siebten Sinns" wegzuklicken.



Entscheiden Sie sich für einen guten Rennstall, peppen Sie Ihren Boliden auf und gewinnen Sie das Rennen. So einfach geht das.



Gesetzliche Krankenkassen

Sicher haben Sie schon gehört, daß Sie 1996 auch als gesetzlich Krankenversicherter Ihre Krankenkasse frei wählen können. Aber wußten Sie auch, daß Sie dabei tatsächlich bis zu 1.200 DM im Jahr sparen können? Und genau dazu verhilft Ihnen jetzt der PLUSMINUS Krankenkassenführer!

ISBN 3-7723-9563-5
1996 WDR, Köln
ÖS 238,-/SFr 25,-/DM **29,95***

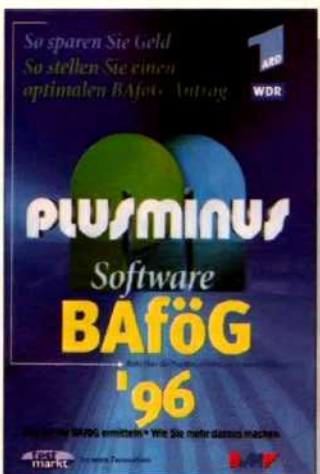


Bausparen

Beim Bauen geht es um Ihr Geld! Und es geht um sehr viel Geld. Prüfen Sie deshalb jedes Angebot mit dem PLUSMINUS-Bauspar-Vergleich:

- Was Sie ein Bauspar-Vertrag tatsächlich kostet
- Wieviel er Ihnen bringt
- Was Sie wirklich davon haben
- Welche alternativen Finanzierungsvarianten für Sie in Frage kommen
- Welche Rechnung für Sie über die gesamte Laufzeit wirklich aufgeht

ISBN 3-7723-9552-X
1996 WDR, Köln
ÖS 238,-/SFr 25,-/DM **29,95***



BAföG '96

Ein Studium ist teuer und während der Ausbildung zählt jede Mark. Aber nur ein optimaler BAföG-Antrag garantiert, daß Sie auch die Förderung erhalten, die Ihnen zusteht! Genau dazu verhilft Ihnen diese Software. Qualifizierte Fachleute haben hier eines der kompliziertesten Leistungsgesetze in ein Programm übertragen, das Ihren Anspruch auf Ausbildungsförderung auch in Sonder- und Grenzfällen zuverlässig ermittelt und Ihnen so bares Geld einbringt.

ISBN 3-7723-9553-8
1996 WDR, Köln
ÖS 198,-/SFr 23,-/DM **24,95***



Telekom Tarife 96

Topaktuell: So senken Sie jetzt Ihre Telefonrechnung! Diese neue plusminus-Software mit umfangreichen Funktionen zur Gebühren-Erfassung und -Berechnung, spart bares Geld. Mit • persönlichem Telefonnummern-Verzeichnis • vollautomatischer Gebührenerfassung und weltweiter Tarifierkennung • automatischer Gebührenübernahme in eine Monatsendabrechnung • Voreinstellung der gewünschten Gesprächsdauer • Vorkalkulation, wann welches Gespräch am günstigsten ist. Bereits integriert: Tarifstufe 2, gültig ab 1. Juli 1996.

ISBN 3-7723-9422-1
1996 WDR, Köln
ÖS 198,-/SFr 23,-/DM **24,95***



Kapital-Lebensversicherungen

Wußten Sie, daß 53% aller Anbieter von Kapital-Lebensversicherungen unseriös arbeiten? Hier ist der individuelle Test für Ihren Vertrag! Mit dieser Software werden Sie selbst zum Finanzprüfer: Jetzt können Sie Ihren persönlichen Versicherungsvertrag auf seine Rentabilität hin analysieren. Und wenn Ihre Versicherung schlecht dabei abschneidet, erfahren Sie ganz konkret, was zu tun ist, um dennoch mehr aus Ihrem Geld zu machen.

ISBN 3-7723-9602-2
1996 WDR, Köln
ÖS 238,-/SFr 25,-/DM **29,95***

Franzis' Buch- und Software Verlag GmbH • Buchabteilung •
Postfach 1149, 85618 Feldkirchen
Bestell-Hotline • Tel: 089/99115-444 • Fax: 089/99115-103

Franzis'

Wial



Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 • 82194 Gröbenzell
Tel.: (08142) 59640 Fax: 54654

BESTELLANNAHME: MO. - DO. 9:00-18:00, FR. 9:00-17:00

Laden in Kassel

Fünfensterstraße 9
Mo.- Fr. 10.00 - 18.00,
Sa. 10.00 - 14.00 Uhr

Laden in Augsburg

Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo.- Fr. 9.00-13.00 + 13.30-18.00 Uhr,
Sa. 9.00-12.00 Uhr

SONY PLAYSTATION GAMES

AGILE WARRIOR F-111 X DT. ANLEITUNG	85,90
ALIEN TRILOGY DT. ANLEITUNG	79,90
ALONE IN THE DARK 2 KOMPL. DT.	99,90
ANDRETTI RACING DT. ANLEITUNG	79,90
A-TRAIN DT. ANLEITUNG *	99,90
AYRTON SENNA KART DUELL DT. A. *	89,90
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG *	85,90
BEYOND THE BEYOND DT. ANLEITUNG	89,90
BLACK DAWN DT. ANLEITUNG *	89,90
BLAM! MACHINEHEAD DT. ANL. *	89,90
BLAST CHAMBER DT. ANLEITUNG *	89,90
BLAZING DRAGONS DT. ANLEITUNG	79,90
BUBBLE BOBBLE 2 DT. ANLEITUNG *	79,90
BURNING ROAD DT. ANLEITUNG	89,90
BUST A MOVE 2: THE ARCADE DT. ANL.	69,90
CASPER KOMPL. DEUTSCH *	89,90
CHESSMASTER 3 D DT. ANL.	89,90
CHESSY DEUTSCHE ANLEITUNG *	89,90
CRASH BANDICOOT DT. ANLEITUNG *	109,90
CHRONICLES OF THE SWORD D. ANL. *	89,90
CRUSADER -NO REMORSE- KPL. DT. *	85,90
DARKSTALKERS DT. ANLEITUNG *	79,90
DAVIS CUP TENNIS DT. ANLEITUNG	85,90
DEFCON 5 DT. ANLEITUNG	85,90
DESCENT DT. ANLEITUNG	79,90
DESTRUCTION DERBY 2 DT. ANL. *	99,90
DIE HARD TRILOGY KOMPL. DT. *	85,90
DISCWORLD KOMPL. DEUTSCH	89,90
EARTH WORM JIM 2 DT. ANLEITUNG	75,90
ESPN EXTREME GAMES DT. ANLEITUNG	79,90
EXHUMID DEUTSCHE ANLEITUNG *	89,90
EXTREME PINBALL DT. ANLEITUNG	89,90
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	85,90
FIFA SOCCER 96 DT. ANLEITUNG	49,90
FIFA SOCCER 97 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
FORMULA 1 DT. ANLEITUNG	99,90
FRANK THOMAS „BIG HURT“ BASEBALL	85,90
GALAXIAN 3 DEUTSCHE ANLEITUNG	89,90
GALAXY FIGHT DEUTSCHE ANL. *	59,90
GRID RUN DEUTSCHE ANLEITUNG *	89,90
GUNSHIP 2000 DT. ANLEITUNG	95,90
HEXEN DEUTSCHE ANLEITUNG *	89,90
HYPHER FINAL MATCH TENNIS DT. ANL.	79,90
IMPACT RACING DT. ANLEITUNG	85,90
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL. *	85,90
INT. SUPERSTARSOCCER DELUXE *	85,90
IN THE HUNT DEUTSCHE ANLEITUNG	85,90
INTERNATIONAL TRACK & FIELD D.A.	89,90
IRON & BLOOD DT. ANL. (NOV 96) *	85,90
IRON MAN XO DT. ANLEITUNG	85,90
JUMPING FLASH 2 DT. ANLEITUNG *	89,90
JUPITER STRIKE DT. ANLEITUNG	59,90
KONAMI OPEN GOLF DT. ANLEITUNG	85,90
KILLING ZONE DT. ANLEITUNG	79,90
KRAZY IVAN DT. ANLEITUNG	79,90
LAST DYNASTY DT. ANLEITUNG *	89,90
LEGACY OF KAIN DT. ANL. (NOV 96) *	89,90
LEMMINGS 3 D DT. ANLEITUNG	59,90
MAGIC CARPET KOMPL. DEUTSCH	79,90
MADDEN 97 DT. ANLEITUNG	79,90
MAYHEM DT. ANLEITUNG *	99,90
MEGAMAN X3 DT. ANLEITUNG *	85,90
MOTOR TOON GRAND PRIX 2 D. A. *	85,90
MUSEUM PIECES 1	94,90
MYST KOMPL. DEUTSCH *	85,90
NASCAR RACING 96 DT. ANLEITUNG *	89,90
NBA HANGTIME DT. ANLEITUNG *	89,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION DT. ANL.	59,90
NBA IN THE ZONE DT. ANLEITUNG	89,90
NBA LIVE 96 DT. ANLEITUNG	85,90
NEED FOR SPEED KOMPL. DEUTSCH	89,90
NFL QUARTERBACK CLUB 97 DT. ANL.	79,90
NHL POWERPLAY HOCKEY 96 DT. ANL.	85,90
NHL ICEHOCKEY 97 DT. ANLEITUNG *	85,90
ONSIDE SOCCER DT. ANLEITUNG	85,90
OLYMPIC GAMES DT. ANLEITUNG	79,90
OLYMPIC SOCCER DT. ANLEITUNG	79,90
PANDEMONIUM DT. ANL. (NOV 96) *	89,90
PENNY RACERS DT. ANLEITUNG *	85,90

SONY PLAYSTATION GAMES

PGA TOUR GOLF 97 DT. ANLEITUNG	79,90
PITBALL DT. ANLEITUNG *	85,90
PO ED DT. ANLEITUNG *	89,90
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	79,90
PRO PINBALL THE WEB DT. ANLEITUNG	79,90
PROJECT OVERKILL DT. ANLEITUNG *	85,90
RAGING SKIES DT. ANLEITUNG	95,90
RAIDEN DT. ANLEITUNG	79,90
RAN SOCCER DT. ANLEITUNG	89,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG	85,90
REBEL ASSAULT 2 DT. ANLEITUNG	95,90
RESIDENT EVIL DT. ANLEITUNG	85,90
RETURN FIRE DT. ANLEITUNG *	89,90
REVOLUTION X DT. ANLEITUNG	59,90
RIDGE RACER REVOLUTION DT. ANL.	95,90
RISE 2: RESURRECTION DT. ANL.	85,90
ROAD RASH DT. ANLEITUNG	79,90
ROBOTRON "X" DT. ANLEITUNG *	89,90
SIM CITY 2000 KOMPL. DEUTSCH	95,90
SKELETON WARRIORS DT. ANLEITUNG	79,90
SLAM 'N JAM DT. ANLEITUNG	85,90
STARBLADE ALPHA DT. ANLEITUNG	85,90
STARFIGHTER 3000 DT. ANLEITUNG	85,90
STAR GLADIATOR DT. ANLEITUNG *	85,90
SHOCKWAVE ASSAULT DT. ANLEITUNG	79,90
SOVIET STRIKE KOMPL. DEUTSCH *	79,90
SAMPRA'S EXTREME TENNIS DT. ANL. *	79,90
SPACE HULK DT. ANLEITUNG	75,90
SPOT 3 DT. ANLEITUNG	75,90
STREETFIGHTER ALPHA DT. ANL.	79,90
STREETFIGHTER ALPHA 2 DT. ANL. *	85,90
STREETFIGHTER: THE MOVIE DT. ANL.	59,90
STRIKER 96 DT. ANLEITUNG	69,90
SUPER SONIC RACERS DT. ANL.	85,90
TEKKEN 2 DT. ANLEITUNG *	99,90
THEME PARK DT. ANLEITUNG	85,90
THUNDERHAWK II DT. ANLEITUNG	89,90
TIME COMMANDO DT. ANLEITUNG	79,90
TILT DT. ANLEITUNG *	79,90
TOMB RAIDER DT. ANLEITUNG *	89,90
TOP GUN DT. ANLEITUNG *	85,90
TOP GUN DT. ANLEITUNG (NOV 96) *	89,90
TOSHINDEN 2 DT. ANLEITUNG	89,90
TRANSPORT TYCOON DT. ANLEITUNG *	99,90
TRASH IT DT. ANLEITUNG *	85,90
TUNNEL B 1 DT. ANLEITUNG	85,90
VICTORY BOXING DT. ANLEITUNG *	79,90
VIRTUAL GOLF DT. ANLEITUNG *	89,90
VIRTUAL TENNIS DT. ANLEITUNG *	85,90
VIEWPOINT DT. ANLEITUNG	79,90
WATERWORLD ACTION DT. ANLEITUNG	89,90
WHIZZ DT. ANLEITUNG	79,90
WILLIAM ARCADE GREATEST HITS D. A.	65,90
WING COMMANDER III KOMPL. DT.	89,90
WIPE OUT 2097 DT. ANLEITUNG	95,90
WORLD CUP GOLF PROFESSIONAL EDIT.	79,90
WORMS DT. ANLEITUNG	89,90
WWF WRESTLEMANIA: ARCADE GAME D.A.	59,90
X2 DT. ANLEITUNG *	89,90
X-MAN: CHILDREN OF THE ATOM D.A. *	89,90
ZERO DIVIDE DT. ANLEITUNG	89,90
ZORK NEMESIS DT. ANLEITUNG	85,90

SONY PLAYSTATION ZUBEHÖR

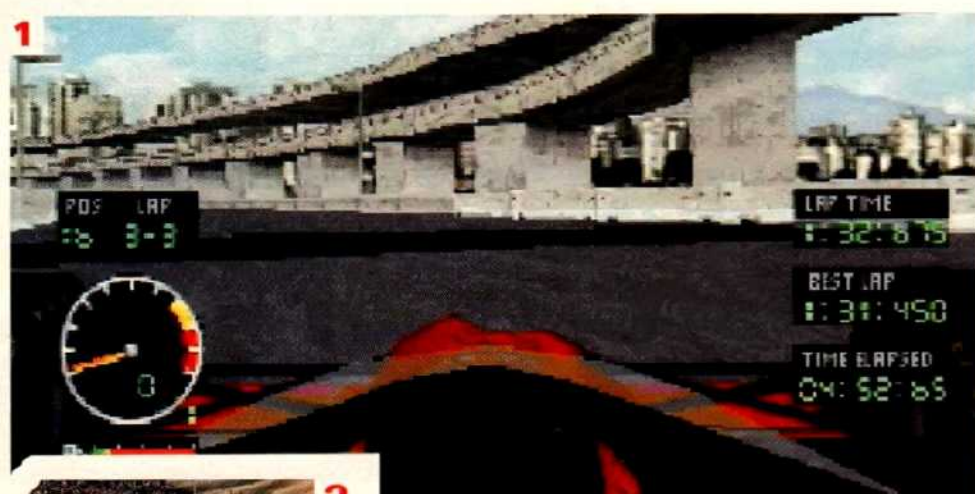
SONY PLAYSTATION OHNE SPIEL	379,-
ANTENNENKABEL SONY PSX	49,90
EURO SCART KABEL SONY PSX	69,90
LINK KABEL SONY PSX	49,90
JOYPADVERLÄNGERUNG SONY PSX	29,90
RGB SCART KABEL SONY PSX	29,90
ACTION RELAY 1 PSX	69,90
NETZKABEL FÜR PLAYSTATION	19,90
JOYPAD SONY PSX	59,90
MAD CATZ - LENKRAD	149,90
MAUS SONY PSX	59,90
MEMORY CARD PSX (DATEL)	49,90
MEMORY CARD PSX (SONY)	49,90
SONY PSX LICHTPISTOLE PREDATOR	69,90
TASCHE + MEMORY CARD & JOYPAD PSX	89,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten - Versandkosten:

Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00;

Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Eurocheck!

Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! Sonderposten nur solange Vorrat reicht!!! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!



durchdachte Strategie Gold wert. Anfänger brauchen allerdings keine Angst vor einer Fehlplanung zu haben. Die Faustregel lautet: Immer wenn der Sprecher sein markiges "The leader is in the pit" brüllt, fahren auch Sie in die Boxengasse. So einfach ist das. Der Aufenthalt im Pit gestaltet sich sowieso immer gleich: reinfahren, auswählen, rausfahren.

Am Rande wollen wir noch erwähnen, daß das Wetter auch immer gleich ist: Strahlender Sonnenschein und angenehme Temperaturen, soweit das Auge reicht.

Fahrschule

Abgesehen von einigen Kleinigkeiten macht das Fahren einfach Spaß. Gute Hintergrundgrafiken, rasanter Spielablauf und eine exzellente Steuerung machen "Andretti Racing" auch für Einsteiger

spielbar. Drei verschiedene Kamerapositionen (im Auto, darüber und dahinter), freie Fahrzeugauswahl (Indy oder Stock) sowie nett gestaltete Strecken runden das Spektrum der positiven Attribute ab. Besonders der gelungene Split-Screen-Modus wird eine ganze Reihe von Rennsportfreunden begeistern. Obwohl sich das alles nach einem Klassespiel anhört, gibt es bei Andretti Racing leider die eine oder andere Schluderei. Der Vergleich zur Referenz "Formel 1" hinkt zwar ein wenig, allerdings sollten sich Puristen nicht allzuviel Realismus versprechen. Andretti Racing zielt auf die Racer, die mehr Wert auf rasche Zugänglichkeit und Spielspaß legen. Die einfachen und doch funktionellen Menüs belegen dies vortrefflich. Ähnlich zwiespältig sind auch die Videos, die im Karrieremodus ein Rennen einleiten. Während der ersten Saison werden Sie sich jedes einzelne Filmchen angucken – danach nur noch gelangweilt weiterklicken.

pat



[1] Die Cockpitsicht ist wirklich nur Profis zu empfehlen. **[2]** Jeder Spieler darf seine bevorzugte Ansicht frei wählen. **[3]** James Brown – nicht der! – eröffnet das Rennen. **[4]** Derek "kennt kein Mensch" Daly beschließt den Renn-tag. Feierabend!

Besonders der gelungene Split-Screen-Modus wird eine ganze Reihe von Rennsportfreunden begeistern.



[1] Gerade als Sie dachten "der Sieg ist mein", bringt Sie ein Fahrfehler in eine etwas prekäre Lage. **[2]** Der zuschaltbare Rückspiegel ist manchmal hilfreich.

Andretti Racing

Meine Meinung: Im großen und ganzen ist Andretti Racing ein nettes Spiel, das man gerne zwischendrin spielt. Ob alleine oder zu zweit – der Funfaktor ist wirklich hoch. Wenn man allerdings die Abnutzungsphase überstanden hat und eine Karriere plant, kommen rasch die negativen Seiten zum Vorschein. Wagen tunen? Mager. Einstellung des Heck- bzw. Frontspoilers, Reifendruck sowie Getriebeübersetzung sind die einzigen veränder-

baren Parameter. Hinzu kommt, daß Sie nach einer erfolgreichen Saison ein Angebot eines anderen Rennstalles erhalten – doch falls Sie glauben, endlich in einem schnelleren Auto Platz nehmen zu dürfen... Pustekuchen. Scheinbar gilt in der US-amerikanischen Indy-Car-Serie eine Höchstgeschwindigkeit von 215 mph. Trotz allem ist EA's jüngster Ausflug in die Renngefilde ein gelungenes Spiel – für Einsteiger.

Artur Hoffmann

■ PRODUKT:	Andretti Racing
■ HERSTELLER:	Electronic Arts
■ DISTRIBUTOR:	Electronic Arts
■ VERKAUFSPREIS:	90 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	3
■ GRAFIK:	2
■ SOUND:	2
■ PRÄSENTATION:	2
■ GAMEPLAY:	2
■ MOTIVATION:	3
■ PREIS/LEISTUNG:	2
GESAMTWERTUNG:	2,4

Powerpack gratis!

Attraktiver, nützlicher und interessanter denn je: Das neue Print- und Online-Leistungspaket der DOS. Der monatliche Draht zu allem, was anspruchsvolle PC-User wissen müssen. Inklusive dem neuen, systemübergreifenden und technisch orientierten mc-Extrateil: Unix und andere Rechnerwelten, Netzwerktechnologien, Datenbanken, Java, Hot Java, Linux und, und...

Außerdem: Monatlich die aktuellen Seiten zu DIP, dem DOS Internet Programm. Das gesamte Powerpack für Sie jetzt gratis!

DOS
Das PC Magazin

INTERNATIONAL

IM TEST

- SCANNER
9 Produkte unter 800 Mark
- VIDEOKARTEN
miro versus Fast
- OFFICE-PAKETE
Die Marktführer im Vergleich

WINDOWS NT 4.0
DIE WENDE

- Die neue Plattform in den Unternehmensnetzen
- Die besten Tips zur Installation
- Wann der Umstieg für Power-User lohnt

NORTON UND KONSORTEN
DIE BESTEN UTILITIES

- Dutzende Helfer für schnelles und sicheres Arbeiten
- Vergleichstest: Von Freeware bis zu Profiprogrammen

200-MHz-Systeme im Test
Die optimale Win-95-Maschine

So programmieren Sie guten Stil
Besseres Deutsch mit Word-Makros

PROJEKTE: POWERPOINT · JAVA · C++

Widerrufsrecht: Sie können diese Vereinbarung innerhalb von einer Woche beim DMV-Verlag, DOS, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich oder per Fax 089/20 24 02 15 widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Coupon ausfüllen, ausschneiden und senden an: DMV-Verlag, DOS, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München oder per Fax: 089/20 24 02 15

Ja, bitte senden Sie mir eine Ausgabe der DOS inklusive dem mc-Extra kostenlos zu. Sollte ich wider Erwarten nicht überzeugt sein, teile ich Ihnen das 10 Tage nach Erhalt des Gratisheftes mit. Ansonsten senden Sie mir DOS regelmäßig per Post frei Haus - mit ca. 8% Preisvorteil für nur DM 7,37 je Heft statt DM 8,- bei Einzelheftkauf (Jahresabopreis DM 88,50). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Hefte erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

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

Datum, 1. Unterschrift _____

Widerrufsrecht: Ich kann diese Vereinbarung innerhalb von einer Woche beim DMV-Verlag, DOS, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich oder per Fax 089/20 24 02 15 widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch

meine 2. Unterschrift _____

2. Unterschrift _____

CP06A



[1] Der Wurm und die Kühe: Die gescheckten Gesellen stellen ein wichtiges Element im Spiel dar. **[2]** Um das Tor zu öffnen, muß Jim den Eimer mit Kuhmilch auf-füllen. **[3]** Diese coolen Wieder-käuer beglückwünschen Sie zur Vollendung eines Levels.

Earthworm Jim 2

Ein mutierter Regenwurm mit Laserpistole kämpft sich über den Frühstückstisch, marschiert durch Käse-Salami-Pizza und rettet Kühe vor dem Zugriff böser außerirdischer Mächte – Earthworm Jim

lädt ein zu einem wahrhaft skurrilen Jump-and-Run. von Michael Schmithäuser

Vor ein paar Jahren mußten sich die Fans von Jump-and-Run-Spielen mit magerer Kost begnügen. Mal abgesehen von Highlights wie Mario oder Sonic, stellten die meisten Vertreter des Plattform-Genres nur unteren Durchschnitt dar. Meist mußten irgendwelche Film-Lizenzen für ebenso unattraktive wie unspielbare Hüpforgien herhalten. Mitten in diese Jump-and-Run-Dürre platzte die Firma Shiny Entertainment mit ihrem Plattform-Highlight Earthworm Jim für 16-Bit-Konsolen. Das Spiel rund um den mutierten Regenwurm überzeugte die Fangemeinde durch skurrilen Humor, innovatives Leveldesign und herausragender Grafik. Der Nachfolger Earthworm Jim 2 blieb diesen Tugenden treu, und so konnte man es damals verschmerzen, daß er nicht allzuviel Neues bot.

Doch die Zeiten haben sich geändert: Die PlaySta-

tion hat unseren Hunger nach Innovation mit herausragenden Titeln wie Jumping Flash oder Crash Bandicoot gestillt. Da kann ein leicht angestaubter Titel wie Earthworm Jim 2 nicht mithalten, zudem es sich auch noch um eine 1:1-Adaption der 16-Bit-Version handelt.

Darüber hinaus leistete sich Shiny Entertainment einen dicken Schnitzer auf Kosten der PlayStation-Gemeinde: Als vor einigen Monaten die PC-Version von Earthworm Jim 2 präsentiert wurde, befand sich als Zuckerl der komplette erste Teil mit auf der CD-ROM. Die PlayStation-Besitzer müssen auf dieses Bonbon verzichten und sich mit dem "Rest" begnügen.

Genug lamentiert – lassen Sie uns einen genaueren Blick auf die Abenteuer des Mutantenwurms werfen. Die gelungene Grafik wußte auf 16-Bit-Konsolen mit butterweichen Animationen, aufwendigen Charakter-Studien und witzigen Hintergrundbildern zu begeistern.

Die neue 32-Bit-Version bietet ähnliche Animationen und praktisch identische Hintergründe, wobei alles beim Alten – spricht beim 16-Bit-Standard – belassen wurde. Warum die Entwickler nicht die brillanten Hardware-Eigenschaften der PlayStation ausgenutzt haben, bleibt ein Rätsel. Das Parallax-Scrolling beschränkt sich z.B. auf magere zwei Ebenen – Vordergrund und Hintergrund. Seit den schwindelerregenden Scroll-Organen eines Jumping Flash sind PlayStation-Besitzer wahrlich Besseres gewohnt.



[1] Mit dem Ballon wehren Sie sich gegen den Pig-Man. **[2]** Dieser Level strotzt nur so vor guten Dingen zum Essen. Schießen Sie die Eier ab, und nehmen Sie sich vor den heißen Tellern in Acht.



MESSE MÜNCHEN
INTERNATIONAL



MÜNCHEN M, O, C

KOMMEN & KAUFEN



bits & fun '96

2.INFO- UND VERKAUFSSHOW FÜR COMPUTER UND CONSUMER ELECTRONICS
MÜNCHEN M,O,C, 22.-24.11.1996

LILIENTHALALLEE 40 • TÄGLICH 10.00 – 18.00 UHR • EINTRITT DM 12,- • TEL: 0 89/51 07-3 04 • FAX: 0 89/51 07-4 29

<http://www.bitsandfun.de>



[1] Hüten Sie sich vor den klebrigen Barrieren. **[2]** In diesem Level graben Sie sich durch Tonnen von Erde. **[3]** Jim stellt sich dem bösen »Pscrow«.



Ein weiteres Manko ist die mangelnde Spiel-tiefe. Die Abenteuer des Regenwurms spielen sich auf gerade mal 15 Levels ab. Dreimal dürfen sie raten: Auch die Anzahl der Levels entspricht in grober Mißachtung der CD-Speicherkapazität exakt den 16-Bit-Versionen. Zudem glänzen die meisten Abschnitte nicht gerade durch wahre Größe. Und drei Level sind lediglich Wiederholungen des anfangs witzigen und zunehmend immer langweiliger werdenden »Puppy-Bouncing-Game«. Viele Welten kranken auch an mangelhafter Geschwindigkeit, mit der Sie den Wurm zum Ziel bringen können. Ein Beispiel hierfür ist der Level »Lorenzo's Soil«, in dem sich Jim mit Hilfe seiner Laserpistole einen Weg durch verschüttete Erdgräben bahnt. Anfangs bereitet diese Welt viel Vergnügen, doch nach einiger Zeit geht einem der trottelnde Gang des Regenwurms gehörig auf den Geist. Ein ähnliches Problem taucht in einer anderen Etage auf, wenn sich Jims Kopf aufbläst und er durch einen Schnecken-Gang hinauf zum Ausgang fliegen muß. Das dauert, ist langweilig und nimmt die Freude am Spiel.

Unterm Strich ist Earthworm Jim ein Spiel mit vielen innovativen Elementen, die aber oftmals aufgrund magelhaftem Levelde-

signs verschenkt werden. Und (man verzeihe mir den erneuten Seitenhieb) es handelt sich nach wie vor fast um eine 1:1-Adaption eines Spiels, das zuvor auf einem 2 MByte-Modul Platz gefunden hat und nun ein trauriges Dasein auf einer gähnend leeren 600 MByte-CD fristet.

Nach all den negativen Aspekten gibt es dennoch zwei positive Highlights: Der Sound wurde gegenüber der 16-Bit-Version gehörig verbessert und gehört zum Besten, was eine PlayStation akustisch je hervorbrachte. Und ein wenig mehr Bildschirmauflösung wurde dem flotten Wurm auch noch spendiert. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht besonders herausfordernd, wir vollendeten Jim's Missionen in knapp fünf Stunden. Das kann man wahrhaft nicht als episch bezeichnen.

Ange-sichts des starken Konkurrenzdrucks im Jump-and-Run-Genre verdient sich Earthworm Jim 2 leider nur eine knapp Note 4. Wer schon alle anderen Plattform-Knüller sein eigen nennt und unbedingt seine Sammlung komplettieren will, erwirbt mit Earthworm Jim 2 ein mittelmäßiges Spiel mit geringer Langzeit-Motivation. Schade um den tollen Mutanten-Wurm und um die netten Kühe.



Alternative Spiele

Crash Bandicoot

Jumping Flash

Mickey's Wild Adventure

Gex

Cheesy

Rayman



ms

Earthworm Jim 2

Meine Meinung: Es ist zum Haare-Ausraufen: Da hat Shiny Entertainment mit dem witzigen Mutanten-Wurm einen genialen Charakter erschaffen, der alle Hasen und Fuchsvarianten der Konkurrenz optisch in den Schatten stellt; und dann wurde der Ärmste in einem höchst mittelmäßigen Plattformspiel verwurstet. Die Animationssequenzen von Jim sind erste Sahne, und seine verrückten Transformations-Se-

quenzen muß man ganz einfach gesehen haben. Doch leider stellte sich beim Spielen ein Deja-Veu-Erlebnis erster Güte ein: Ich fühlte mich prompt um zwei Jahre zurückversetzt, als ich 16-Bit-Spiele noch für die größte Errungenschaft der Konsolenwelt hielt. Die technische Umsetzung wird den tollen Charakteren und den witzigen Level-Ideen in keiner Weise gerecht.

Michael Schmithäuser

■ PRODUKT:	Earthworm Jim 2
■ HERSTELLER:	Shiny Entertainment
■ DISTRIBUTOR:	Virgin
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	3	■ MOTIVATION:	4
■ GRAFIK:	3	■ PREIS/LEISTUNG:	4
■ SOUND:	2		
■ PRÄSENTATION:	4		
■ GAMEPLAY:	4		

GESAMTWERTUNG:

3,5



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

Spiele-Hotline:

D 069-66 54 34 00

CH 157 11 33

(86 RP/Min)

Hey!

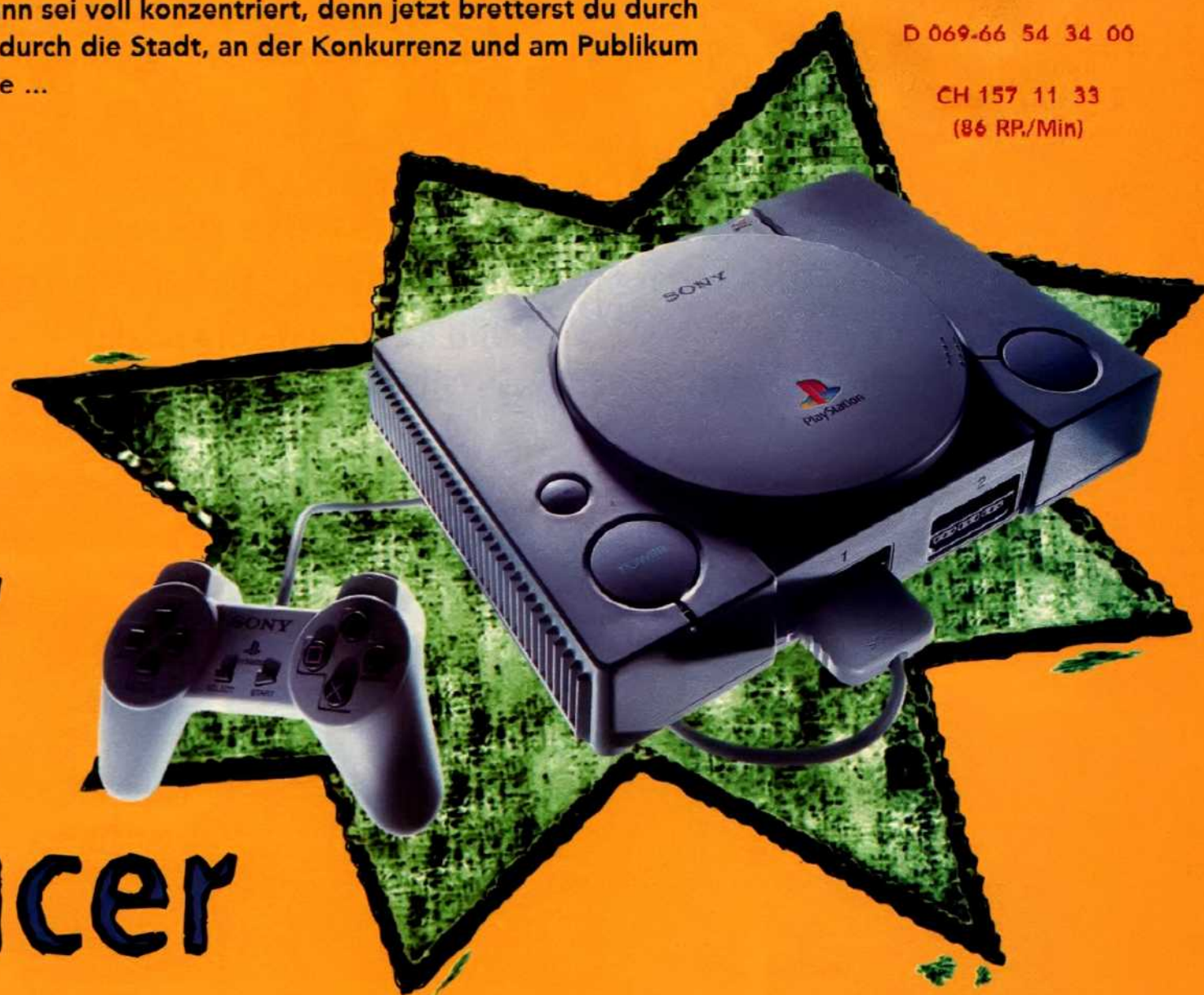
Wenn dir

Ridge Racer

Revolution zu schnell

ist, dann spiel

doch hiermit!



PLAYSTATION
IT'S NOT A GAME



Sim City 2000

Sim City 2000 ist die ideale Übung, falls Sie einen Posten in der Politik anstreben: Erhöhen Sie die Steuern, reißen Sie Schulen ab und kürzen Sie die Sozialhilfe. Alles, ohne auch nur einen Gedanken an Ihre Wähler zu verschwenden.

von Artur Hoffmann



[1] Dieser Hafen liegt strategisch günstig. **[2]** Ob dieser freundliche Herr wohl unsere nette Stadt zerstören will? **[3]** Eine hervorragende Präsentation macht Appetit auf mehr. **[4]** Heute zum Baden ans Meer, morgen zum Snowboarden ins Gebirge – Lebensqualität pur. **[5]** Katastrophen dürfen ausgeschaltet werden.

Wie lange haben wir auf die Veröffentlichung dieses Games gewartet? Endlich müssen wir uns nicht mehr ins stille Kämmerlein zurückziehen, um mit Schamröte im Gesicht den PC anzuwerfen. "Ich dachte du schreibst für das PlayStation Magazin!" waren noch die harmlosesten Frotzeleien, denen man auf den Gängen der Redaktion ausgesetzt war. Vorbei!! Nun können wir unser aller Sim City 2000 auch auf der grauen Kiste spielen. Leider ist die Umsetzung nicht ganz optimal gelungen.

Am ersten Tag...

Das Spielprinzip ist ebenso einfach wie genial. Baue deine eigene Metropole und expandiere auf Teufel komm raus. Sie beginnen Ihr frohes Schaffen mit dem Planieren von Straßen, dem Verlegen elektrischer Leitungen und der Kanalisation sowie dem Bau eines Kraftwerkes. Nach diesen eminent wichtigen Vorarbeiten erschaffen Sie noch Wohnanlagen, Dienstleistungszentren und Industriegebiete. Nun beginnt das Warten. Mit der Zeit siedeln sich immer mehr Einwohner (seltsamerweise tragen sie alle denselben Nachnamen: Sim) in Ihrer unbedeutenden Gemeinde an. Jeder dieser Sims lebt in einer gutbürgerlichen Wohngegend, arbeitet in der Industrie und kauft nach der Arbeit ein. Die Evolution beginnt, die Stadt

wächst. Allerdings hat das schnelle Wachstum auch seine Schattenseiten. Eine erhöhte Umweltbelastung, steigende Kriminalität und wirtschaftliche Rückschläge gehören dabei noch zu den weniger stressigen Hürden. Weitaus schlimmer sind chronischer Geldmangel, Wasserknappheit oder die sporadisch auftauchenden Naturkatastrophen.

Money, Money, Money

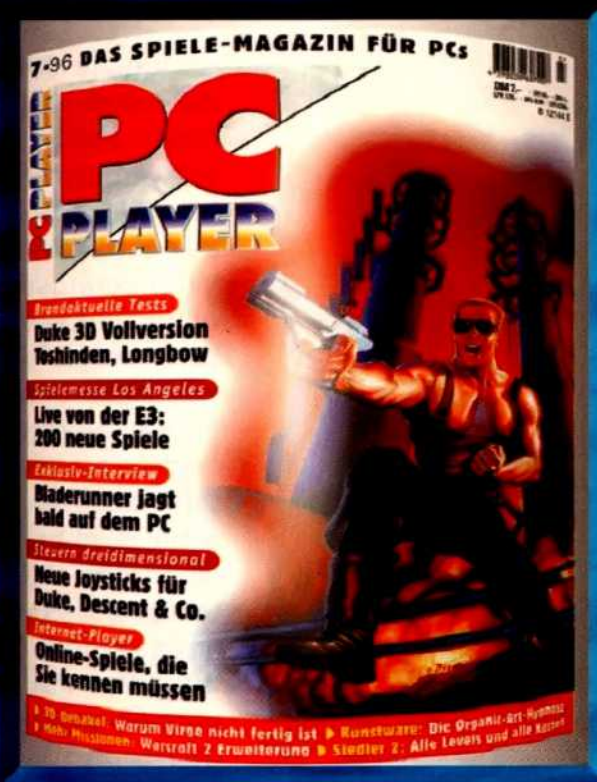
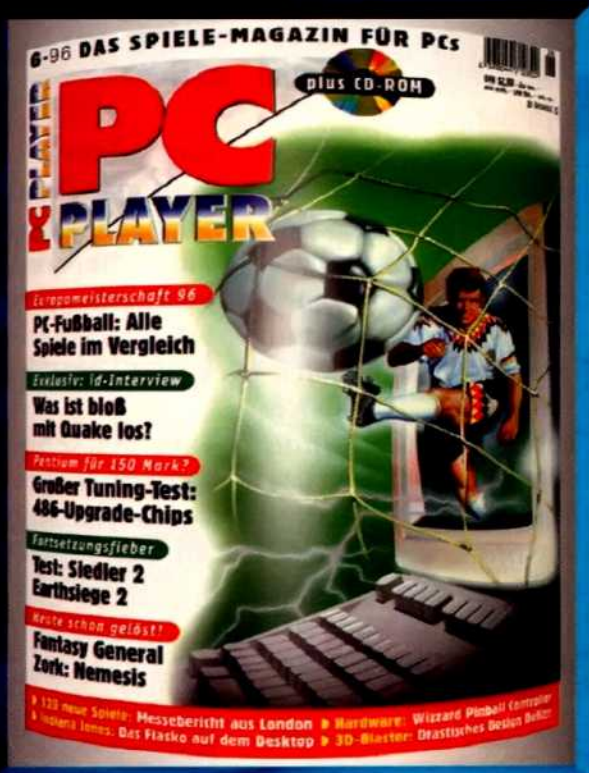
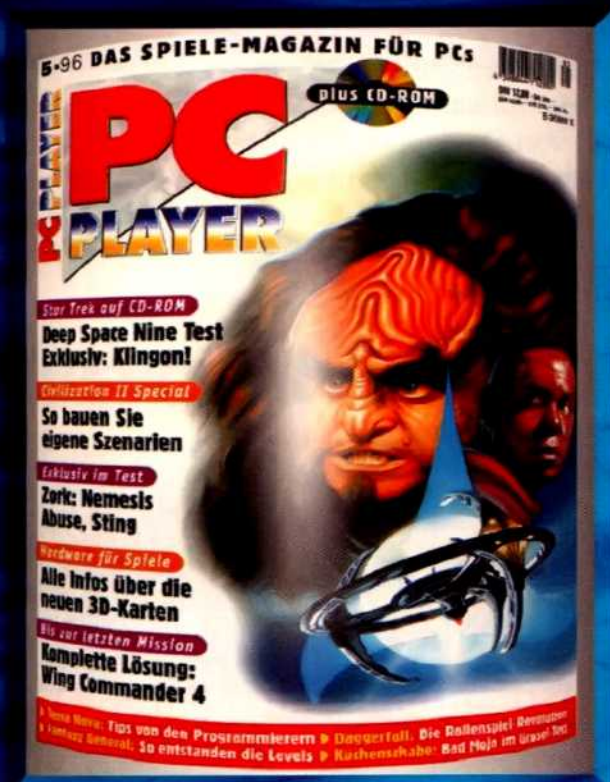
Für jemanden, der in seinem ganzen Leben noch nichts von Sim City gehört hat, klingt das Ganze nach einem schrecklich langweiligen Spiel



[1] Mit ein klein wenig Strategie sieht Ihre Stadt auch so aus. **[2]** Legoland trifft PlayStation.

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

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



PLUS
CD-ROM

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

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



Testen und 50% sparen:

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.

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

Name, Vorname

Str./Bf. Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

CP06A

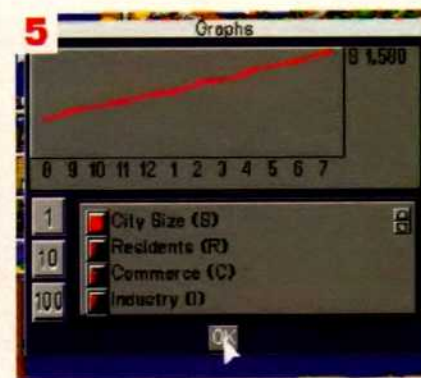
STOP

Bitte ausgefüllten
Coupon an DMV-Verlag,
PC PLAYER,
Abo-Service CSJ,
Postfach 14 02 20,
80452 München
schicken oder unter
089 - 202 40 215
faxen!

START



[1] Hoffentlich haben Sie rechtzeitig an den Bau von Feuerwehrestationen gedacht. **[2]** Eine der nicht ganz so interessanten Statistiken. **[3]** Ein Hafen gibt Ihrer Industrie einen entscheidenden Kick. **[4]** Warten auf die ersten Ankömmlinge aus Übersee. **[5]** Die Stadt wächst und wächst.



– ungefähr so lustig, wie Immanuel Kants "Kritik der reinen Vernunft". Tatsächlich aber ist Sim City 2000 ein unglaublich fesselndes Spiel. Nur schwerlich werden Sie dem Reiz widerstehen, "Ihrer" Stadt noch ein kleines Fußballstadion, einen hübschen Yachthafen oder den dritten Vergnügungspark zu spendieren. Bevor Sie allerdings in diesen Genuß kommen, sollten Sie sich einen sorgfältigen Plan zurechtlegen. Rom wurde schließlich auch nicht an einem Tag erbaut. Die Entwicklung von einem unbedeutenden Marktflecken zu einer Millionenmetropole kostet Zeit – und sehr, sehr, sehr viel Geld! Genau an dieser Stelle wird es kompliziert.

Wie im richtigen Leben kostet jede einzelne Stadtverbesserung einen Haufen Kohle. Von 3 \$ Taschengeld für einen Baum bis zu enormen 40.000 \$ für ein leistungsfähiges Kraftwerk – es gibt nichts umsonst. Besonders gemein ist dabei die Tatsache, daß Sie zu Beginn des Spiels über sehr begrenzte Mittel verfügen. Anfänger erhalten 20.000, Fortgeschrittene 15.000

und Profis müssen mit 10.000 \$ beginnen. Da wird das Stadtsäckel bald leer. Unsinnige Projekte wie z.B. ein gigantisches Autobahnnetz mit zig Auffahrten sollten Sie sich deswegen lieber verkneifen.

Lehrjahre

Falls Sie schon immer mal wissen wollten, wie sich ein echter Bürgermeister fühlt, sollten Sie unbedingt eines der vorhandenen Szenarios ausprobieren. Überbevölkerung, soziale Ungerech-

Mit der Zeit siedeln sich immer mehr Einwohner (seltsamerweise tragen sie alle denselben Nachnamen "Sim") in Ihrer unbedeutenden Gemeinde an.

tigkeit und der Angriff Außerirdischer katapultiert Sie aus Ihrem ruhigen Leben mitten auf die Bühne des Big Business. Auf diese Art und Weise

Stadt, Land, Fluß

[1-11] Wählen Sie einen geeigneten Standort, errichten Sie ein Kraftwerk, bauen Sie Straßen, sorgen Sie für Wohnungen, Dienstleistungen und Industrie, verlegen Sie Kabel, kaufen Sie Polizeiwachen, Feuerwehren und Krankenhäuser, verwöhnen Sie Ihre Bürger mit einem Park – Sim City 2000 im Zeitraffer.



Property Taxes	1902	1903
Rate %	100	100
To Date Impact	\$0	\$0
Year to Date Total	\$200	\$200
End of Year Est. 1	\$0	\$0
Current Treasury	\$6,102	\$6,102
End of Year Treasury	\$5,902	\$5,902



erhalten Sie die nötige Übung und lernen nebenbei auch die wichtigsten Zusammenhänge (Wirtschaft, Steuern, Infrastruktur) kennen. In Verbindung mit dem exzellenten Handbuch entwickeln Sie sich so von einem eigenwilligen Tyrannen zu einem überall geachteten Bürgermeister.

Wie zuvor "A-Train" bringt "Sim City 2000" frischen Wind in die stark actionlastige Spieleszene. Während wir uns freuen, daß dieses Genre endlich auch auf der PlayStation Erfolge feiert, fragen wir uns gleichzeitig, ob die richtige Medium dafür ist. Trotz aller Lobeshymnen hat dieses Spiel auch seine Macken. Diese beginnen bereits bei der Präsentation des Gesche-



[1] Tageszeitungen informieren Sie über das tägliche Geschehen. [2] Die gesamte Sim Nation auf einen Blick. [3] Mit zunehmender Größe nimmt auch der Anteil der Autofahrer zu. Ein effizientes Verkehrssystem wäre eine gute Investition.



Während wir uns freuen, daß dieses Genre endlich auch auf der PlayStation Erfolge feiert, fragen wir uns gleichzeitig, ob die Konsole das richtige Medium dafür ist.

hens. Zwar ist die isometrische Darstellung exzellent – das ständige Hin- und Herscrollen geht aber mit der Dauer auf die Nerven. Erschwerend kommt auch hinzu, daß es nur zwei unterschiedliche Zoomstufen gibt. Das ganze Terrain werden Sie also niemals im Blick haben. Besonders störend

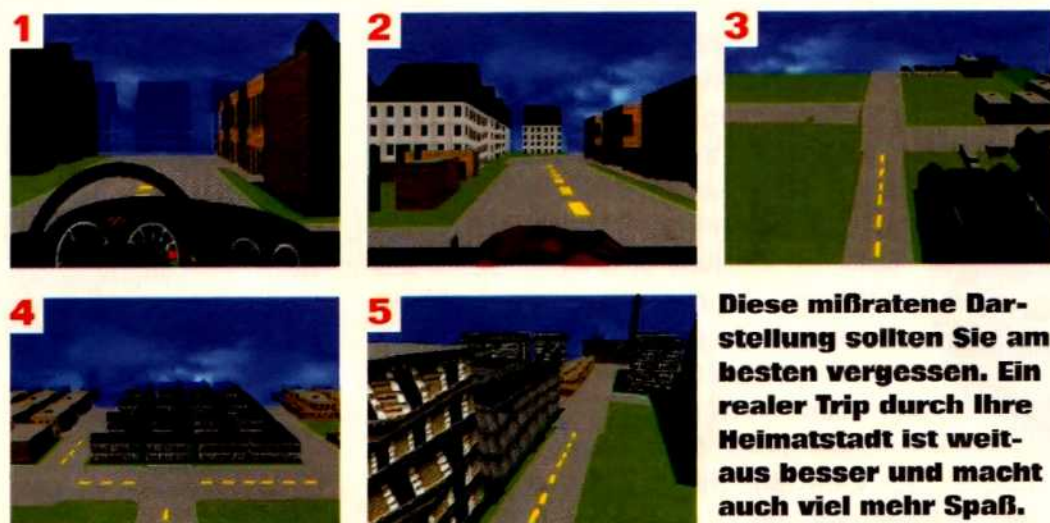
wirken sich diese Mankos aus, wenn Sie einmal schnell reagieren müssen. Da die PlayStation kein Scrollgenie ist, werden Sie des öfteren zu spät am Tatort erscheinen. Zerstörte Gebäude, verwahrloste Viertel und kaputte Straßen sind somit vorprogrammiert. Falls Sie nun denken, daß eine Maus die Lösung aller Probleme ist – die vorhergehenden Zeilen beziehen sich bereits auf ein Mausspiel! Ohne dieses Zusatzgerät wird das Game zum kompletten Alptraum. Der nervöse Cursor bei der Joypad-Steuerung läßt keinerlei Spielspaß aufkommen.

Recycling

Das schlimmste an diesem Spiel ist allerdings der – heutzutage moderne – virtuelle Rundgang. Warum "Maxis" auf dieses unansehnliche Stück stolz ist, ist uns unverständlich. Die Idee, in einem Auto Platz zu nehmen und eine Fahrt durch die Häuserschluchten zu unternehmen, ist zwar cool – die Ausführung aber ein Witz. Unsaubere Polygone, die sich aus einem viel zu nahen Horizont schälen gepaart mit miesen Texturen lassen keinerlei Freude aufkommen. Hier werden die grafischen Möglichkeiten eines RISC-Prozessors bei weitem nicht ausgeschöpft. Angesichts dieser Umsetzung werden wir das Gefühl nicht los, daß Maxis die PlayStation als Wiederaufbereitungsanlage für veralteten PC-Sourcecode mißbrauchen will.



Häuserschluchten



Diese mißratene Darstellung sollten Sie am besten vergessen. Ein realer Trip durch Ihre Heimatstadt ist weit aus besser und macht auch viel mehr Spaß.

Sim City 2000

Meine Meinung: Altes Spiel, neues Medium, viel Spaß. Diese Kombination klappt nicht immer so hervorragend, wie z.B. bei "FIFA Soccer" oder "Myst". Die Fehler sind allerdings hausgemacht: schließlich hätte auch den Maxis-Entwicklern klar sein müssen, daß ein PC mit schneller Grafikkarte einer PlayStation in puncto Scrolling überlegen ist. Was bleibt, ist die verpaßte Chance eines der meistverkauften Spiele ordentlich zu portieren. Vor-

sicht: Schmeißen Sie Ihren Controller auf gar keinen Fall gegen die Wand – er kann nichts für die miese Steuerung! Freaks, Stadtplaner sowie Architekturstudenten, die den ganzen Tag an nichts anderes als den Aufbau einer Stadt denken, können zwar zugreifen, alle anderen sollten sich unbedingt zuerst einige Proberunden gönnen. Die Spielidee selbst ist schließlich nach wie vor grandios. **Artur Hoffmann**

■ PRODUKT:	Sim City 2000
■ HERSTELLER:	Maxis
■ DISTRIBUTOR:	Fachhandel
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	2	■ MOTIVATION:	2
■ GRAFIK:	3	■ PREIS/LEISTUNG:	3
■ SOUND:	4		
■ PRÄSENTATION:	3		
■ GAMEPLAY:	2		
GESAMTWERTUNG: 2,6			



[1] Hier sehen Sie eine dieser spiegelglatten Eiswelten. Skiliftähnliche Gebilde tragen Sie über den Level. Hier heißt es, zur rechten Zeit am rechten Ort sein. Recht spannend. [2] Auf zu den lila Teufelsköpfen. Was wird Sie wohl erwarten? [3] Race the Persian Palace! [4] Aha, schon wieder in der Eiswelt. Wenn Sie den falschen Knopf drücken, purzeln Sie herunter.

Supersonic Racers

Wie viele Spiele dürfen stolz von sich behaupten, daß man in das Maul eines Wales fahren kann und mit seiner Fontäne wieder hinauskatapultiert wird? Wie viele wohl? Nun denn ... von Andrea Schmitz

Einer der Kurse bei Supersonic Racers heißt Zepplin. Er ist außergewöhnlich. Sie fliegen in einem motorisierten Ballon vorbei an riesigen Wolkentürmen. Weit unter Ihnen liegen Felder, ausgebreitet wie eine Patchworkdecke. Sie müssen sich konzentrieren, diesen Ballon heil durch die Wolken zu steuern. Doch Ihr Blick schweift immer wieder ab nach unten auf die Felder. Wie hypnotisiert, könnte man sagen. Und schwindelig wird einem auch noch dabei.

Wer die Demoversion aus unserer letzten Ausgabe schon einmal gespielt hat, kennt das Konzept. Das schnelle Tempo der Endversion wird Sie jedoch überraschen. Das Spiel ist ausgefeilter und bietet mehr visuelle Effekte. Supersonic Racers ist aus dem gleichen Holz ge-

schnitzt wie Micro Machines, diese "race-around-different-parts-of-the-house" Geschichte, die sich auf dem SNES, Mega Drive und Amiga so großer Beliebtheit erfreut. Supersonic Software hatte damals sogar die zweite Version von Micro Machines entwickelt. Einen Großteil der dort gesammelten Erfahrungen verarbeiteten sie nun in diesem Spiel. Als Fan von Cannon Fodder empfehlen wir Ihnen die Jungle-Strecke. Erinnern Sie sich noch an die Vögel, die nur Ihre Sicht behindern wollen?

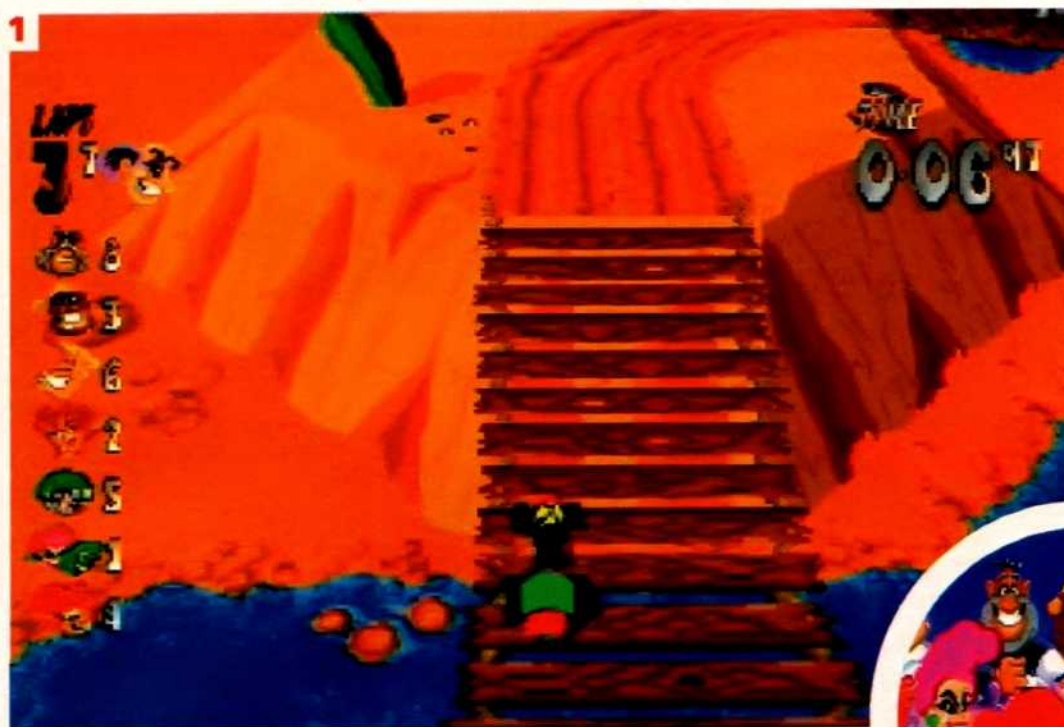
Die Autos (und Flugzeuge, die Motorboote, die Schlitten und Raumschiffe und ...) sind ansprechend geformte Polygon-Objekte in 3-D. Für jede Spielfigur gibt es das passende Gefährt und den geeigneten Rennstil, auch wenn die Fahrzeuge im Prinzip immer gleich schnell unterwegs sind. Man kann sich Sloth und Martha, Varouka, Dr. Diabolical und Blastem prima in einem Cartoon der 70er Jahre vorstellen.

Im Wesentlichen handelt es sich bei Supersonic Racers um einen Vollbild Cartoon Racer mit Rückansicht für – und jetzt kommt's – bis zu acht Spieler! Jawohl, auf einer



[1] Beinahe die Golden Gate Bridge aus Straßen in San Francisco. Hier ist es allerdings nur etwas, über das Sie in einem Computerspiel fahren können. [2] Es gibt extra einen Spielmodus, in dem Sie allein gegen die Zeit fahren. So richtig spannend wird es erst, wenn Sie gegen sieben Freunde fahren. [3] Vorsicht vor diesen Spikes!





[1] Hinter dieser holprigen Hängebrücke liegt eine kleine Westernstadt. **[2]** Sie biegen falsch ab oder fallen in den Canyon – Ihr Fahrzeug explodiert und es gibt Zeitabzug. **[3]** Die Zahnräder drehen sich unaufhaltsam und die Körbe halten für niemanden an.



[1] Besonders einladend ist das Haunted House nun wirklich nicht. **[2]** Fledermäuse im Glockenturm! Vorsicht!



PlayStation! Multi-Taps und Joypads lassen grüßen. Und Freunde, das Spiel erlaubt unmittelbaren Zugriff. Ein Knopf fürs Gas und einer für den Rückwärtsgang. Bremsen verblaßt zu einem abstrakten Konzept im Kopf von Damon Hill. Es geht vielmehr darum, Kurven vorherzusehen und die Impulse richtig abzuspannen. Das ist die Straße zum Erfolg. Bald werden Sie sich dabei erwischen, daß sie über einen Bürgersteig (oder was auch immer) schlittern, nur um die Ideallinie zu erwischen oder einen nervigen Gegner aus dem Spiel zu bringen.

Sie fahren Ihre Rennen in zehn verschiedenen Welten, ob vom Jungle in die Stadt, aus dem Welt-raum zum Nordpol, vom Haunted House zum Nordpol.... Oh, und dann gibt es ja noch den Wilden Westen und die Tiefen des Meeres, Zepeline und Persien. Einige der Strecken sind genial, andere wiederum eigentlich zu schwierig. Auf manchen Strecken werden Sie keine Ahnung haben, was eigentlich genau abgeht. Wieder auf anderen werden Sie Ihr Fahrzeug kaum unter



Kontrolle bekommen – die verregneten Straßen sind ein wahrer Alptraum.

Auf jeden Fall spricht das gute, solide und traditionelle Gameplay für einen Kauf von Supersonic Racers. Dem einsamen Spieler wird der Wettkampf gegen die Zeit auf Dauer wohl etwas langweilig (es läßt sich trotzdem erstaunlich gut alleine spielen). Er kommt allerdings voll- auf auf seine Kosten, sobald er ein paar Freunde zu dieser Raserei einlädt. Okay, besonders originell ist das Konzept wohl nicht gerade (Micro Machines). Es nimmt einen jedoch vom ersten Augenblick an gefangen. Supersonic Racers wird nicht einschlagen wie "Formel 1". Es bietet aber vergnügliche Spritztouren auf gut ausgearbeiteten und einfallsreichen Strecken, auch wenn man einige davon links liegen lassen sollte.



ms

Supersonic Racers

Meine Meinung: Autorennen liegen offensichtlich voll im Trend. Ridge Racer (+ Revolution), Formel 1, Micro Machines V3, die Liste ließe sich noch lange fortsetzen. Manchmal wird man das Gefühl nicht los, daß den Herstellern langsam aber sicher die Ideen ausgehen. Mit Supersonic Racers steht schon der nächste Vertreter dieser Gattung an der Startlinie. Bei dem Versuch sich doch noch was neues einfallen zu lassen, setzten die Entwickler

immer stärker auf die Multi- player-Variante. Was bei zwei Spielern noch lustig ist, wird bei vier oder gar acht Kontrahenten geradezu aberwitzig. Um stets alle Teilnehmer des Felds am Monitor darstellen zu können, zoomt das Spiel immer stärker raus; was leider zur Lasten der Optik geht. Wie gesagt, Supersonic Racers ist wirklich nett, aber nicht das gelbe vom Ei. Vor dem Kauf besser einmal anspielen, **Michael Schmittner**

■ PRODUKT:	Supersonic Racers
■ HERSTELLER:	Supersonic SW
■ DISTRIBUTOR:	Mindscape
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

TOP SECRET

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.

von Artur Hoffmann

Die Mehrzahl der Schummeleien, die auf den folgenden Seiten auf Sie warten, drehen sich um Ballerspiele allererster Güte. Diese Zusammenstellung erfolgte aufgrund der Nachfragen, die Sie während der wöchentlichen Hotline unseren Redakteuren stellten. Zudem planen wir ab der Ausgabe 12 eine Extraseite mit Game-Buster-Codes.

Worms

Das fiese Game macht besonders im Mehrspielermodus Spaß. Allerdings ist die direkte Anwahl der cool designten Level etwas unübersichtlich geraten. Mit Hilfe der folgenden Paßwörter kommen auch Sie in den Genuß der teilweise sehr skurrilen Landschaften.

• Landschafts-Codes

Geben Sie diese Codes ein, indem Sie während der Landschaftsgestaltung die Taste X drücken. Mittels der RAUF- bzw. RUNTER-Taste ändern Sie die Zahlen, mit Hilfe der RECHTS- bzw. LINKS-Taste wechseln Sie die Positionen. Nach erfolgter Eingabe Ihres Wunschcodes, klicken Sie auf die Taste X.

Desert Storm: 00956
Beach Weather: 39054687
Low Bridge: 29726
The Tide Is High: 56439996
Martianscape: 46463
Forestscape: 62332782

Another Martianscape: 57805
Alienscape: 77004498
Lollipop: 70345
Cliffs of Hell: 99426730
Three's a Crowd: 97155
Alien Bridge: 203953110
Kill Smiley: 149147
Christmas Time: 223981979
Alternate Jungle: 208041
Jungle Island: 309072302
Crowded Alienscape: 326576
Cliffs and Lakes: 635199159
Hell: 436642
Another Alienscape: 733737544
A Bridge Too Far: 4802043
Another Forestscape: 742182075
Lollipop Bridge: 5154527
Bless You: 954338916
Snow Joke: 7007230
Another Candyscape: 1408066876
Beach: 7841228
Snorkel Island: 3329407250
Life's A Beach: 13410325
Fires Of Hell: 7373888390
All Beached HOCH: 23418990
Jungle: 8902118313
Hollow Mountain: CHEZZY
Dig Carefully: THORAHIRD

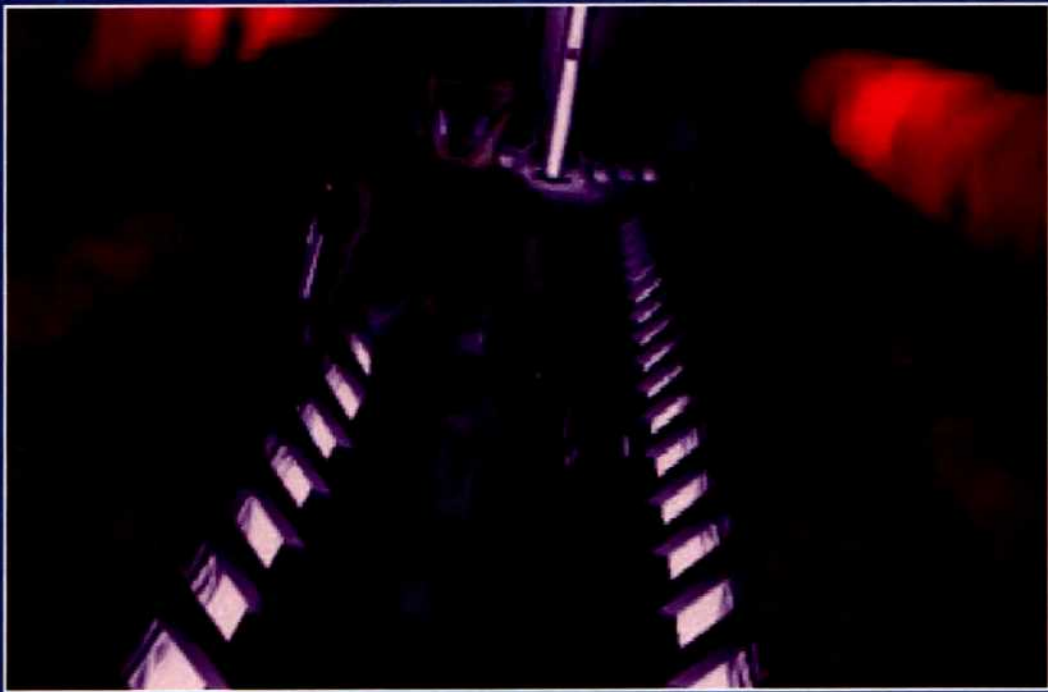


Cyberia

Das nette Zukunfts-Spektakel hat zwar bereits einige Monate auf dem Buckel, trotzdem war es mal an der Zeit alle Level-Passwörter zu veröffentlichen. Es gibt schließlich noch den einen oder anderen Spieler, der noch nicht alles gesehen hat.

• Level-Passwörter

Level 1: RIG DOCK
Level 2: MEET GIA
Level 3: SKEET SHOOT
Level 4: BIG KISS
Level 5: GOING HOCH
Level 6: ZAPPED



Level 7: EASY RIDE
Level 8: BIG SHOCK
Level 9: OPEN OCEAN
Level 10: CATWALK
Level 11: ISLAND RUN
Level 12: STEAL PLANE
Level 13: VALLEY RUN
Level 14: ROUGH RIDE
Level 15: PORT FLYBY
Level 16: UNDERGROUND

Level 17: PIT STOP
Level 18: ICE CREAM
Level 19: COLD FEET
Level 20: DOOR MAN
Level 21: LOCKED OUT
Level 22: SLICEOMATIC
Level 23: NOT FRIENDS
Level 24: LISTEN IN
Level 25: GENIUS
Level 26: RED LIGHT
Level 27: DRUGSTORE
Level 28: UNSAFE DOOR

Level 29: GRAFFITI
Level 30: YOU WITH ME
LEVEL 76: BIMBASHI
LEVEL 77: CAATINGA
LEVEL 78: PENSTOCK
LEVEL 79: SPRINGAL
LEVEL 80: BABIRUSA
LEVEL 81: SPACEAAA
LEVEL 82: EGYPTAAA
LEVEL 83: ARMYAAAA
LEVEL 84: MAZEAAAA
LEVEL 85: LAMPWICK

Descent

Einige interessante Cheats rund um diesen Action-Shooter dürfen in keiner gut sortierten Tipsammlung fehlen. Aus diesem Grunde – sowie aufgrund zahlreicher Anfragen – präsentieren wir Ihnen einige nette Descent-Tricks.

• Turbo-Modus

Um Ihrem Raumgleiter mehr Speed zu spendieren, drücken Sie während des Spieles (nicht im Pause-Modus!) die Tasten QUADRAT, DREIECK, KREIS, QUADRAT, KREIS, X, QUADRAT, X, KREIS, DREIECK, QUADRAT, X. Nun sollten Sie eine Frauenstimme hören, die Sie einen "Cheater!" schimpft. Gleichzeitig erscheint der Schriftzug "Turbo Mode On". Um diesen Cheat wieder rückgängig zu machen, geben Sie einfach dieselbe Tastenkombination ein.

**Stellen Sie sich vor,
hier wäre Ihre
Anzeige.**

Informieren Sie sich !
 **0 89/9 91 15-300**

Funtronixx

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

**Neo - Geo
Resiposten**

PSX		Saturn	
Playstation	389,00	Destruction Derby	94,90
+Multibau	489,90	Alien Trilogy	94,90
NeCon Pad	84,90	Nights incl. Pad	139,90
Resident Evil	99,90	Fighting Vipers	99,90
Die Hard	109,90	Manx TT	109,90
Tekken 2	99,90	Saturn Umbau dtjp.us	
Formel 1	109,90	60/60 Hz 90,00	
Andretti Racing	99,90	AN- UND VERKAUF	
Crash Bandicoot	99,90	von gebrauchten	
Pete Sampras		Spielen und Konsolen.	
Tennis	99,90	Weitere Angebote und Preise auf	
Wipeout 2097	99,90	Anfrage !	
Soviet Strike	99,90		

Versand & Laden

34119 Kassel Friedrich - Ebert - Str.101

Tel. & Fax 0561/12477

Mo.-Fr. 10.00 - 13.30 14.30 - 18.00 Sa.10.00 - 13.30

Double T Arcade Store

Obere Badersgasse 4

97769 Bad Brückenau

Tel: 09741/3977

Fax: 09741/3938

Öffnungszeiten:

Mo - Do: 10.00 - 21.00

Fr: 10.00 - 19.00

Sa: 10.00 - 15.00

ständige Neuheiten!!

Auch alle älteren

Topstittel!!

Besuchen Sie unser neues

Ladenlokal!

Ladenpreise können variieren.

Playstation, Grundgerät inkl. Joypad, Scartkabel u. Notzkabel	399,00
Playstation, Grundgerät inkl. UNIVERSAL-UMBAU PAL/US/JP	499,00
Playstation, Grundgerät inkl. 1 Gebrauchtspiel nach Wahl (je nach Lager)	439,00
Universal-Umbau PAL/US/JP	100,00
Joypad	54,00
Antennenkabel mit Bildfilter	59,00
Link-Kabel	45,00
Memory Card	49,00
Memory Card Plus (120 Speicher)	79,90
Memory Disk Drive	159,90
Mad Catz Lenkrod	139,90
NeGoon Controller	89,90
Mouse	59,00
Multi-Tap	69,00
Padverlängerung	24,90
RGB-Kabel	39,00
Specialized Joystick	109,00
Game Buzzer	89,90
Olympic Soccer	89,90
adidas Power Soccer	99,90
Striker 96	94,90
Ran Soccer	89,90
NBA Live 96	94,90
NBA in the Zone	94,90
NFL Game Day	99,90
NHL Face Off	99,90
K 1 - Fighting Illusions (JP)	134,90
Alien Trilogy (DV)	99,90
Alien Trilogy (EV - ungeschnitten)	94,90
Gex	94,90
Galaxy Fight	89,90
Battle Arena Toshinden 2	99,90
Tekken 2	auf Anfrage

Tekken 2 Hint Bool	39,90
ESPN Extreme Games	89,90
True Pinball	89,90
Total NBA 96	99,90
Olympic Games	89,90
Int. Track and Field	99,90
Shellshock	89,90
Descent	94,90
Worms	89,90
Need for Speed	99,90
Ridge Racer Revolution	99,90
Viewpoint	94,90
Impact Racing	99,90
Space Hulk	89,90
Road Rash	94,90
Assault Rigs	89,90
Raging Skies	99,90
Horned Owl (US)	109,90
Beyond the Beyond (US)	109,90
Viewpoint (gebraucht)!!!	65,00
International Track & Field (gebraucht) !!!	70,00
Top Gun (US) (gebraucht)!!!	70,00
Johnny Bazzokatore!!!	69,90
Primal Rage!!!	79,90
Lemmings 3D	69,90
CyberSpeed!!!	69,90
Goalstorm!!!	69,90
Iron Man	auf Anfrage
Burning Road	auf Anfrage
FIA Formula 1	109,90
Die Hard Trilogy (US)	109,90
Casper	94,90
Wing Commander III	99,90
Resident Evil	94,90
Chronicles of the sword	99,90
Soviet Strike	auf Anfrage

Moto Toon G.P. 2 (jp)	139,90
Gunschip	99,90
Tomb Raider	auf Anfrage
Destruction Derby	99,90
Destruction Derby 2	auf Anfrage
Rayman	99,90
Rayman 2	auf Anfrage
Fade to Black	89,90
Crash Bandicoot (US)	109,90
Sampras Extreme Tennis	auf Anfrage
Actua Golf	89,90
POed	89,90
Powerplay Hockey (US)	109,90
Streethunter Alpha	94,90
Earthworm Jim II	auf Anfrage
Bubble Bobble	auf Anfrage
Wipe Out 2097	auf Anfrage
Street Racer	auf Anfrage
Duke Nukem 3D	auf Anfrage
NBA in the Zone 2	auf Anfrage
Blazing Dragons	auf Anfrage
Discworld II - Missing Presumed	auf Anfrage
Soul Edge	auf Anfrage
Tobal No. 1	auf Anfrage
Spot goes to Hollywood	auf Anfrage
Rebel Assault II	auf Anfrage
Twisted Metal II - World Tour	auf Anfrage
Mass Destruction	auf Anfrage
Supersonic Racers	auf Anfrage

Lieferbedingungen:

- Bestellungen über Anrufbeantworter + Fax auch außerhalb der Geschäftszeiten
- Bei uns auch US- und Japan-Import Games
- Vor Dr. können Spiele für Sony Playstation + Sega Saturn getestet werden
- Preisänderungen + Irrtümer vorbehalten
- Ab 300,- DM portofrei
- Versandkosten per Nachnahme mit UPS oder Post 12,- DM
- Bei Nichtannahme werden pauschal 20,- DM berechnet
- Händleranfragen erwünscht

Cheats

- Schutzschilde aufladen

Um Ihre arg geschwächten Schutzschilde wieder auf Vordermann zu bringen, geben Sie die folgende Tastenkombination während des laufenden Spiels (nicht im Pause-Modus!) ein: DREIECK, DREIECK, X, QUADRAT, DREIECK, KREIS, DREIECK, X, QUADRAT, X, DREIECK, X. Das Funktionieren dieses Cheats wird sowohl von einer Frauenstimme als auch vom Erscheinen der Meldung "Shields Recharged" angezeigt. Diesen Trick können Sie so oft ausführen, wie Sie wollen.

- Licht im Dunkel

Falls Sie Schwierigkeiten mit den Lichtverhältnissen in den dunklen Korridoren haben sollten, wird Ihnen mit dem folgenden Cheat ein Licht aufgehen. Geben Sie einfach an beliebiger Stelle des Spieles (nicht im Pause-Modus!) die Tastenkombination QUADRAT, DREIECK, KREIS, QUADRAT, QUADRAT, X, KREIS, DREIECK, QUADRAT, KREIS, X, DREIECK ein. Nun sollten sich die Farben ein wenig ändern, und die Sicht erheblich besser sein.

- Unsichtbarkeit

Ein weiteres probates Mittel ist die Unsichtbarkeit. Um in den Genuß dieses Cheats zu kommen, geben Sie wäh-

rend des laufenden Spiels (nicht im Pause-Modus!) folgende Tastenkombination ein: QUADRAT, DREIECK, KREIS, QUADRAT, QUADRAT, DREIECK, KREIS, KREIS, QUADRAT, DREIECK, QUADRAT, X. Auch hier sollten Sie wieder die bekannte Frauenstimme hören sowie den Schriftzug "Invulnerability On" sehen. Auch diesen Trick können Sie durch nochmalige Eingabe der Tastenfolge deaktivieren.

- Alle Schlüssel

Ist Ihnen die ständige Suche nach irgendwelchen Schlüsseln zu nervig, sollten Sie folgenden kleinen Trick einmal probieren. Geben Sie dazu während des laufenden Spiels (nicht im Pause-Modus!) die Tastenfolge QUADRAT, X, KREIS,

DREIECK, X, DREIECK, DREIECK, X, DREIECK, X, DREIECK, X ein. Nach der Bestätigung durch die ominöse Frauenstimme sowie der Bildschirm-Meldung "All Keys!" besitzen Sie alle Schlüssel. Diesen Cheat können Sie selbstverständlich in jedem einzelnen Level anwenden.

- Volles Rohr

Auch für das leidige Waffenproblem gibt eine effiziente Lösung. Um in den Besitz aller Knarren zu gelangen, geben Sie während des laufenden Spieles die folgende Tastenkombination ein: DREIECK, QUADRAT, KREIS, X, DREIECK, QUADRAT, X, DREIECK, QUADRAT, X, KREIS, QUADRAT. Die Onscreen-Meldung "Mega - Wowie - Zowie" bestätigt Ihnen die korrekte Annahme dieses netten Tricks. Nun sollten Sie im weiteren Spiel keine Probleme mit den hinterhältigen Gegnern haben.

- Levelanwahl und Schwierigkeitsgrad

Um jedes beliebige Level diese Weltraumshooters direkt anzuspriegen, geben Sie während des laufenden Spieles

(nicht im Pause-Modus!) folgende Tastenfolge ein: DREIECK, QUADRAT, QUADRAT, DREIECK, KREIS, KREIS, QUADRAT, QUADRAT, DREIECK, KREIS, QUADRAT, QUADRAT. Bei richtiger Eingabe erscheint die Meldung "Full Level Access Granted" auf Ihrem Bildschirm.

Wollen Sie zudem in den Genuß zweier weitere Schwierigkeitsgrade kommen, müssen Sie an dieser Stelle das Spiel pausieren und die Option "Quit Game" wählen. Als nächstes starten Sie ein neues Spiel und siehe da - zwei neue Schwierigkeitsgrade "Ace" und "Insane" stehen Ihnen zur Verfügung. Die freie Levelanwahl erfolgt dann in der allseits bekannten "Galaxy-Karte".

Tekken 2



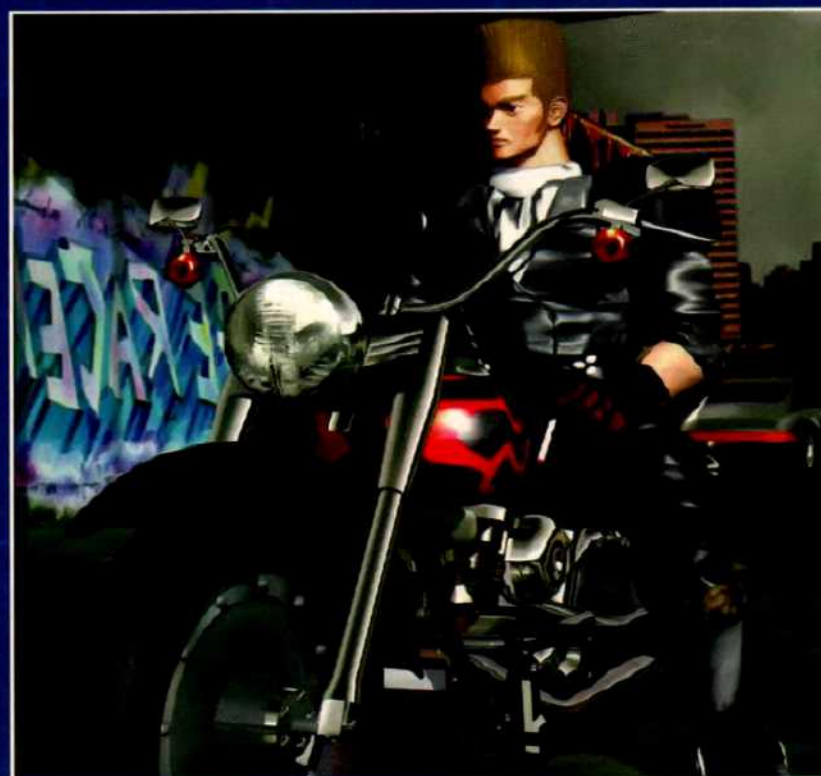
Diese Hinweise sind so frisch, daß die Tinte noch feucht war. In den nächsten Ausgaben werden wir Ihnen bestimmt noch mehr Cheats zu diesem Knüller vorstellen.

- Kleiner Boß:

Um einmal mit einem "kleinen Boß" zu kämpfen, müssen Sie das komplette Spiel mit einem normalem Charakter bestehen.

- Kazuya:

Nachdem alle "kleinen Bosse" auswählbar sind, müssen Sie das komplette Spiel mit einem dieser Charaktere durchspielen, um am Ende als Kazuya antreten zu können.





- Devil:
Ihre nächste Aufgabe ist es, daß komplette Spiel als Kazuya zu überstehen. Als Belohnung winkt ein neuer Kämpfer namens Devil.
- Alex/Roger
Um an die beiden Fighter Alex bzw. Roger zu gelangen, müssen Sie in der dritten Runde Ihres dritten Kampfes gewinnen – dabei muß Ihre Energie allerdings unter 5% liegen. Falls Sie diesen Cheat korrekt ausgeführt haben, wird Ihnen der Sprecher durch ein "Great!" gratulieren.

Ihr nächster Gegner wird dann entweder Alex oder Roger sein. Gewinnen Sie diesen Kampf, dürfen Sie diese beiden Charaktere auch anwählen.

Beachten Sie bitte, daß diese Codes aufeinander aufbauen, also der Reihenfolge nach ausgeführt werden müssen.

• Mischmasch

Um Kazuya in **lila Klamotten** einlaufen zu lassen, halten Sie bei der Auswahl des Charakters die Taste START gedrückt. Wollen Sie Ihren Recken **Wasserköpfe** verpassen, halten Sie bei der Charakterauswahl die SELECT-Taste gedrückt. Um im Einspielermodus Ihre **Fights in der Ich-Perspektive** auszuführen, halten Sie bei der Auswahl der Kämpfer die Tasten L1 und R1 gedrückt.

Agile Warrior F111X

Auch für den agilen Kämpfer haben wir einige kleine Schummeleien parat. Mit Hilfe dieser Kniffe sollte das Spiel eigentlich keine großen Probleme bereiten.

• Paßwörter

Level 1: 5433

Level 2: 0007

Level 3: 1213

Level 4: 0224

Finale: 7154

Um die folgende Cheats einzugeben, müssen Sie das Spiel pausieren!

**Anzeigenschluß
für Ausgabe 12/96
(EVT: 13.11.96)**

**ist am
17.10.96**

Schalten Sie jetzt!!!

Infos unter:

0 89/9 91 15-3 00

UKO GAMES
Ankauf...Verkauf...Tausch

**Sony
Saturn
Super NES
Nintendo
Mega Drive
Mega CD
Game Boy
Game Gear
Neo-Geo CD
3DO**

Ihr bestellt, wir besorgen.
Auf an, es lohnt immer!

UKO-GAMES
Bundesallee 71 • 12161 Berlin
Fon/Fax 030 - 859 36 35

Okay Soft
Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674 -1279 Fax -1294
hotline news 09674-8405

PlayStation 389,-

A-Train	DA	93.90
Agile Warrior F-111 X	DA	98.90
Alone in the Dark 2	DV	97.90
Andretti Racing	DA	78.90
Battle Arena Toshinden 2	DA	91.90
Die Hard Trilogy	DV	78.90
Extreme Pinball	DA	78.90
Fade to Black	DA	78.90
Fifa Soccer 96	DA	54.90
Final Doom	DV	83.90
Formel 1	DA	96.90
Galaxien 3	DA	85.90
Hi Octane	DA	78.90
Impact Racing	DA	87.90
Magic Carpet	DV	78.90
NBA Live 96	DA	78.90
Need for Speed	DV	78.90
NHL Hockey 97	DV	78.90
Olympic Games	DA	79.90
Olympic Soccer	DA	79.90
PGA Tour Golf 96	DA	78.90
PGA Tour Golf 97	DA	78.90
Po'ed	DV	84.90
Psychic Detective	DA	72.90
Rayman	DA	88.90
Resident Evil	DV	84.90
Return Fire	DV	83.90
Road Rash	DA	78.90
Shockwave Assault	DA	62.90
Skeleton Warriors	DA	79.90
Space Hulk	DA	78.90
Striker 96	DV	75.90
Syndicate Wars	DV	78.90
Themepark	DV	78.90
Time Command	DA	78.90
Viewpoint	DA	78.90
Virtual Golf	DV	87.90
Wing Commander 3	DV	85.90

Online OKAY# weitere Angebotslisten f. PC & Amiga kostenlos! Bitte System angeben!

PlayStation Zubehör

Specialized ASCII - Pad	59.90
Specialized ASCII - Stick	99.90
NeGeon Joypad	84.50
Multi Tap	59.90
HF-Adapter	44.90
Link Kabel	44.90
Euro-Scart-Kabel	67.50
Mouse	52.90
Controller	52.90
Memory Card	44.90

Vorauskauf oder Stammkunden DM 6,50
Nachnahme (zzgl. DM 3,- Zkgeb.) DM 9,90
Ausland Vorauskauf DM 18,00

ACHTUNG: KEIN Ladengeschäft, Abholung bestellter Artikel nach Vereinbarung!

Cheats

• Unsichtbarkeit

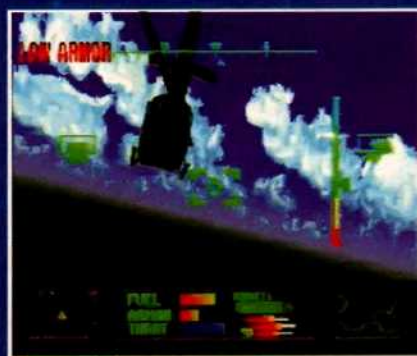
Da man sich im Zustand der Unsichtbarkeit sehr sicher fühlen kann, ist folgender Cheat ziemlich interessant. Um die Unsichtbarkeit zu aktivieren, geben Sie folgende Tastenfolge ein: LINKS, QUADRAT, QUADRAT, QUADRAT, QUADRAT, HOCH, DREIECK, DREIECK, DREIECK, RECHTS, KREIS, RUNTER, X, X, X, X, DREIECK, QUADRAT

• Maximaler Kraftstoff/Schutzschild

Falls Ihnen des öfteren mal Ihr Benzin ausgeht sollten Sie folgenden hilfreichen Trick probieren. Mittels der Tastenkombination LINKS, QUADRAT, QUADRAT, QUADRAT, QUADRAT, HOCH, DREIECK, DREIECK, DREIECK, RECHTS, KREIS, RUNTER, X, DREIECK, DREIECK, DREIECK, KREIS verfügen Sie über maximalen Kraftstoff sowie wohlgefüllte Schilde.

• Maximale Waffen

Da bei einem Spiel



dieser Art auch die Verfügbarkeit diverser Waffen eine große Rolle spielt, haben wir folgenden Cheat für Sie parat. Nach Eingabe der Tastenfolge LINKS, QUADRAT, QUADRAT, QUADRAT, QUADRAT, HOCH, DREIECK, DREIECK, DREIECK, RECHTS, KREIS, RUNTER, X, R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2 verfügen Sie über das Maximum an Waffen.

• B1-Airstrike

Auch für den effektiven B1-Airstrike gibt es selbstverständlich einen speziellen Cheat. Geben Sie hierzu einfach die Tastenkombination LINKS, QUADRAT, QUADRAT, QUADRAT, QUADRAT, HOCH, DREIECK, DREIECK, DREIECK, RECHTS, KREIS, RUNTER, X, X, X, X, X ein – fertig!

• Nebel-Editor

Ein weiterer lustiger Kniff ist die Aktivierung des Nebel-Editors. Geben Sie dazu die folgende Tastenkombination ein: LINKS, QUADRAT, QUADRAT, QUADRAT, QUADRAT, HOCH, DREIECK, DREIECK, DREIECK, RECHTS, KREIS, RUNTER, X, RUNTER, RUNTER, RUNTER, DREIECK, DREIECK, DREIECK.

• Overhead-Karte

Um ein klein wenig an der Overhead-Karte herumzuspielen, müssen Sie folgende hilfreiche Tastenkolonne eingeben: LINKS, QUADRAT, QUADRAT, QUADRAT, QUADRAT,

HOCH, DREIECK, DREIECK, DREIECK, RECHTS, KREIS, RUNTER, X, KREIS, KREIS, KREIS, KREIS, KREIS.

• Tanzendes Briefing

Um die öden Briefings etwas aufzupeppen, klicken Sie während einer Mission auf die Taste START. Geben Sie danach am Joypad 1 folgende Tastenkombination ein: LINKS, QUADRAT, QUADRAT, QUADRAT, QUADRAT, HOCH, DREIECK, DREIECK, DREIECK, RECHTS, KREIS, RUNTER, X, RUNTER, X, RUNTER, X, RUNTER, X, RUNTER, X. Nun sollten Sie das Wort "Outstanding!" hören. Nun müssen Sie entweder Ihr gesamtes Benzin oder Ihren kompletten Schild verheizen. Öffnen Sie dann den Statistik-Bildschirm und fliegen Sie eine neue Mission. Nun sollten Sie anstelle eines langweiligen Briefings eine tanzende Frau sehen.

PO'ed

Es wurde auch langsam Zeit, daß wir auch zu diesem Spiel einige Zuschriften erhalten. Scheinbar haben sich ziemlich viele Leser an diesem Game die Zähne ausgebissen. Damit Ihnen das Vorwärtsschreiten nicht unnötig erschwert wird, haben wir einige nette Tricks für Sie zusammengestellt.

• Spielstärke und Level

Um die Spielstärke sowie den Level gezielt anzuwählen, halten Sie im Hauptmenü die Tasten L1, L2, R1, R2 und HOCH gedrückt. Drücken Sie dann auf KREIS. Im



Erste Hilfe

Hier stellen wir Ihnen in aller Kürze weitere wichtige Schummereien vor.

Johnny Bazookatone

In jedem beliebigen Spiel halten Sie die Tasten L1 und L2 gedrückt. Nach dem zusätzlichen Druck auf START und SELECT sollte sich ein geheimer Status-Bildschirm öffnen. Mit einem Klick auf die Taste X gelangen Sie dann in den Options-Bildschirm. Hier können Sie nach Herzenslust den Schwierigkeitsgrad, die Anzahl Ihrer Leben usw. einstellen. Mit einem abschließenden Druck auf die Taste START kehren Sie dann zum Spiel zurück.

The Raiden Project

Auch dieses Game bietet Ihnen ein verstecktes Spiel. Halten Sie während des Ladevorganges die Tasten START und SELECT gedrückt - unbedingt am Joypad 2! Nachdem die Meldung "Bonus Game" erscheint geht's los.

Alien Trilogy

Um bei diesem lustigen Spiel an die beiden versteckten Charaktere zu gelangen, müssen Sie im Normal-Modus einen beliebigen Spieler markieren und dann die Tastenkombination L2, L2, R1, R1, R1, RUNTER, DREIECK, DREIECK, DREIECK, DREIECK, KREIS für Mr. Tonkin eingeben. Um die Ehefrau Mrs. Tonkin zu aktivieren, müssen Sie die Tasten L1, R2, HOCH, QUADRAT gleichzeitig gedrückt halten und dann die Taste KREIS drücken.

NEHMEN SIE ES IN DIE HAND!

• ► **Bevor Sie Ihr Handy kaufen, lesen Sie besser das aktuelle Sonderheft Handy spezial! Fakten, Daten und Infos über:**

- ► **Die besten Handys von D-Netz + E-Netz**
- ► **Was taugen die 1-DM-Angebote?**
- ► **Checkliste für den Handykauf**
- ► **Akku – Die wichtigsten Facts**
- ► **Antworten auf die am häufigsten gestellten Handy-Fragen**

Und viele weitere Themen ...



Mit großem Handy-Gewinnspiel – tolle Preise warten auf Sie!

**WO? AB DEM
25. OKTOBER AM KIOSK!**

Cheats

nun erscheinenden Menü drücken Sie gleichzeitig die Tasten L1, L2, R1, R2 und RUNTER. Nun drücken Sie entweder auf QUADRAT (einfaches Spiel), X (mittleres Spiel) oder KREIS (schweres Spiel). Nun sollte die Levelauswahl erscheinen, die Sie mit der Taste X bedienen.



- Komplettes Inventory

Da Ihr Inventory ab und an eine kleine Auffrischung benötigt, öffnen Sie zuallererst den Landkarten-Modus mit QUADRAT und SELECT und drücken dann die Taste LINKS solange, bis der Pfeil auf Sie zeigt. Drücken Sie nun START und während des Drehvorganges L1, QUADRAT, X und KREIS. Zum Abschluß müssen Sie noch auf die Tasten SELECT und DREIECK drücken.

- Unsichtbarkeit

Diese nette Spielerei erreichen Sie, indem Sie das Waffenmenü (mit der Taste DREIECK) öffnen. Wählen Sie mit der Taste L1 bzw. R1 die Option "Frying Pan". Bestätigen Sie mit DREIECK und klicken Sie dann erneut auf das DREIECK. Halten Sie nun die Tasten KREIS und R1 so lange gedrückt, bis Ihr Health-Meter auf 999 gestiegen ist.

- Munition

Auch zum Problem des Munitionsmangels gibt es eine Lösung. Im Foot-Modus machen Sie durch drücken der Tastenkombination QUADRAT und L2 eine Rolle rückwärts. Während dieser Aktion betätigen Sie die Tasten RECHTS, KREIS und X. Nach gelungener Eingabe sollte Ihr Munitionsvorrat wieder vollständig sein.

- Gesundheit

Damit das Spiel kein allzu jähes Ende nimmt, sollten Sie ab und zu Ihre Lebensenergie auffrischen. Machen Sie dazu im Foot-Modus – durch halten der Tastenkombination QUADRAT und L2 – eine Rolle rückwärts. Während dieser Aktion drücken Sie die Tasten RUNTER, X und R2.

- Schlußsequenz

Um bereits am Anfang in den Genuß der Schlußsequenz zu gelangen, müssen Sie im Hauptmenü die Option "Select Load Game" auswählen. Halten Sie dann die Taste RECHTS gedrückt und betätigen Sie die Taste KREIS. Cancellen Sie diese Aktion anschließend mit Hilfe der Taste DREIECK. Zum Abschluß drücken Sie QUADRAT und LINKS und bestätigen mit DREIECK.

Game-Buster-Codes

3D Lemmings	
Master Code:	D00715B8 322E
Infinite time:	80089FB0 003B
Minimum release rate = 1:	801054FE 0001
Need only rescue 1 lemming:	80105502 0001
Infinite blockers:	3011195C 0001
Infinite turners:	3011195D 0001
Infinite bombers:	3011195E 0001
Infinite builders:	3011195F 0001

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.

Das zweite leidige Thema ist die Aktualität der einzelnen Cheats. Einige Leser monierten – zurecht – das fortgeschrittene Alter einzelner Spielehilfen. 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.

Infinite bashers:	30111960 0001	Infinite shield:	800D181A 0064
Infinite miners:	30111961 0001	All keys & 4x laser:	800D1810 06FF
Infinite diggers:	30111962 0001	Maximum laser level:	800D181E 0006
Infinite climbers:	30111963 0001	Enable all primary weapons:	800D1822 FFFF
Infinite floaters:	30111964 0001	Concussion Missiles:	800D182E 000F
		Homing Missiles:	800D1830 000F
Air Combat:		Proximity Bombs:	800D1832 000F
Infinite guns:	800EEB44 0027	Smart Missiles:	800D1834 000F
Infinite missiles:	800EEB40 0041	Mega Missiles:	800D1836 000F
Infinite fuel:	300EEB34 8FFF		
Alien Trilogy		Extreme Games	
Infinite health:	8009A5D4 03E7	Infinite cash:	801E9014 07D0
Infinite charge grenades:	8009A5EC 03E7	Infinite energy:	8007AB50 0500
Infinite pulse grenades:	8009A5E4 03E7	All vehicles top speed = 100 mph:	8007AB6A 0086
Infinite handgun bullets:	8009A5DA 03E7	All vehicles high acceleration:	8007AB4C 0250
Infinite shotgun shells:	8009A5DE 03E7	Mega-acceleration:	8007AB4C 0100
Infinite flame thrower rounds:	8009A5E6 03E7	Gunship	
Infinite pulse rounds:	8009A5E0 03E7	Infinite Inner Stores:	800A2CD2
Infinite smart gun rounds:	8009A5E8 03E7	0014	
Infinite batteries:	8009A5EE 03E7	Infinite Outer Stores:	800A2CD4
Have shotgun:	8008F8D2 0001	0014	
Have flame thrower:	8008F8DE 0001	Infinite Wing-tip Stores:	800A2CD6
Have pulse rifle:	8008F8D6 0001	0014	
Have smart gun:	8008F8DA 0001	Infinite Chaff:	800A2CE4 001E
Fire weapons quicker:	8009A5BA 0001	Infinite Flares:	800A2CE6 001E
		Infinite Cannon Rounds:	800A2CD0
Descent		07D0	
Infinite energy:	800D1816 0064	Infinite Fuel:	800A2CE2 0064

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim Entertainment . . .53-60/Poster	Media Point Vertrieb11
BMG Interactive Entert.5	Messe München GmbH91
DMV Vertrieb27, 89, 95, 105,	OKAY Soft103
Beihefter	PlayCom17
Double T101	Psygnosis112
Franzis Verlag87	Sony Computer45, 85, 93
Funtronixx101	Test'n Take65
Game Activity63	UFO Games103
Games Island61	Versand 9921
Jet Stream13	video & Game19
Konami Deutschland47, 49, 67, 69	Warner Interactive2
Kranz Theo Versand111	Wial Versand Service87
Magic Entertainment51	

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

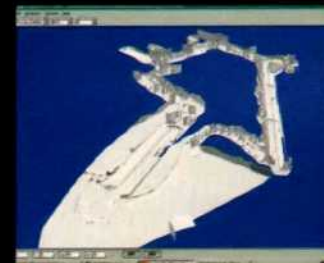
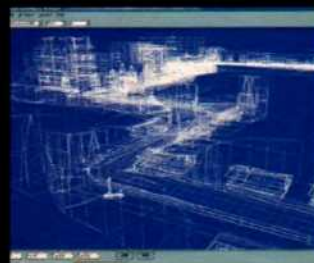
schon mal testen können.



Formel 1

■ HERSTELLER: Psygnosis
■ GENRE: Rennsimulation
■ ART: spielbare Demo
■ Steuerung:

- Bremse
- Gas
- L Zoom-in
- R Zoom-out
- L Gang hinunterschalten
- R Gang raufschalten



Tekken 2

■ HERSTELLER: SCEE
■ GENRE: Beat 'em-Up
■ ART: spielbare Demo
■ Steuerung:

- Schlag / rechter Arm
- Schlag / linker Arm
- Tritt / rechter Fuß
- Tritt / linker Fuß

▶ Drücken Sie START + SELECT, um ins Hauptmenü zu gelangen.





Fade To Black

■ HERSTELLER: Electronic Arts
 ■ GENRE: 3-D-Adventure
 ■ ART: spielbare Demo

■ Steuerung:

- L kriechen
 R links ausweichen
 L rechts ausweichen
 Waffe abfeuern
 springen
 rennen

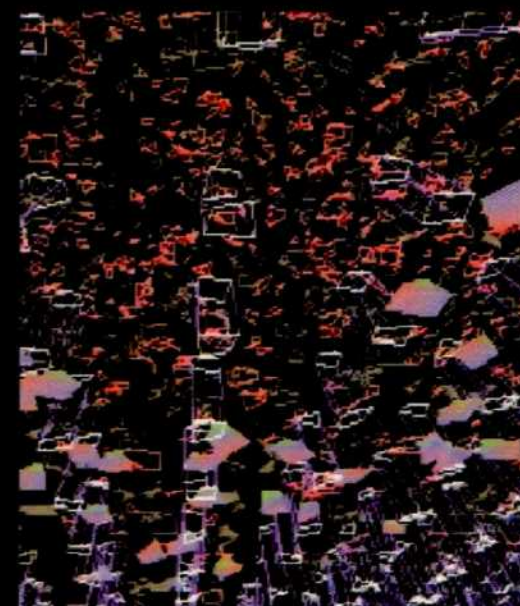


VC-D

■ AUTOR: Stewart Sargaison
 ■ GENRE: CD-Spieler-Software
 ■ ART: Hilfsprogramm

■ Steuerung:

Drücken Sie R und L um zwischen einzelnen Stücken zu wechseln.



Die Programme auf der CD sind keine Vollversionen, sondern entweder Vorschau- 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 Demoverversionen beschädigt!

Fade To Black

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?

Auch wenn wir einige Spieler etwas frustrieren werden.

Bei Fade To Black gibt es zwei

verschiedene Abspänne; je nachdem wie "gut" Sie waren.

Das hier ist der "richtige":

Sie haben Ihre Leidensgenossin Sarah rechtzeitig gerettet, zünden die Triebwerke ihres Shuttles und rösten auch noch den letzten Bösewicht.

NACH EINEM ARTIGEN DANKESCHÖN VON MANDRAGORE

fliegen Sie mit Sarah einer friedlichen Zukunft entgegen.



Diese Endsequenz hat uns A. Erhardt aus Cottbus geschickt, Vielen Dank und viel Spaß bei der kostenlosen Lektüre des PSX-Magazins!

Das offizielle PlayStation Magazin 12/96 – ab 13. Dez. am Kiosk



- Zum Jahresende wird es hektisch. Gerade in der Vorweihnachtszeit legen sich die Hersteller besonders ins Zeug. Nach "Crash Bandicoot" steht mit "Pandemonium" z.B. schon das nächste Jump'n-Run auf der Release-Liste. Kann es das neueste Spiel der Gex-Entwickler mit Sonys Wüstenrennfuchs aufnehmen? Wir verraten es Ihnen.
- Resident Evil – eines der erfolgreichsten PlayStation-Spiele aller Zeiten bekommt Konkurrenz. "Tomb Raider" von Core Design schickt sich an, den gruseligen 3-D-Reißer von seinem Thron zu stoßen. Ob dieses Vorhaben gelingt, ist allerdings noch fraglich; schließlich holt Virgin bereits mit "Resident Evil II" zum Gegenschlag aus. Wir zeigen Ihnen, was sich hinter Evil II verbirgt.

- Fans aufgepaßt: "Wing Commander IV" wurde in unserer Galaxie gesichtet. Nach dem Sieg über die Kilrathi steht Col. Blair einer neuen und tödlichen Herausforderung gegenüber. Diesmal kommt der Gegner sozusagen aus den eigenen Reihen...
- Electronic Arts – dieser Name steht für solch erfolgreichen PlayStation-Spiele wie "Die Hard Trilogy", "Soviet Strike" oder "Wing Commander". Wir haben die Macher in ihren Entwicklungsstudios besucht und einen Blick hinter die Kulissen geworfen. Außerdem:
- Legacy of Kain
- Warhammer
- Namco Museum Vol. 2
- Motor Toon



THEO KRANZ VERSAND

Läden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade
11&68

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße
28

& LÄDEN



Tekken 2 109,-



Formel 1 109,-



Die Hard Trilogy 89,-



Baphomets Fluch 89,-

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 16.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von drei Artikeln sogar portofrei. Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestellservice: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie nur Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei. Sie können auch unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3 DM), adressiertem Rückumschlag anfordern. Bei Bestellungen liegt dieses bei.



389,-

Playstation

SONY PLAYSTATION	389,-
dt. Version, inkl. Control Pad, Demo-CD	
CONTROL PAD	54,-
STATION MASTER JOYPAD	34,-
neGcon PAD	84,-
CONTROL PAD VERL.-KABEL	19,-
MAD CATZ LENKRAD	149,-
GAME BUSTER - ACT. REPLAY	89,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	49,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS	79,-
3.5" MEMORY DISC DRIVE	159,-
A-TRAIN EVOLUTION GLOBAL	99,-
ACTUA GOLF	89,-
AQUANAUTS HOLIDAY	99,-
ADVENTURES OF LOMAX (NOV)	89,-
BAPHOMET'S FLUCH (OKT)	89,-
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	99,-
BEDLAM (OKT)	94,-
BLACK DAWN (NOV)	94,-
BLAM! MACHINEHEAD (OKT)	94,-
BLAZING DRAGONS	89,-
BUBBLE BOBBLE (3 Spiele)	84,-
BURNING ROAD (OKT)	89,-
CASPER	84,-
CRASH BANDICOOT (NOV)	109,-
CRONICLES OF SWORD (OKT)	89,-
DARKSTALKERS (OKT)	89,-
DAVIS CUP TENNIS	94,-
DESTRUCTION DERBY 2 (NOV)	99,-
DIE HARD TRILOGY (NOV)	89,-
DRAGONHEART (OKT)	89,-
EARTHWORM JIM 2 (OKT)	89,-
EXCALIBUR (NOV)	99,-
EXHUMED (NOV)	89,-
FADE TO BLACK	89,-
FANTASY GOLF (OKT)	89,-
FIFA SOCCER 97 (NOV)	84,-
FIRO & KLAWD (NOV)	89,-
FLOATING RUNNER (OKT)	99,-
FORMEL 1	109,-
FRANK THOMAS BIG HURT BB.	89,-
GRID RUNNER (NOV)	94,-
HEXEN (NOV)	94,-
HYPER FIN. MA. TENNIS (OKT)	89,-
IN THE HUNT	94,-
INTERNAT. SSTAR SOC. DELUXE	99,-
INTERNAT. TRACK & FIELD	89,-
INTERNAT. MOTO X (OKT)	84,-
IRON & BLOOD (NOV)	89,-
JUMPING FLASH 2 (OKT)	99,-
KONAMI OPEN GOLF	89,-
LAST DYNASTY (OKT)	99,-
MADDEN NFL 97	84,-
MARIO ANDR. RACING	89,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Playstation

ALIEN TRILOGY	79,-
BUST-A-MOVE 2 ARCADE EDITION - 3 SPIELE	64,-
CRITICOM	79,-
JUPITER STRIKE	59,-
MAGIC CARPET	79,-
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	59,-
REVOLUTION X	54,-
STREET FIGHTER ALPHA	79,-
VIEWPOINT	79,-
WILLIAMS ARCADE GREATEST	59,-
MEGA MAN X3 (OKT)	94,-
MOTOR TOON GP 2 (NOV)	89,-
MYST (OKT)	89,-
NAMCO MUSEUM VOL. 2 (OKT)	89,-
NAMCO SMASH C. TENNIS (NOV)	89,-
NAMCO SOCCER P. GOAL (OKT)	89,-
NASCAR RACING 96 (OKT)	99,-
NBA JAM EXTREME (NOV)	89,-
NBA HANGTIME (OKT)	94,-
NBA LIVE 97 (DEZ)	84,-
NHL 97 (NOV)	84,-
NHL POWERPLAY 96 (NOV)	84,-
ON-SIDE SOCCER	89,-
OLYMPIC GAMES	84,-
PANDEMONIUM (NOV)	89,-
PENNY RACERS (OKT)	89,-
PGA TOUR 97	89,-
PO'ED (OKT)	89,-
PROJECT OVERKILL (NOV)	99,-
RAGING SKIES - SIDEWINDER	99,-
RETURN FIRE	89,-
RIDGE RACER REVOLUTION	99,-
ROAD RASH	89,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	89,-
SIM CITY 2000	94,-
SHELLSHOCK	84,-
SKELETON WARRIORS	84,-
SOVIET STRIKE (NOV)	89,-
SPACE HULK	89,-
STAR GLADIATOR (NOV)	94,-
STARFIGHTER 3000	89,-
STEEL HARBINGER (NOV)	94,-
STREET FIGHTER ALPHA 2 (NOV)	94,-
STREETRACER (DEZ)	99,-
SUPER MOTOCROSS (NOV)	89,-
SUPERSONIC RACERS (OKT)	89,-
SYNDICATE WARS (NOV)	89,-
TEKKEN 2	109,-
THE NEED FOR SPEED	89,-
THUNDERHAWK 2 FIRESTORM	79,-
TILT! (NOV)	84,-
TIME COMMANDO	89,-
TITAN WARS (OKT)	89,-
TOP GUN FIRE AT WILL	99,-
VICTORY BOXING (OKT)	84,-
VIRTUAL GOLF	89,-
VIRTUAL TENNIS (NOV)	89,-
WIPEOUT 2097 (OKT)	99,-
WING COMMANDER 3	89,-
WRECKIN CREW (NOV)	99,-
X-MEN (NOV)	84,-

Sega Saturn

SEGA SATURN-GRUNDGERÄT	399,-
dt. Version, 1 Jahr Garantie, inkl.	
RGB-Kabel, Control Pad, Batterie,	
Demo-CD und Tips & Tricks-Buch	
SEGA SATURN + SEGA RALLY	464,-
ATHLETE KINGS - DECATHLETE	89,-
DAYTONA USA CE EDITION	94,-
FIGHTING VIPERS (NOV)	89,-
NIGHTS INKL. ANALOG PAD	129,-
VIRTUA COP 2 (NOV)	94,-

FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREN
SPIELEN FÜR SATURN, 3DO, SUPER
NINTENDO, MEGA DRIVE, GAME
BOY UND GAME GEAR!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

**AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE JETZT
AUCH FÜR ÖSTERREICH:
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049
85 17 37 77
VERSANDKOSTEN 6,90 DM,
UMRECHNUNG 1 DM = 7,5 ÖS**

09 31 / 57 16 01

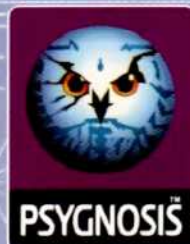
ODER: 0931 / 57 16 06 • ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ



PlayStation and the "PlayStation" logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 1998 Psygnosis Ltd. All Rights Reserved. WipeOut™ and Psygnosis™ are trademarks of Psygnosis Ltd.

WipeOut™ 2097?

FEEL THE RUSH



DER SOUND VON WIPEOUT 2097 (INCL. PRODIGY, LEFTFIELD, CHEMICAL BROTHERS) - JETZT AUF CD IM HANDEL!