

Mit
**Soviet-Strike
Poster**

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. **12** /96

Für Sie getestet:

Tomb Raider

Das ultimative
3-D-Adventure

IM TEST

Warhammer
Pandemonium
Lomax in Lemmingland

ANGESPIELT

FIFA Soccer '97
Reloaded
Disruptor

SPEZIAL

Große Spiele-Übersicht:
Das gibt es für die PlayStation



Zu gewinnen:

♦ Exklusiv: Eine hand-
signierte PlayStation von
"Just Friends", der Superband
aus der RTL-Kultserie GZSZ

AUF DER CD
Micro Machines 3 · Street Racer
Actua Golf · 2 Extreme · Time Commando
Porsche Challenge · Tomb Raider

Große Weihnachtsverlosung – mehr als
180 Preise zu gewinnen: Fernseher, MiniDisc-
Player, Dolby Surround Anlage u.v.m.



4 394167 712804



12

KME Hamburg

bla bla bla! machinehead rhobarber. 3d-360 grad-action seiher beschreib, fallen bis der virus kritzel hippy frau auf bombe.
schwoll echt furchbar schnell bla bla mutierte polygoneger kratz, fliegen sollte man koennen ratter runter. spul ab, tunnel tante
turbulenzen ach was red ich. spiel es, und du wirst verstehen!

sega magazi 11/96 - 86% video games 11/96 - 81% mania 11/96 - 82% mega fun 11/96 - 86%



EIDOS
INTERACTIVE

Editorial

NOMEN EST OMEN

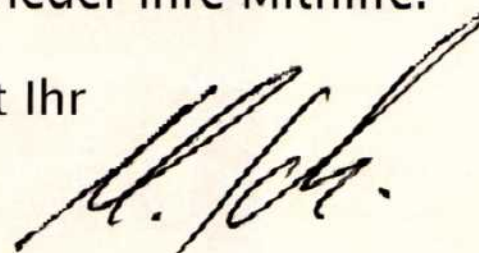
Zweimal die Woche – jeweils montags und donnerstags zwischen 15:00 und 17:00 Uhr – laufen in der Redaktion die Drähte heiß: Es ist wieder Hotline-Zeit. Die Palette der Fragen reicht vom einfachen "Haben Sie einen Code zu Resident Evil?" über "Hilfe, die Katze hat meine CD verkratzt" bis hin zur Kaufberatung in Sachen Videospiel-Systemen. An dieser Stelle ein kurzer Hinweis zu Resident Evil: Laut Hersteller gibt es sehr wohl einen Cheat für die deutsche Fassung, aber dieser wird von Capcom leider nicht verraten; nicht einmal die Hotline-Mitarbeiter von Virgin kennen ihn. Falls Sie durch Zufall auf ihn stoßen, lassen Sie es uns bitte wissen.

Zurück zum Thema Kaufberatung. Viele Leser möchten wissen, ob sie sich zum Spielen einen PC oder eine PlayStation kaufen sollen; und in diesem Fall ist die Frage auch schon beantwortet: eine PlayStation natürlich. Ein simples Beispiel: Nehmen wir an, Sie möchten unbedingt "WipEout 2097" spielen. Die PC-Fassung (ab Frühjahr '97 erhältlich) benötigt – laut Hersteller – mindestens einen Pentium 90. Darüber hinaus müssen Sie noch eine Grafik- und eine Soundkarte mit einkalkulieren. Nicht zu vergessen: ein Joystick. Dieser ist zwar nicht besonders teuer, schlägt aber trotzdem mit ca. 50 Mark zu Buche. Für das fertige System haben Sie dann rund 3.000 Mark bezahlt. Nicht eingerechnet: Ihre Zeit, die Sie in die (hoffentlich fehlerfreie) Installation der verschiedenen Komponenten investiert haben. Sie sehen, die PlayStation-Variante (empfohlener Verkaufspreis 399,- DM) ist wesentlich preiswerter; und für den Differenzbetrag springen sogar noch ca. 25 Spiele raus. Das sollte für so manch' langen Winterabend reichen. Eines ist klar: Die PlayStation rechnet Ihnen weder die zu zahlende

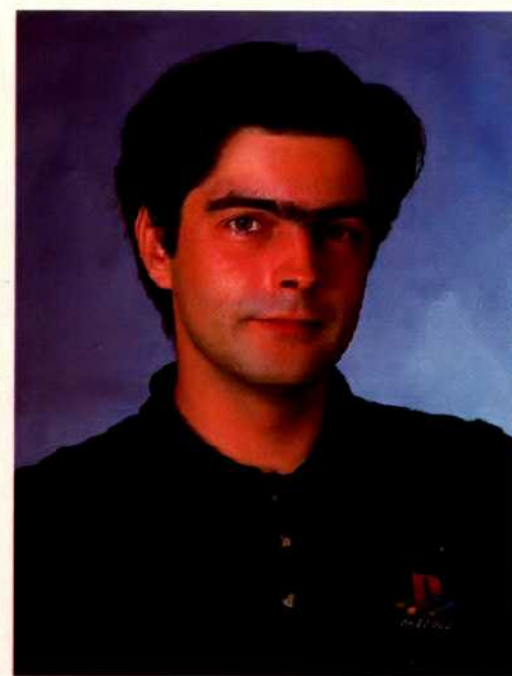
Einkommenssteuer aus, noch können Sie mit ihr Ihre Facharbeit oder Ihre Absatzanalyse des letzten Quartals ausarbeiten. Also: Wer sich nach Feierabend wirklich noch in Arbeit stürzen möchte, muß sich wohl oder übel einen PC kaufen; alle anderen aber können ganz entspannt eine PlayStation-CD einlegen.

Zum Schluß noch ein wichtiger Hinweis: Bitte schicken Sie uns keine Memory Cards mehr. Wir müssen die "Game-Over"-Aktion vorerst beenden. Nicht, daß wir keine vernünftigen Kandidaten mehr hätten – ganz im Gegenteil. Wir ertrinken geradezu in Speichermodulen! Alternativ arbeiten wir derzeit mit Hochdruck an einer wesentlich interessanteren Lösung: In Zukunft wollen wir Ihre Spielstände und Highscores auf unsere CD-ROM brennen. Diese Speicherstände können Sie dann auf Ihre Memory Card kopieren und so gegen den "Ridge Racer"-Champion aus München oder den "Formel 1"-Gewinner aus Berlin antreten. Sobald es soweit ist, lassen wir es Sie wissen – spätestens dann benötigen wir wieder Ihre Mithilfe.

Herzlichst Ihr



Michael Schmittner
Chefredakteur



Das offizielle PlayStation Magazin

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 Schmithäuser,
Markus Strippo

LAYOUTS, GRAFIKEN UND DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Gruber Str. 46c, 85586 Poing

TITEL

Journalsatz GmbH

GESCHÄFTSFÜHRER

Dr. Rüdiger Hennigs, Werner Mützel

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 Zöttel, 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 Bankeinzug oder gegen
Verrechnungsscheck möglich

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

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

Die geltenden gesetzlichen Bestimmungen sind zu be-
achten. Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der 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

- 17 FIFA '97
- 20 Monster Trucks
- 22 Victory Boxing
- 24 Hardcore 4 x 4
- 25 Street Fighter Alpha 2
- 28 Strike Point
- 29 Trash-it!
- 30 Disruptor
- 32 Reloaded

PlayTest

- 52 Starwinder
- 62 Lomax in Lemmingland
- 66 Motor Toon GP 2
- 70 Warhammer: Shadow of the Horned Rat
- 74 Tomb Raider
- 82 Pandemonium
- 86 Final Doom
- 92 Vergleichstest: Golfspiele (mit Verlosung)

Titelthemen

74 Tomb Raider

Das schon vorab meistgelobte Spiel der Saison ist da: "Tomb Raider". Verdient es die Vor-schußlorbeeren oder steckt unter der professionellen Oberfläche doch nur ein durch-schnittliches Spiel?

42 Spieleübersicht: Das gibt es für die PlayStation

Wir haben für Sie ein Jahr Re-vue passieren lassen und die ultimative Spielesammlung mit Kurzbewertungen für Sie zu-sammengestellt.

17 FIFA '97

Das Warten hat ein Ende! Rechtzeitig zum Weihnachts-geschäft präsentiert Electronic Arts die neue Version des be-sten EA-Fußballspiels aller Zei-ten. Wir haben es schon mal für Sie angetestet.

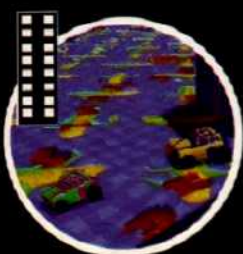
62 Lomax in Lemmingland

Sie treten immer in Massen auf. Einer folgt dem anderen bis ins Grab. Sie helfen einan-der bei allen Problemen. Ob-wohl diese Beschreibung sehr an die "Vier Musketiere" erin-tert, sprechen wir hier von den Lemmings.

Auf einen Blick

- 3 Editorial
- 4 Inhalt
- 4 Impressum
- 6 News
- 9 Country-News
- 12 News aus Japan und USA
- 14 Mailbox
- 17 Angespielt
- 37 Weihnachts-verlosung
- 42 Jahresrückblick: Die ultimative Spiele-Übersicht
- 52 Im Test
- 90 Fragebogen / PlayStation-Verlosung
- 96 Electronic Arts-Firmenprofil
- 104 Tips, Tricks, Cheats
- 110 Vorschau

Die offizielle PlayStation Magazin-CD



Die selbstab-laufende Demo von "Micro Machines" ver-mittelt einen guten Eindruck des Spiel-geschehens.

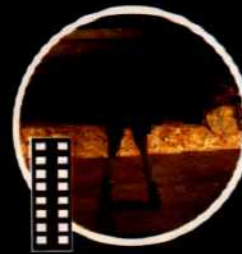


Die Co-Karts von "Street Ra-cer" warten da-rauf, von Ihnen durch die ver-schiedenen Par-cours gelenkt zu werden.



Wer sich bei "ESPN Extreme Games" ge-langweilt hat, wird bei "2 Ex-treme" vor neue Herausfor-de-rungen gestellt.

Gehen Sie in "Time Com-mando" auf Zeitreise und kämpfen Sie sich durch ver-schiedene Jahr-hunderte.



"Tomb Raider" zeigt Ihnen hier "live", was wir in unserem Test auf Seite 74 nur erzählen konnten.



Wer nach dem Vergleichstest auf Seite 92 Lust auf's Gol-fen hat, kann diese Sportart mit "Actua Golf" ausprobieren.



Exzellente Lichteffekte, raffinierte Kurse und ein Auto, das Kul-tusstatus hat. "Porsche Chal-lenge" kommt.



Spielbare Demo

Selbstab-laufende Demo



BRANDHEISS!

Sony Playstation – Spiele

A4 Evolution Global *	99,99
Adidas Power Soccer	99,99
Adventure of Lomax *	89,99
Agile Warrior F-111X	89,99
Air Combat	89,95
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
Baphomets Fluch *	89,99
Batman Forever Coin-Op *	79,99
Battle Arena Toshinden 2	99,99
BLAM! Machinehead	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	89,95
Cyberspeed	89,95
D (dt.)	79,99
Darkstalkers *	89,99
Davis Cup Tennis *	89,99
Deadly Skies *	89,99
Defcon 5	89,99
Descent	89,99
Destruction Derby	99,95
Die Hard Trilogy *	89,99
Discworld (dt.)	89,99
Disruptor *	79,99
Down in the Dumps *	89,99
Dragonheart: Fire & Steel *	89,99
Earthworm Jim 2 *	89,99
Extreme Games	89,95
Extreme Pinball	89,99
Formel 1 *	99,99
Fade to Black	89,99
FIFA Soccer 96	AKTIONSPREIS! 59,99
FIFA Soccer 97 *	89,99
Galaxian 3 *	89,99
Galaxy Fight	SONDERPREIS! 69,99
Gex	89,99
Goalstorm	99,99
Gunship (engl.)	89,99
Hebereke's Popoitto	89,99
Impact Racing	89,99
International Track & Field	AKTION! 79,99
In the Hunt *	89,99
Iron & Blood *	79,99
Iron Man / XO *	79,99
Jewels of the Oracle *	89,99
Jumping Flash 2 *	99,99
Kileak the Blood	89,95
Killing Zone	89,99
Konami Open Golf *	89,99
Konami Open Tennis *	89,99
Krazy Ivan	89,99
Lost Vikings 2 *	79,99
Madden '97 Football *	89,99
Magic Carpet	89,99
Magic the Gathering *	79,99
Mickey's Wild Adventure	89,99
Motor Toon 2 *	89,99
Moto X *	89,99
Myst *	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	89,95
NBA Live '96	89,99
Necrodrone *	99,99
Need for Speed	89,99
Novastorm	89,95

Sony Playstation – Spiele

NFL Game Day	99,99
NFL Quarterback Club '97 *	79,99
NHL Face Off	99,99
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 *	99,99
Po'ed *	89,99
Powerplay Hockey *	89,99
Project Overkill *	89,99
Pro Pinball	79,99
Raging Skies *	89,99
ranSoccer	89,99
Rapid Reload	89,95
Rayman	89,95
Resident Evil (dt.)	89,99
Return Fire	89,99
Return to Zork *	89,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Road Rash	89,99
Robo Pit *	89,99
Sempras 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	99,99
Tempest X *	79,99
The Fallen *	89,99
Theme Park	89,95
Thunderhawk 2	89,99
Tilt! *	89,99
Time Commando	89,99
Top Gun – Fire At Will *	89,99
Total NBA '96	99,99
True Pinball	89,99
Tunnel B1 *	89,99
Twisted Metal	89,99
Virtual Golf *	89,99
Virtual Tennis *	79,99
Warhammer *	89,99
Warhawk	89,95
Whizz *	79,99
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	89,95
X-Men: Children of the Atom *	79,99
Zero Divide	89,99
Zork Nemesis *	89,99

Sony Playstation – Zubehör

Action Replay	89,99
Antennenkabel	49,95
Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	39,99
Lenkrad incl. Gangschaltung & Pedale	159,99
Link-Kabel	49,95
Maus	59,95
Memory Card (1 Meg)	49,95
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	69,95
Specialized Ascii Joystick	119,95
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

SONY



Playstation

Grundgerät 389,99
incl. Control Pad

Wir präsentieren die neuen Mega-Hits:

Baphomets Fluch

Sony PSX *

89,99

Crash Bandicoot

Sony PSX *

109,99



Nicht nur für
Einsteiger...

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

Komplettpreis

99,99

Sie sparen 39,90!

Nur die Besten
kommen durch!

Wipeout 2097

Sony PSX *

99,99

Project Overkill

Sony PSX *

89,99

Media Point

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

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

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

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

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inklusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 0,99 DM – Kreditkarte: 9,99 DM – Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NH-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.



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.: (0231) 914 25 24
Straßenbahn 404
Heinrichstraße

Media Point

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790
U-Bahn 5 Fiedr. 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!

Seit
04.10.96
endlich
auch in
Dortmund!

ECTS – European Computer Trade Show

Die größte Europäische Computerspiel-Messe aller Zeiten

[1] Menschen in Anzügen und der Versuch, wichtig auszusehen: Das kann nur die ECTS sein. **[2]** Sony nahm den gesamten hinteren Teil der Halle für sich in Anspruch. **[3]** PlayStation-Spiele sind überaus lohnend.



Blast Chamber war Activision's Hauptattraktion, die wieder um einiges erweitert wurde.



Auf der "European Computer Trade Show", abgekürzt ECTS, erwies sich diesmal Sony als dominierendes Unternehmen. Mit über 16.000 Besuchern innerhalb von drei Tagen festigte das Ereignis seinen Ruf als größte "Computerspiel-Messe".

Wie nach den letzten Shows fast zu erwarten war, beanspruchte Sony den gesamten Bereich der "Far Balcony Area" für seinen gigantischen Stand. Den meisten Platz benötigten die Großbildschirme, um die Weihnachtsverkäufe der großen Fünf auf dem Hause Sony anzukurbeln: Psygnosis' Renner "Wipeout 2097", "Formel 1" und "Destruction Derby 2" hatten ebenso ihren Auftritt wie Naughty Dog's "Crash Bandicoot" und Namco's "Tekken 2". Das Beat'Em-Up konnte in den entsprechenden Publikationen zahlreiche Höchstwertungen einheimsen und erntete auch viel Lob seitens der Besucher; "Crash" wurde ebenso begeistert aufgenommen.

Sony komplettierte seinen Stand noch mit einer großen Anzahl Third-Party-Titel, die allorts auf kleineren Bildschirmen präsent waren, so z.B. Ubisoft's "Street Racer" oder Konami's "Project Overkill". Last but not least fanden wir auch noch Demo-Versionen

von "Monster Trucks" und "Cool Borders". Letzteres ist bereits durch unsere News-Ecke bekannt.

Hulk & Konsorten

Obwohl noch nicht ganz fertig, sind einige sehr vielversprechende Spiele in Vorbereitung. Der bereits erwartete "Unglaubliche Hulk" steht zusammen mit dem Alien-Shoot'em-Up "Conquest Earth" und einer PlayStation-Umsetzung von Domark's bekanntem "Championship Manager" (Titel kann sich noch ändern) auf der Liste der Titel.

Nachdem Eidos das Mutterunternehmen dieser drei Häuser wurde und somit Ian Livingstone als Managing Director verantwortlich zeichnet, ist es nicht verwunderlich, daß auch das grafisch überlegene 3-D-Rollenspiel "Deathtrap Dungeon" zu den zu angekündigten Titeln zählt. Wer es nicht weiß: Livingstone war ein Autor der bekannten Ein-Mann-Rollenspielbücher der achtziger Jahre und zählt heute zu den Gurus der "Interactive Software".

Corps Design

Neben der Tatsache, daß Empire Interactive bei der Frage nach Screenshots stets auf "nächsten Monat" vertröstet, war der hochgelobte Luftkampfssimulator "Flying Corps" auch zur diesjährigen ECTS noch nicht verfügbar. Eine Schande, wenn man bedenkt, wie gut die PC-Version dieses Spiels aussieht. Das bei Rowan Soft-

ware entwickelte Spiel (PC-Desperados danken der Firma für Hits wie "Dawn Patrol" und "Overlord") zeigt die bisher fortschrittlichste Spielmechanik des Hauses – mit eigenen Worten "die realistischste Möglichkeit, zwischen Holz und Leim eingeklemmt durch die Lüfte zu fliegen".

Power Moves

Von den drei Titeln, die Activision auf der ECTS zeigte, interessierte uns "Mercenary: Mechwarrior 2" am meisten. Immerhin war das Spiel ein großer Erfolg auf dem PC. Da war es Musik für unsere Ohren, daß das "Battletech"-Universum nicht nur für die Next-Generation-Konsolen kommen wird (und das schon sehr bald), sondern daß das Ganze auch mit deutlich erweiterten Lichtquellen-Effekten und realistischerem Texture-Mapping versehen wird, als es auf dem PC möglich war. Insbesondere das Gameplay wird auf den neuesten Stand gebracht – schon im nächsten Februar soll das Game im Händlerregal stehen!

"Blast Chamber" hieß der zweite große Titel von Activision, dem wir im nächsten Heft ein ausführliches Review spendieren werden.

Endlich bekamen wir auch einmal "Powermove Pro Wrestling" zu Gesicht. Das japanische 3-D-Wrestling beeindruckt mit direkter Steuerung, Figuren mit detaillierten Charakterwerten und realistischen Features: Je länger das Spiel dauert, umso schwerer atmen die Kämpfer. "Powermove"





[1] "Wipeout 2097" - als müßte man dazu noch etwas sagen. **[2]** "Street Racer" fand sich auf dem UbiSoft-Stand. **[3]** Niemand zweifelte an der 10-Punkte-Wertung von "Tekken 2". **[4]** Konami's "Projekt Overkill"

sollte gegen Weihnachten dieses Jahres erhältlich sein.

GT Interactive

Wieder einmal befand sich auch GTI unter den Stars dieser Show. Deren Professionalität manifestierte sich in der exzellent umgesetzten Jungle-Thematik des eigenen Stands und der stetig wachsenden Liste beeindruckender Titel, mit der man natürlich nicht hinter den Berg hielt. Mit einem Portfolio aus "MK Trilogy" und "Final Doom" auf dem Stand kann man auch wenig falsch machen.

Hinzu kamen dann noch "Hexen", "Robotron X" und das von Mirage entwickelte "Bedlam". Einen zusätzlichen Bonus ergatterte die Firma mit den Rechten zu "Unreal" - von dem es heißt, es sei der bislang beste Titel, den Id Software derzeit produziere. Wie auch immer, "Hexen" ist fertig für eine Veröffentlichung innerhalb der nächsten Monate, und "Duke Nukem 3D" wird folgen. Mit insgesamt zwanzig geplanten Titeln sieht man bei GTI rosigen Zeiten entgegen - wie jeder, der den Stand gesehen hat, beipflichten wird.

Philips

Der mit PlayStation-Titeln vollgepackte Philips-Stand war ein deutliches Denkmal für den "Erfolg" des hauseigenen CD-i. Immerhin hat man es dort zur Lizenz für die "UEFA Champions League" gebracht und sie entsprechend umgesetzt. Das Spiel sieht zwar in punkto Grafik derzeit noch sehr verhalten aus, und das

Gameplay ist noch alles andere als fertig, aber was die Qualität betrifft, gab es wenig besseres zu entdecken. Bereits näher an der Fertigstellung liegt "Down In The Dumps", das bereits in den News der Ausgabe 9/96 Erwähnung fand. Das Zeichentrick-Abenteuer richtet sich an ein älteres Publikum und soll nächstes Jahr erscheinen.

Ebenfalls für nächstes Jahr angekündigt wurden "QAD - Quintessential Art of Destruction" und "Bloodlust". Ersteres ist eine Art "Rette und zerstöre"-Shoot-Em-Up im Weltall, für jeden geretteten Kandidaten tritt dem Spieler ein entsprechender Gegner gegenüber. Mit 30 Level und 3-D-Texture-Mapping sah das Ganze sehr vielversprechend aus. "Bloodlust" ähnelt hingegen einem hektischen Beat'em-Up der Klasse "Last Ninja" von System 3.

World Class

Die Neuigkeiten von Electronic Arts drehten sich ebenfalls um eine große Fußball-Lizenz. Während man bei Philips froh um die "Champions League" war, durfte sich EA der Lizenz für den "World Cup '98" erfreuen. Bei der langen Tradition an Sportspielen konnten sich die Franzosen niemand besseren für eine Umsetzung ihrer Weltmeisterschaft wünschen, als eben Electronic Arts. Währenddessen hatte "FIFA '97" seinen ersten öffentlichen Auftritt, inklusive der Beteuerungen, daß es sich besser als sein Vorgänger verkaufen wird.

"NHL '97", "NBA live '97", "Madmen NFL '97" und "Andretti Racing"

waren ebenso vertreten. Abgesehen von EA's sportlichen Ambitionen gab es genug Gründe, um Fans anderer Genres glücklich zu sehen: Bullfrog's "Dungeon Keeper", Peter Molyneux's letztes großes Werk in dieser Firma, wetteiferte mit "Soviet Strike" und "Darklight" von Rage um die Aufmerksamkeit der Besucher. Gleichzeitig gab man bekannt, daß es gelungen sei, die PlayStation-Versionen von "Warcraft 2" und "Diablo" von Blizzard Entertainment genehmigt zu bekommen. Auch "Crusader - No Remorse", der futuristische Action-Titel von Origin darf erwartet werden. Wenn wie angekündigt im Dezember einige dieser Titel erhältlich sein werden, werden Sie als unsere Leser natürlich alles darüber erfahren.

Auf den Großbildschirmen von Electronic Arts war auch Fox Interactive's "Die Hard Trilogy" zu sehen, das wir bereits getestet haben. Fox hofft mit dem Erfolg zukünftig mehr an Hollywood-Themen anknüpfen zu können: "Independence Day" folgt auf dem Fuße. Aus der Fernsehserie "Akte X" soll ebenfalls ein Spiel entstehen, "Alien 4" und "Speed" schweben im Hinterkopf.

Konami's "Projekt"

Nach Konami's Fehlen auf der Frühjahrs-ECTS wurde die Firma samt neuer Titel bereits sehnlichst erwartet. Mit wenigen, aber hochkarätigen Titeln wurden die Fans nicht enttäuscht. "Project Overkill", das Action-Adventure erhielt bereits im Vorhinein von ELSPA eine 15+ Wertung, und



"Mercenary: Mechwarrior 2" war Activision's zweiter Hit. Das Spiel war auf dem PC ein Riesenerfolg.



"Hexen" war ein großer Knaller von GT Interactive, zusammen mit "Doom" und "MK Trilogy".



war damit wahrscheinlich noch der bekannteste Titel. Aber auch "Broken Helix", "Road Rage", "Suikoden", "Contra" und "Lethal Enforcers 1&2" waren auf dem Stand zu finden.

"Contra", "Road Rage" und "Lethal Enforcers" (Teil 1&2 auf einer CD) sind die 32-Bit-Inkarnationen von altbekannten Titeln. Allen wurde eine 3-D-Umgebung spendiert, teils mit unterschiedlichem Erfolg. Wir hoffen, das Ergebnis in einer paar Wochen ausführlich besprechen zu können.

Ebenfalls interessant waren die anderen Spiele auf der Show: Das 3-D-Aktionspektakel "Broken Helix", das man bereits im Sommer auf der E3 bestaunen durfte, ist eins davon: Ansässig auf einer geheimen Militärbasis, Area 51, dürfen Sie Bomben entschärfen und dahinterkommen, warum sie die bösen Wissenschaftler überhaupt in Gang gesetzt haben. "Suikoden" ist ein waschechtes Rollenspiel von epischen Ausmaßen, das Sie in die Lage einer Rebellenbande versetzt, welche die Macht über das "Red Moon Empire" ergreift. Mit neuen Features und über 100 Personen eine willkommene Bereicherung dieses Genres im Dezember.

Kaffeekränzchen

Werbemann Gavin White lud auf ein gigantisches Bett zum Entspannen: Auf dem BMG-Stand blieb genug Zeit, um ein paar Worte rund um "Spider", "Pool" (Arbeitstitel), "Mass Destruction" und "Pandemonium" zu verlieren.

Einige Worte zu "Pool" (was nur ein Arbeitstitel ist). Basierend auf dem Wirtshaus-Spiel (und weniger auf den mit Chlorwasser gefüllten Unratgruben mancher Hausbesitzer) wird der Titel sicher ein interessanter Konkurrent zu Interplay's "Virtual Pool" werden.

Der einzige Codemasters-Titel, der noch auf sich warten läßt, ist "Jonah Lomu Rugby". "MM3" und "Sampras Extreme Tennis" wurden ja bereits beide gut aufgenommen, aber das erste Rugby-Spiel für PlayStation stößt natürlich auf weitaus mehr Interesse. Entwickelt für einen oder zwei Spieler, verfügt "Jonah Lomu Rugby" über eine hervorragende künstliche Intelligenz, bietet eine Fülle an Möglichkeiten und sieht genial aus.

Da gibt es also einiges zu erwarten: "Virtual Pool", "Star Trek: Starfleet Academy", "Tempest X", "Casper", "Lost Vikings 2" und "Rock'n'Roll Racing 2" boten eine eindrucksvolle Kulisse an Spielen. Übrigens: "Descent 2" war auch da. Mittlerweile ist dessen Erscheinungstermin auf März 1997 gerutscht, dafür mit 30 nagelneuen Levels in fünf Welten (anstatt nur einer).



Top 10

1. **Formel 1 (Sony)**
Simulation
2. **Alien Trilogy (Acclaim)**
3D Shooting Game
3. **Bust-A-Move 2 (Acclaim)**
Geschicklichkeit
4. **Need for Speed (Electronic Arts)**
Simulation
5. **Ridge Racer Revolution (Sony)**
Simulation
6. **Tekken 2 (Sony)**
Action
7. **Int. Track & Field (Konami)**
Sport
8. **Battle Arena Toshinden 2 (Namco)**
Action
9. **Wind Commander 3 (Origin)**
Action
10. **Bubble Bobble (Acclaim)**
Arcade

Media Markt



"Down in the Dumps", erwähnt in Ausgabe 8, nähert sich der Fertigstellung und soll im Frühjahr '97 erscheinen.



[1] "FIFA '97" ist der wichtigste Titel in der eindrucksvollen Liste von EA. [2] "Dungeon Keeper" ist der interessanteste. [3] "Madden '97" steht dem in nichts nach. [4] Genauso wie das Eishockey-Spiel "NHL '97". [5] Aber "Andretti Racing" hat starke Konkurrenz.

News aus der Schweiz



zu läuft auch ein Wettbewerb im Star Club wo Sie unter anderem auch PlayStation-Games, T-Shirts und so weiter, gewinnen können. Also, schalten Sie doch mal ein.

Star TV

Was Viva oder MTV für die Musikbranche, ist Star TV für die Kinobranche. In der Sendung, "Multimedia" die von Sony C.E. – Schweiz gesponsort wird, werden regelmäßig die neusten Games der PlayStation vorgestellt. Ab und

Rytmica

Die neue Dance-Music Entdeckung 1996 heißt RYTMICA! Mit ihrer ersten Single "Partytime" eroberten Rytmica innert kürzester Zeit die CH-Clubs- & Dance-Szene. Live gehören Rytmica zu den seltenen Perlen im Dance-Bereich. Während der 40-minütigen Show, choreographisch fein abgestimmt, geizen Big Regie, Sängerin Clara, Tänzer und Choreograph Gabriele und Tänzerin Alexandra nicht mit optischen Reizen. Daß Rytmica auch noch große Fans der PlayStation sind war ein Grund mehr diese Newcomer zu unterstützen.



Puma Street Soccer

Wer kennt sie nicht, die spannenden Puma Street Soccer Turniere in der ganzen Schweiz und Europa. Anfang September war es dann soweit, das Big Final in Bern. Es war ein Finale auf dem Berner Bundesplatz, das alle Erwartungen übertroffen hat. Das Rahmenprogramm war toll organisiert. Neben Musikbands, Wettbewerben und kulinarischen Höhepunkten konnte man sich auch an den PlayStation-Racks austoben. Harte Fights, feine Pizzas, tolle Konzerte und ein Ambiente, das bis spät in die Nacht dauerte, ließ alle zufrieden nach Hause gehen, auch die Verlierer des Turniers. Übrigens, die PlayStation wird auch nächstes Jahr an allen zwölf Puma Street Soccer Turnieren dabei sein, die Daten folgen zu einem späteren Zeitpunkt.



News aus Deutschland

Sony Computer Entertainment Germany (SCEG)



Dabei sein ist alles! Nutzen Sie die Vorteile im PlayStation MIP-Club. Der offizielle PlayStation MIP-Club ist die Anlaufstation für alle eingefleischten PSX-Fans. Dieser Club bringt Ihnen mehr, als bloß eine nette Mitgliedsbescheinigung:

- Sie erhalten automatisch die VIP-Disc für Ihre PlayStation mit der Vorstellung der aktuellsten Spiele, die Sie dann in Ruhe vor dem Erscheinen ausprobieren können.

- Damit jeder sehen kann, daß Sie "Most Important Player"-Clubmitglied sind, erhalten Sie exklusiv einen hochwertigen PlayStation-MIP-Pin sowie ein cooles PlayStation MIP-T-Shirt.
- Der PlayStation-MIP-Club Newsletter sichert Ihnen einen Info-Vorsprung und versorgt Sie sechs mal im Jahr mit den aktuellsten, heißesten Informationen über die PlayStation, zu Neuerscheinungen, aktuellen Veranstaltungen Ihrer Nähe und vielen interessanten Dingen aus der Welt der PlayStation.
- Als ganz besonderen Vorteil können Sie als Clubmitglied das monatlich erscheinende offizielle PlayStation-Magazin für 115,- DM abonnieren. Sie sparen 23,- DM gegenüber dem normalen Abo. Unter der Telefonnummer 069/6665004 einfach die Anmeldeunterlagen anfordern und los geht's.



Highscores on Air

Vielleicht kennen Sie die Situation: Sie haben gerade einen neuen Highscore in "Formel 1" herausgefunden und möchten diese Traumzeit gerne Ihrem schärfsten Konkurrenten auf die

Nase binden – nur leider ist dieser gerade unterwegs. Mit einem TeLMI-Pager ist das alles kein Problem. Sie rufen einfach seine persönliche TeLMI-Nummer an, und in wenigen Minuten ist Ihre Nachricht beim Empfänger angekommen – entweder als Textbotschaft oder Sprachnachricht. Darüber hinaus empfängt der TeLMI-Pager aktuelle News aus den Bereichen Sport, Musik, Events und Szene-Tips. Derzeit sind TeLMI-Promotoren im gesamten Bundesgebiet unterwegs; und mit ein bißchen Glück können Sie bei diesen Veranstaltungen gleich noch eine PlayStation gewinnen – damit auch Ihre Highscores möglichst schnell on Air gehen. Der Preis für den Pager beträgt ca. 150 Mark. Eine monatliche Grundgebühr fällt nicht an.

TOP 10 Oktober 1996

PlayStation Spielehits (im Vertrieb von SCEG)

Platz	Titel	Genre	USK frei
1	Formel 1	Racing	o.A.
2	Ridge Racer Revolution	Racing	o.A.
3	Tekken 2	Fighting	ab 16
4	Destruction Derby	Racing	ab 6
5	Adidas Power Soccer	Sports	o.A.
6	B.A. Tshinden 2	Fighting	ab 12
7	WipEout	Flight Racing	ab 6
8	Discworld	Adventure	ab 6
9	Total NBA '96	Sports	o.A.
10	ESPN Extreme Games	Fun-Sports	ab 6

(o.A. = ohne Altersbeschränkung)

Playtime is over.

DISRUPTOR™



Schluß mit lustig! Jetzt trägst Du eine LightStormer-Uniform.
Und das heißt schießen, schlagen und schlachten,
bis alle Gegner der Erdallianz pulverisiert sind.
Greif Dir Phasor, Anti-Materie-Beschleuniger
und Plasma Geschütz.
Und laß den Finger am Abzug!

Sonst hast Du für immer ausgespielt...

Interplay

INCOMINTAC

universal interactive studios®





US-Kolumne

Neues aus den Staaten – "Die Cheeseburger-Connection". von Michael Brandt

Unser Amerika-Korrespondent hält mit Neuigkeiten nicht hinter dem Berg. Auch wenn manche Titel niemals das Europäische Festland erreichen dürften...

Nach bereits sieben Sequels betritt Capcom's nun mit "Mega Man 8" die 32-Bit-Bühne – und wie! Das Ganze sieht einfach wie ein richtiger Zeichentrickfilm aus – weit und breit keine verpixelten Ecken und Kanten, die Videospiele vom Fernsehen unterscheiden. Die Figur "Fighting Dr. Wily" wurde tonnenweise mit Waffen und Geräten ausgestattet; und mit großen, detailreichen Grafiken hat sich das Spiel zu einer interessanten Neuheit gemausert. Auch die Zwischenszenen im Animé-Stil sind einen Blick wert.

Wo wir gerade bei Capcom-Neuheiten sind: Nach Ansicht des Herstellers werden Rollenspieler das neue "Breath of Fire 3" lieben, verbindet es doch gekonnt 2-D-Charaktere mit 3-D-Hintergründen (ebenfalls im Animé-Stil). Die magischen Fähigkeiten der Figuren bilden einen unerwartet lustigen Teil des Spiels und die Animation wirkt sehr fließend, allerdings bei einer etwas zu niedlich ausgefallenen Farbwahl (ja, es ist ein Kampfspiel, was mit Niedlichkeit nicht gerade viel zu tun hat, aber vertrauen Sie uns hier ausnahmsweise).

Mehr Magie kommt aus dem Hause Acclaim – dort hat man in den

USA eine neue Werbefirma eröffnet, die es uns Schreiberlingen ermöglichen soll, hauseigene Neuheiten möglichst früh zu Gesicht zu bekommen. Wir sprechen in diesem Zusammenhang natürlich von "Magic – The Gathering" – und jeder, der sich bei dieser gelungenen Grafik noch immer nicht für diese Kartenspiel-Umsetzung erwärmen kann, mag vielleicht bei "Tetris" ganz gut aufgehoben sein.

IBVA rief uns ebenfalls an, und zwar aus dem New Yorker Büro. Dort durften wir kurz darauf in aller Ruhe die neue "Brainwave Videogame Control Expansion PA" bewundern, die es ermöglichen soll, die eigenen Gedanken zur Steuerung der PlayStation zu verwenden. Kein Scherz! Das Prinzip basiert auf einem zum EEG (Elektroenzephalographen) umfunktionierten PC, der über zwei Funkkanäle mit einem Stirnband verbunden ist und so Gehirnwellen registrieren kann. Schließt man das ganze dann auch noch an eine PlayStation an, soll man ganz ohne Joypad zu spielen können (abgesehen von den Knöpfen "Select" und "Start", die man auf dem mitgelieferten "Special Stick" drücken darf). Erwartungsgemäß funktioniert das Ganze aber noch nicht so recht – wir bleiben für Sie dran.

Sehnlichst erwartet wird Interplay's "Star Trek Academy", die interessante Mischung aus Rollenspiel und Weltraumkampf mit den Originalstimmen der Darsteller (zumin-

dest in der englischsprachigen Version). Kein anderes Spiel dürfte einem echten "Trekkie" ein ähnliches Gefühl des "Dabeiseins" vermitteln. Zusammen mit der weltweiten 30-jährigen Star-Trek-Jubiläumsfeier und dem zu Weihnachten angekündigten neuen Kinofilm ein gelungenes Weihnachtsgeschenk für alle Fans von Kirk und Picard.

Wer hätte nicht gern 25.000 Dollar in der Brieftasche? Diesen Betrag konnte Michael Tang in den Vereinigten Staaten einheimsen, als er anlässlich der im Sommer abgehaltenen "Funcoland/Sony Videogame Championship" zum besten "Crash Bandicoot"-Spieler jenseits des großen Teichs avancierte. Wer jetzt glaubt, daß Michael sein ganzes Geld für PlayStation-Spiele ausgeben darf, irrt sich gewaltig: Es ging um ein Stipendium für die Schule...

Apropos "Crash Bandicoot" – auch wir hatten die Möglichkeit, den

Titel ausgiebig durchzuspielen, denn Sony lud ins Manhattener "Studio 40" zur großen "Crash-Out-Party". Neben der interessanten Alternativ-Band "Marry Me Jane" von Sony-Tochter Epic Records halfen natürlich auch haufenweise laufende PlayStations mit, das erste Geburtstagsjahr derselben zu feiern. Wir griffen uns Kevin Horn und sprachen über die Millionen weltweit verkaufter Geräte – und die Spiele, die nach wie vor reißenden Absatz finden. Nach Kevin's Ansicht ist es vor allem die Produktqualität, die alles ermöglichte. Natürlich mußten wir zustimmen – aber wo bleibt denn nun unser persönliches Exemplar von "Crash"? See you soon!



[1] Bühnenaufbau für "Marry Me Jane". [2] Mit entsprechender musikalischer Untermauerung feierte man den ersten Geburtstag der PlayStation.



JAPAN-KOLUMNE

Neues aus Japan – "Die Japan-Connection" von Michael Brandt

Was von internationalen Korrespondenten so alles an unser Ohr drang, läßt auf goldene Zeiten für PlayStation-Besitzer schließen. Auf der "Tokyo Game Show 96" tat sich jedenfalls einiges.

Auf dem erst kürzlich von Meer zurückeroberten Gelände fand vom 22. bis 24. August die "Tokyo Game

Show 96" in Japan statt. Als äußerst fördernd für diese Messe erwies sich die Tatsache, daß justament zu diesem Zeitpunkt auch gerade Ferien waren: Eine unglaubliche Anzahl Besucher drängte zur Show, auf der auch die ersten Third-Party-Hersteller des Nintendo 64 ihren Auftritt hatten. Im Vergleich zur Anzahl der PlayStation-Software waren sie

allerdings hoffnungslos unterrepräsentiert, denn für Sony's Konsole wurden insgesamt 164 Titel vorgestellt. Wenn man bedenkt, daß es sich um eine Multiformat-Messe handelt, waren die PlayStation-Anbieter sowohl in Quantität als auch in Qualität dominierend.

Namco hatte nach einer längeren Ruhepause mit "Soul Edge" wieder eine interessante Präsentation zu bieten, auch ein "Rennspiel" wurde angekündigt, jedoch noch ohne jegliche Projektbezeichnung. Dieses

mysteriöse Spiel erwies sich dann sehr bald als das erwartete zweite Sequel zu "Ridge Racer". Da beide Titel noch nicht spielbar waren, durfte man sie immerhin auf Namco's Großleinwand bewundern: "Soul Edge" ist natürlich keine wirkliche Überraschung mehr und unterscheidet sich kaum von der Spielhallenversion, die auf nahezu allen PlayStation-identischen System-11-Platinen läuft. Besagtes "Rennspiel" hingegen ist erst zu 20 Prozent fertig und wird einen neuen Modus na-



Namco's neuestes Rennspiel (noch ohne Namen) wird ein weiteres Sequel zu "Ridge Racer".

mens "Grand Prix" beinhalten, mit dem der Spieler in der Lage sein wird, sein Fahrzeug durch im Rennen verdientes Geld aufzumöbeln. Namco: "Die Steuerung bleibt im großen und ganzen identisch, aufgrund des Streckendesigns wird das Gangschalten jedoch ein wichtiges Element. Das Fahren wird mehr technisches Können erfordern als bei den Vorgängern."

Sony Entertainment Europe hatte ebenfalls einen starken Auftritt, die "junge" Softwarefirma hatte wieder einiges bieten. Ein großer Teil des SCE-Stands war natürlich "Total NBA" gewidmet, das einen großen Erfolg in Japan verbuchen konnte. Auch "Wild Arms" und "Arc The Lad" wa-

ren wieder mit von der Partie, und zwar bereits fertig für einen sofortigen Japan-Release. Als völlig neues Spiel zeigte man "Beldeslva", eine wilde Mischung aus den unterschiedlichsten Genres: Klassische Fantasy, Flugsimulation und Ballerspiel, alles mit einem neuen Doppel-Analog-Joystick steuerbar.

"Depth" von Zen ist ein Musik-Adventure mit einem Delphin in der Hauptrolle, dessen Aufgabe es sein wird, Musikknoten aufzusammeln. Aus diesen darf der Spieler dann seine eigenen hitverdächtigen Kompositionen zusammenstellen. Wo wir gerade bei musikalischen Titeln sind: Sony zeigte mit "Parappa Rap- per" einen recht verrückten Titel mit

relativ simplem Gameplay: Der Spieler muß einer Musik zuhören und im Anschluß daran dieselben Verrenkungen durchführen wie sein Tutor "Professor Onion".

Capcom's Stand war selbstverständlich ausnahmslos den neuen Hits "Star Gladiator" und "Street Fighter Alpha 2" gewidmet. Ersteres war denn auch wirklich beeindruckend anzusehen und zog eine Menge Fans an. Aber auch der Nachfolger zur Killer-Applikation "Resident Evil", nämlich "Biohazard 2", wurde offiziell vorgestellt; erklärte Zombie-Gegner dürfen also hoffen...

Bei Konami gab es keine wirklichen Überraschungen zu entdecken; die größte Attraktion war noch "Van-

dal Hearts", das geplante 3-D-Rollenspiel. Auch "Parodius" war präsent und bot einige nagelneue Grafiken und sehr detaillierte Hintergründe. Das Spiel basiert auf Konami-Titeln wie "Tokimeki Memorial", "Lethal Enforcer" und "Goemon". Square durfte natürlich auch nicht fehlen, um das PlayStation-exklusive "Final Fantasy VII" zu bewerben. "Tobal No.1" war ebenso auf der Groöleinwand zu bewundern wie "Final Fantasy Tactics", "Bushido Blade" und "Saga Frontier" - spielbar war allerdings nichts davon.

Wie so viele hatte auch Taito einen Stand mit Groöleinwand aufgefahen, wo man "Psychic Force" und "Ray Storm" sehen durfte. Letzteres scheint das wohl derzeit beste Ballerspiel in den japanischen Spielhallen zu sein. "Psychic Force" wiederum wird einige neue Spielmodi für die PlayStation enthalten.

Nach einem so gewichtigen Auftritt auf der "Tokyo Game Show 96" scheint die PlayStation mit einer großen Anzahl vernünftiger Software für den Winter gerüstet. Übrigens gab es auch ein Spiel namens "Bastard" von Seta auf der Show zu sehen, mehr davon das nächste Mal! pat



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 389,99
Multinorm-Basisgerät 519,99
(ermöglicht das Abspielen von US und Japan Importen)

SONY-ZUBEHÖR

Action Replay (Game Buster) 83,99
ASCI-Pad 59,99
Controller 53,99
Cyclone Gamepad 8 Feuerknöpfe 49,99
Disklaufwerk 159,99
Euro-Scart Kabel RGB ab 24,99
HF-Adapter 45,99
Lenkrad mit Pedalen (Mad Catz) 149,99
Link-Kabel ab 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 Stick 105,99
SONY-Bag 88,99
(Tasche für Playstation + 1 Controller + 1 Memory-Card)

SONY-SPIELE

3D Pinball 99,99
A - Train 97,99
Actua Golf 89,99
ADIDAS Power Soccer 97,99
Aftermath 99,99
Agile Warrior 44,99
Air Combat 88,99
Alegiance 99,99
Alien Trilogy 89,99

Alien Virus 99,99
Alone in the Dark (Jack is back) 109,99
Andretti Racing 85,99
Aquanauts Hollyday 97,99
Arcade Greatest Hits 62,99
Area 51 87,99
Assault Riggs 88,99
Ayerton Senna Cart 89,99
Badlands 89,99



Baphomets Fluch in Vorb. 91,99
Battle Arena Toshinden 83,99
Big Hurt Baseball 89,99
Blam Machinehead 84,99
Blazing Dragons 89,99
Burning Road 63,99
Bust a Move 2: The Arcade 89,99
Casper 91,99
Chaos Control 87,99
Chessmaster 3D 88,99
Chronicles of the Sword 89,99
Command & Conquer 99,99
Crash Bandicoot 99,99
Criticom 89,99

Cyberia 89,99
Cybersled 88,99
D - Der Horrorthriller 83,99
Darkstalkers 89,99
Deadly Skies 89,99
Defcon 5 88,99
Descent 89,99
Destruction Derby2 97,99
Die Hard Trilogy 79,99
Discworld dt. Version 88,99
Double Dragon 99,99
Dream 18 Golf 88,99
Earthworm Jim 2 89,99
Extreme Pinball 65,99
Extreme Games 88,99
Fade to Black 85,99
FIFA Soccer 96 56,99
Fifa 97 85,99
Firo & Klawd 84,99
Formula 1 99,99
Galaxian 3 88,99
Galaxy Fight 99,99
Geom Cube 99,99
Gex 88,99
Goal Storm 99,99
Gunship 97,99
Hebereke 89,99
Hexen 89,99
Hi Octane 35,99
Impact Racing 89,99
International Championship Soccer 89,99
International Moto X 87,99
Iron & Blood 83,99
Iron Man /x/ 83,99
Johnny Bazoocatone 79,99
John Madden NFL 97 85,99
Jumping Flash2 88,99
Jupiter Strike 83,99
Kilok the Blood 88,99
Killing Zone 83,99
Krazy Ivan 88,99
Last Dynasty in Vorb. 79,99
Lone Soldier 83,99
Lost Vikings 2 39,99
Magic Carpet 83,99
Magic the Gathering 87,99
Marvel 2099 89,99
Mega Man X 87,99
Mega Race 88,99
Mickey's Wild Adventure 88,99
Motor Toon Grand Prix 2 88,99
Museum Piece I 97,99
Myst 88,99
Nascar Racing 97 in Vorb. 81,99
NBA - In the Zone 89,99
NBA Hangtime 83,99
NBA Jam Extreme 89,99
NBA Jam TE 89,99

NBA Live 96 39,99
NBA Live 97 85,99
Nectrodrome 87,99
Need for Speed 85,99
NFL Game Day 97,99
NFL Quarterback Club 83,99
NHL-Face Off 97,99
NHL 97 85,99
Novastorm 88,99
Offworld Interceptor 83,99
Olympic Games 79,99
Olympic Soccer 79,99
Onside Soccer 83,99
Parasite in Vorb. 89,99
Parodius Deluxe 39,99
PGA Golf '96 85,99
PGA Tour Golf 97 88,99
Philosoma 95,99
Po'ed



Powerplay Hockey 79,99
Powerserve 89,99
Primal Rage 89,99
Pro Pinball The Web 85,99
Raging Skies 97,99
Ran Soccer 89,99
Rayman 89,99
Rapid Reload 88,99
Return Fire 89,99
Revolution X 79,99
Ridge Racer Revolution 97,99
Rise of the Robots 2 - The Resurrection 83,99
Road Rash 85,99
Rock'n Roll Racing 2 in Vorb. 89,99
Sentinent in Vorb. 89,99
Shellshock 89,99
Shockwave Assault 39,99
Sim City 2000 89,99
Silverload in Vorb. 81,99
Skeleton Warriors 84,99
Slam'n Jam 85,99
Soviet Strike 85,99
Space Hulk

Starblade Alpha 88,99
Starfighter 3000 89,99
Starwinder 87,99
Steel Harbinger 87,99
Streetfighter - The Movie 79,99
Streetfighter Alpha 89,99
Street Racer 89,99
Supersonic Racer 87,99
Syndicate Wars 85,99
Tall Ship 87,99
Tekken 106,99
Tekken 2 104,99
Theme Park 85,99
Thunderhawk 2 - Firestorm 89,99
Tilt 79,99
Time Commando 85,99
Tomp Raider 86,99
Top Gun 97,99
Total Eclipse Turbo 84,99
Total NBA 95,99
Track & Field 99,99
Tunnel B1 93,99
Twisted Metal 88,99
Vidgrid 99,99
Viewpoint 85,99
Victory Boxing 89,99
Virtual Golf 89,99
Virtual Open Tennis 83,99
Warhawk 88,99
Warhammer 87,99
Wing Commander 3 94,99
Wing Commander 4 in Vorb. 99,99
Wipeout 2097 99,99
World Cup Golf Professional Edition 89,99
Worms 99,99
WWF In your house 83,99
X - Men: Children of the Atom 83,99
Zero Divide 99,99

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

Diese Anzeige entspricht nur einem kleinen Teil unseres reichhaltigen Angebots an SONY PSX, PC CD-ROM, Hardware und Direktimporten etc. Bestellen Sie daher kostenlos und unverbindlich unseren aktuellen Katalog.

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

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Achtung: Ladenpreise können abweichen.

feedback

beantwortet von Patricia Beischl

Wechseljahre

Wie funktioniert der Wechseltrick und kann man damit alle ausländischen Spiele spielen?

Florian W., Germering

Grundsätzlich laufen fast alle japanischen und amerikanischen Spiele, wenn eine PAL-CD eingelegt und im richtigen Moment gegen die NTSC-Scheibe ausgetauscht wird. Aber Vorsicht! Die Sache mit dem schnellen Austausch der CD's birgt deutliche Risiken in sich: So freut sich Ihr CD-Laufwerk keinesfalls darüber, wenn Sie den Motor beim Laufen blockieren. Über kurz oder lang führt das zu Schäden beim Gleichlauf der Spiele. Die Folge sind ruckelnde und stoppende Spiele sowie ein erlöschender Garantieanspruch.

Bunt gemischt

Anbei erst mal mein Fragebogen in der Hoffnung auf einen PSX-Gewinn. Aber ich habe auch noch einige Fragen an Euch:

1. Mit "Sim City 2000" und "AIV Evolution Global" habt Ihr zwei kommende Städtensimulationen vorgestellt. Welches ist denn das – vom Spielspaß her gesehen – bessere? Haben beide deutsche Texte bzw. Untertitel?
2. Auf der Suche nach einer realistischen Flugzeugsimulation à la "Gunship" sind meine Erwartungen auf "Top Gun" nach Lesen Eures Artikels jäh zerstört worden. Könnt Ihr denn etwas in dieser Art empfehlen?
3. Aufgrund Eurer Tests wollte ich bei meinem Fachhändler die 8-MB MemoryCard von Dataflash erwerben. Ich erfuhr aber in dem

Nie mehr allein!

Uns erreichen immer mehr Zuschriften, daß Leser Gleichgesinnte suchen, um z.B. einen Formel 1-Grand Prix zu fahren, um zum Kräftevergleich bei Tekken anzutreten oder einfach "nur" zum Quatschen. Wir sind gerne bereit, diesem Wunsch nachzukommen. Alles, was wir dazu von Ihnen brauchen, ist ein Fax oder ein Brief, in dem Sie uns mit Ihrer Unterschrift ermächtigen, daß wir Ihre Telefonnummer und/oder Ihre Anschrift in unserem Heft veröffentlichen dürfen. Schreiben Sie uns möglichst detailliert, was Sie von Ihrem "Partner" erwarten und wo er ungefähr wohnen sollte. Wir sorgen dann dafür, daß Ihre Anfrage schnellstmöglich abgedruckt wird!

Laden, daß es mit dieser Karte massive Probleme geben soll (und teilweise die Karten komplett vom Markt genommen worden sein sollen) und ich mir besser keine kaufen sollte. Ist Euch davon etwas bekannt bzw. – noch wichtiger – ist mit einer Besserung zu rechnen?

Es wäre echt nett, wenn Ihr meine Fragen beantworten könntet. Ach ja, eine kleine Anregung habe ich auch noch: Einige Mitbewerber lassen Ihre Abonnenten automatisch an jeder Verlosung teilnehmen. Wenn Ihr das auch so macht, werden sicherlich mehr Leute abonnieren (ich auch!).

Matthias H., Berlin

Fangen wir am besten oben an... Das Los hat anders entschieden, so daß ich Sie – zumindest was den Gewinn der PSX angeht – enttäuschen muß. Aber vielleicht klappt's ja beim nächsten Mal! Zu Ihren Fragen:

1. Welche der beiden Simulationen besser ist, ist wirklich Geschmackssache. Aber unsere ganz persönliche eigene unwichtige und garantiert nicht objektive Meinung lautet, daß wir "Sim City" dem Mitbewerber geringfügig vorziehen. Beide Produkte sind übrigens komplett in deutsch.
2. Tja, die Sache mit den Flugzeugsimulationen ist in der Tat nicht so einfach. Auch wir sind noch auf der Suche nach dem "Game mit dem gewissen Etwas". Das einzige, was uns derzeit alternativ zu "Gunship" einfällt, ist "Starfighter 3000". Dabei handelt es sich allerdings nicht um einen realistischen Simulator; der Spaß steht im Vordergrund. Die Figuren, die Sie in diesem Spiel fliegen können, würden Sie im richtigen Leben Kopf und Kragen kosten.
3. Wir haben mit Dataflash telefoniert und den zuständigen Mitarbeiter mit den Vorwürfen konfrontiert. Die Aussage war eindeutig: Es gibt keine generellen Probleme mit den MemoryCards, geschweige denn "Rückrufaktionen". Fakt ist, daß, wie bei jedem anderen Gerät, vereinzelt Probleme auftauchen. In diesen Fällen steht aber die technische Hotline (Tel.: 0 28 22/6 85 45) von Dataflash jeden Dienstag und Donnerstag in der Zeit von 16.00 Uhr bis 17.30 Uhr zur Verfügung und den Kunden mit Rat und Tat zur Seite.
4. Die Anregung finden wir klasse! Auch wir fänden es schön, wenn unsere Abonnenten automatisch die Chance hätten, an jedem Gewinnspiel teilzunehmen. Derzeit überprüft unsere Vertriebs- und Marketingabteilung die

rechtliche Situation. Wir werden Sie und alle anderen Leser auf dieser Seite informieren, sobald wir genaueres wissen.

Noch mehr Horror

Wann gibt es endlich den zweiten Teil von "Resident Evil"?

Carsten W., Hannover (u.v.a.)

Laut Virgin in Hamburg im 1. Quartal 1997.

Jedem seine Rolle

Ich fände es total klasse, wenn Ihr mal ein Rollenspiel-Special machen würdet. Auf einigen Seiten nur über Final Fantasy und Beyond the Beyond berichten, wäre doch prima. Ich denke, daß ich vielen Lesern damit aus der Seele spreche. Vielleicht kann man diesen Artikel dann noch mit ein paar Hintergrundstories und Entwicklerinterviews "abrunden"?

Roman M., Düsseldorf

Sagen Sie's uns!

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

Das werden wir garantiert tun. Geben Sie uns noch Zeit, bis die Entwickler uns die ersten Test-CDs zu den Spielen geschickt haben. Dann werden wir selbstverständlich ausführlich darüber berichten.

Insidergeschäfte

Ich finde es schade, daß am Ende der Zeitung noch so viel Monat übrig ist... Allerdings habe ich auch einen kleinen Kritikpunkt: Mich stören die vielen Insiderbegriffe. Ein detaillierte Erklärung der Fremdwörter und Fachbegriffe wäre klasse.

Frank K., Bottrop

Bin ich übersensibilisiert oder hat da jemand die ersten beiden Ausgaben unseres Magazins verpaßt...? Da war nämlich jeweils ein umfangreiches Glossar zu den wichtigsten Fachbegriffen aus der Spieleszene! Also, rufen Sie uns zu den Hotlinezeiten an, geben Sie uns Ihre Faxnummer durch und wir faxen Ihnen beide Teile gerne zu.

Falsch programmiert

Ich bin 27 Jahre alt und Videogames-Spieler der ersten Stunde. Seit Jahren werden gewalttätige Spiele für den deutschen Markt umprogrammiert (also entschärft) oder erscheinen offiziell erst gar nicht. Von einer Videospielzeitschrift erwarte ich objektive Tests, damit ich entscheiden kann, welches Game ich mir kaufen will. Deshalb erwarte ich von Euch, daß Ihr bei Spieletests dazuschreibt, ob es sich um ein "Original" oder um ein entschärftes deutsches Spiel handelt. Das wird garantiert auch viele andere Spieler interessieren. Ob das allerdings den Herstellern gefällt, wage ich zu bezweifeln. Es liegt also an Euch, ob Ihr den Mut habt – auch gegen den Willen der Firmen – kritisch über diese Kürzungspraktiken zu berichten. Ich bin mir sicher, daß Spiele wie "Die Hard Trilogy", "Soviet Strike" (beide EA), "Mortal Kombat Trilogy" (Virgin) und "Project Overkill" (Konami) nicht in der ursprünglichen Fassung in Deutschland erscheinen! Ich hoffe, mein Leserbrief stößt bei Euch nicht auf taube Ohren.

Frank G., Kenzingen

Nein, stößt er nicht. Und wir haben uns bei den Pressereferenten bzw. Produktmanagern von Electronic Arts, Konami und Virgin erkundigt, in welcher Version die von Ihnen genannten Spiele

Wieder fährt der Geschenkelaster vor... Diesmal mit den Gewinnen aus den Verlosungsaktionen in Ausgabe 10/96!

Die 10 CDs mit dem Soundtrack von WipeOut haben gewonnen:

Waldemar Szymanski, Steinau
Werner Gröger, Riedlingen
Wanja Gürtler, Luckenwalde
Yasin Erbas, Frankfurt/Main
Bibiane Widmann, Saaldorf
Oliver Lavallaro, Mölln
Igor Dragicevic, Frankfurt/Main
Tobias Schmid, Geislingen (Steige)
Christel Schnell, Hürnheim
Marcus Kappel, Stuttgart

Über die Formel 1-Baseballkappen (die Masse der Einsendungen hat Psygnosis überzeugt, zehn statt fünf der begehrten Kopfbedeckungen zur Verfügung zu stellen...) dürfen sich freuen:

Marco Machoi, Berlin
Christoph Hahn, Heiligenhafen
Joachim Koch, Stuttgart
Frank Lindermann, Hamburg

Thomas Schimmack, Bochum
Otto Mangold, Berlin
Stefan Klaasmeyer, Ibbenbüren
Thomas Frisch, Schwandorf
Horst Froese, Bremen
Christian Pust, Berlin

In ein paar Tagen tragen folgende Gewinner ein Formel 1-T-Shirt:

Dorte Hebel, Kiel
Frank Sander, Westerland
Udo Sitorius, Nürnberg
Stephan Sprick, Edemissen
Marco Gross, Bremen
Karl Schlecht, Hürnheim
Erika Ernst, Hannover
Karl-Heinz Riegler, Zistersdorf (A)
Christian Dörfler, Leinfelden-Echterdingen
Christopher Lück, Langen

Wir gratulieren allen Gewinnern ganz herzlich und wünschen ihnen viel Spaß mit den Preisen!

erscheinen werden. Die Aussagen waren eindeutig: Die Hard Trilogy: "Wollte man dieses Game 'entschärfen', könnte man auch gleich ein neues programmieren. Da ist Hopfen und Malz verloren. Das Spiel wird auf jeden Fall in der Originalversion in Deutschland auf den Markt kommen."

Soviet Strike: "Die deutschen Spieler müssen mit einer Änderung gegenüber dem Original leben: Die radioaktiv verseuchten Menschen, die einen langsamen grausigen Tod sterben, wurden aus der lokalen Version rausgenommen."

Mortal Kombat Trilogy: "Das Game erscheint voraussichtlich im Dezember und wird gegenüber der Originalversion keine 'Entschärfungen' enthalten."

Project Overkill: "Wir werden den deutschen Markt mit der Original US-Version beliefern und keine Änderungen vornehmen".

Wie gesagt, bei all diesen Statements handelt es sich um Aussagen der Firmen, nicht um unsere Einschätzung.

Grundsätzlich sind wir sehr bemüht, unsere Leser auf Änderungen gegenüber den Originalversionen hinzuweisen. Leider ist das aber nicht immer möglich, weil sich Testversionen für uns – insbesondere bei Previews – oft noch in einem Stadium befinden, wo "deutsche Entschärfungen" noch nicht eingebaut sind oder die Firmen selber

noch keine finale Entscheidung darüber getroffen haben, in welcher Fassung sie ein Spiel bei uns auf den Markt bringen.

Formel 1-Fieber

Zum Thema Formel 1 muß ich nochmal einige Fragen loswerden. Vorneweg: Das Spiel ist super, hat aber wohl doch einige arge Schwächen. So konnte ich bisher nicht feststellen, daß die fehlenden Flügel an meinem Fahrzeug irgendeinen Einfluß auf das Fahrverhalten haben. Wozu soll ich sie dann an der Box wechseln? Ganz besonders ärgerlich finde ich allerdings, daß die Replay-Funktion als Fernsehübertragung nicht bei analogen Geräten (z.B. Mad Catz) anwählbar ist. Gibt es hierfür einen Trick? Woran liegt das?

In Eurem Artikel "Herr der Reifen" sagt M. Chudley etwas von einer zweiten PlayStation für die TV-Übertragung. Wie ist das zu verstehen? Brauche ich hierfür "nur" eine zweite PlayStation und einen zusätzlichen Fernseher oder auch ein zweites Spiel?

So viele Fragen auf einmal – das geht nun wirklich nicht – oder doch? Ich und vermutlich viele an-

dere F1-Freunde wären für eine Beantwortung sicher sehr dankbar.

Matthias H., Berlin

Doch es geht! Auf jede einzelne Frage haben wir eine Antwort!

Je nach Schwierigkeitsgrad wirken sich fehlende Flügel sehr wohl auf das Fahrverhalten aus. Und zwar in einem Maß, daß jeder sicher gerne zur Box fährt... Bei dem Problem mit den analogen Joypads gibt es leider keinen Trick. Die analogen Controller benötigen mehr Arbeitsspeicher, um beispielsweise einen Lenkeinschlag auszuführen. Aufgrund dieser Problematik ist es technisch nicht möglich, die Replay-Funktion bei diesen Geräten zu benutzen.

Was M. Chudley in unserem Interview meinte, war, daß bei einem Zweispielerduell über den Linkmodus (für den Sie übrigens immer zwei Fernseher, zwei PlayStations und zwei Spiele benötigen) ein eventuell ausgeschiedener Fahrer nicht auf das "Testbild" starren muß, sondern an seinem Fernseher das Rennen weiter mitverfolgen kann.

Chef der Flügel

Wie sieht das Spiel "Wing Commander IV" aus? Wird es eine 100 %-ige Umsetzung der PC-Version sein?

Jovan K., Lahnstein

Also, das Spiel ist ziemlich bunt, teilweise sehr hektisch und es kommen ganz viele Figuren darin vor... Nein, genug gescherzt. Fakt ist, daß wir von Electronic Arts noch keine Testversion gesehen haben und somit selber noch im Dunkeln tappen. Es soll aber – nach Auskunft von EA – im selben Maße der PC-Version entsprechen wie schon der dritte Teil. Minimale Änderungen sind dabei vorbehalten.

Gewußt warum!

Ich lese gerade die aktuelle Ausgabe des Magazins und hätte noch zwei Anregungen dazu: Bei einigen Tests passiert es zwar bereits, aber es wäre gut, wenn Ihr immer dazuschreiben würdet, was die Spiele unterstützen (z.B. MemoryCard, wieviele Spieler etc.).

Mirko T., Hamburg

Genau das tun wir bereits. Und zwar nicht bei manchen Tests, sondern bei allen. Nur in der "Angespielt"-Strecke verzichten wir auf diese Angaben. Das hat einen guten Grund: Wenn wir von Herstellern Produkte bekommen, die sich noch im Beta- oder Alpha-Stadium befinden, steht oftmals noch gar nicht fest, wie die fertige Version aussehen wird. Um größere Verwirrungen zu ver-

Mailbox

meiden, lassen wir die gewünschten Angaben noch weg.

Schnell, schneller, am schnellsten

Ich habe gehört, daß Importspiele aus den USA schneller, bzw. flüssiger laufen als die deutschen Versionen. Der Grund hierfür soll in der 60 Hz – Technik liegen. Stimmt das?

Björn R., Straubing

Grundsätzlich ja. Das liegt daran, daß das amerikanische NTSC-System theoretisch weniger darstellen muß als ein PAL-Vollbild, weil es kleiner ist. Die PSX muß also weniger berechnen und das geht logischerweise schneller. Die Rechnung mit der schnelleren Laufleistung geht aber nur auf, wenn Sie auch eine NTSC-Konsole besitzen. Deutsche Konsolen laufen nämlich immer mit 50 Hz. Bei der PlayStation fallen die 10 Hz allerdings nicht besonders ins Gewicht. Der Unterschied macht sich bestenfalls bei äußerst aufwendigen 3-D-Spielen (z.B. Wing Commander) bemerkbar; und auch dann nur, wenn Sie direkt hintereinander beide Versionen vergleichen.

Fragen und Antworten

Zunächst einmal drei Dutzend herzliche Glückwünsche zu Ihrem wirklich gelungenen Magazin. Besonders gut gefällt mir "In der Mache". Vielleicht ließe sich diese Rubrik in Zukunft durch eine Preview-Liste, die alle Spiele, die für die PSX in Arbeit sind (inklusive der Release-Daten), ergänzen? Außerdem habe ich noch ein paar Fragen und Antworten:

1. Kommt der 2. Teil des blutfreien "Sprengt-die-Aliens-vom-Antlitz-der-Erde"-Spektakels, nämlich "Shock Wave 2 – Beyond the Gate", für die PSX und wenn ja, wann?
2. Wird es Adventures im Stil von "Zelda" oder "Illusions of Time" geben?
3. In der Mailbox Eurer Ausgabe 10/96 fragte Andreas C. aus Ludwigsburg, wie "Last Leg" aus Wing Commander III zu schaffen ist. Ganz einfach: Nachdem Sie den Asteroid verlassen haben,

setzen Sie die Tarnvorrichtung in Betrieb und passieren alle Nav-Points. Gegebenenfalls müssen noch die verbliebenen Wingmen zurückgeschickt werden. Wenn Sie dann getarnt den letzten Nav-Point erreichen, treffen Sie

Hersteller-Hotlines

Name der Firma	Hotline-Telefon	CompuServe (GO...)	Internet
Activision	siehe Bomico	–	–
Acclaim	02 11/5 23 32 22	–	–
BMG	01 80/5 30 45 25	–	www.bmginteractive.de
Bomico	0 61 07/94 51 45	–	hotline@bomico. rhein-main.com
Bullfrog	siehe Electronic Arts	–	–
Centre Gold	0 52 41/98 60 20	–	–
Creative Labs	0 89/9 57 90 81	BLASTER	www.creaf.com
Domark	siehe Centregold	–	–
Electronic Arts	0 24 08/94 05 55	GAMEAPUB	desupport@ea.com
Funsoft/Softgold	0 21 31/96 51 11	–	support@Funsoft/Softgold.com info@Funsoft/ Softgold.com tips@Funsoft/Softgold.com
Gremlin	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Interplay	02 11/5 23 32 22	GAMEBPUB	www.interplay.com
LucasArts	siehe Funsoft/Softgold	GAMEAPUB	www.lucasarts.com
Maxis	siehe Bomico	GAMEBPUB	–
Microprose	05 241/94 64 80	GAMEBPUB	www.microprose.com
Mindscape	02 08/9 92 41 14	GAMEAPUB	–
Ocean	siehe Bomico	–	www.ocean.com
Origin	siehe Electronic Arts	GAMEAPUB	www.ea.com.origin
Psygnosis	–	–	www.psygnosis.com
Sony Computer Entertainment (D)	–	–	–
Verbraucher-Hotline	0 69/66 54 33 00	–	–
Sony Computer Entertainment (D)	–	–	–
Spiele-Hotline	01 90/57 85 78	–	–
Sony Computer Entertainment (A)	–	–	–
Verbraucher-Hotline	02 22/68 05 10	–	–
Sony Computer Entertainment (A)	–	–	–
Spiele-Hotline	04 50/1 99 00 05 00	–	–
Sony Computer Entertainment (A)	–	–	–
Verbraucher-Hotline	052/2 43 01 43	–	–
Sony Computer Entertainment (A)	–	–	–
Spiele-Hotline	1 57/11 33	–	–
US Gold	00 44/12 13 56 08 31 (England)	–	gg49@dial.pipex.com
Virgin	040/39 11 13	–	www.vie.co.uk/~vie
Warner Interactive	040/27 85 53 06	in Arbeit	–

Ich suche...

... im Raum Kiel ein(e) Spielpartner(in) zwischen 28 und 33 Jahre für gelegentliche Spieleabende und Software-tausch. Wer Lust hat, "Formel 1" oder andere Games auch mal zu zweit zu spielen, soll sich bei Michael Hebel, Telefon 0431/68 07 73, melden.

auf Trakhath und Hobbes. Enttarnen Sie sich und schießen Sie die beiden in den Katzenhimmel. Alsdann beginnt der letzte Teil der Geschichte.

4. Um zu verhindern, daß die PlayStation sich überhitzt, kann man das Gerät einfach auf den Rücken legen. Wichtig dabei ist, daß der Bereich in der Nähe des Reset-Knopfes frei liegt.

Danke für die "drei Dutzend herzlichen Glückwünsche". Und natürlich für die Tips und Tricks. Sicherlich haben Sie einigen unserer Leser sehr damit gehol-

fen! Nun zu Ihren Fragen: Laut Auskunft von Electronic Arts in Aachen ist derzeit noch nichts bekannt, daß der zweite Teil von Shock Wave in Deutschland veröffentlicht wird. Wir versprechen aber, in unserem Magazin darüber zu berichten, sobald sich an diesem Status was ändert. Deutlich positiver ist die Antwort auf Frage 2: Im Frühjahr nächsten Jahres wird Sony Computer Entertainment ein aufwendiges Adventure im Stil von "Zelda" auf den Markt bringen: Beyond the Beyond. Damit wird das lang vernachlässigte Genre der Rollenspiele endlich auch in Europa Einzug halten. pat



fantasy football

Das Warten hat ein Ende! Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft präsentiert Electronic Arts die neue Version des besten Fußballspieles aller Zeiten. Wir haben es schon mal für Sie angetestet. von Artur Hoffmann

Was soll man an einem Spiel, das zu den besten Sportgames zählt, noch groß verbessern? Wie wäre es zum Beispiel mit der Künstlichen Intelligenz der Spieler. Oder mit der nicht gerade exzellenten Grafik. Oder dem Spielerhandel. Oder... Ok, Ok, ich glaube das reicht jetzt, schließlich ist doch FIFA Soccer '96 eines der besten Sportspiele aller Zeiten. Spaß beiseite, die aktuelle Version ('96) ist zwar mehr als brilliant, das eine oder andere Detail könnte sicher noch verbessert werden. Den selben Gedanken hatten scheinbar auch die EA-Entwickler und griffen deswe-

gen ganz tief in die programmiertechnische Trickkiste. Das Ergebnis ist bereits in diesem sehr frühen Stadium mehr als verblüffend und weist auf einen absoluten Knüller hin.

Optik

Zu den Verbesserungen, die uns bereits nach dem ersten Start auffielen, gehört die Überarbeitung der Bewegungsabläufe. EA ersetzte die nicht mehr ganz taufrische Motion-Capture-Technik durch eine brandneue Variante – Motion-Blending. Diese können Sie sich vereinfacht als den Übergang zwischen zwei Musikstücken vorstellen. In 3-D allerdings. Der Computer berechnet zwei verschiedene Bewegungen – Laufen und Grätschen – und blendet blitzschnell von der einen in die andere über. Dadurch agieren die einzelnen Spieler weitaus geschmeidiger und sehen somit realistischer aus. Als Vorbild diente dabei der französische Nationalspieler David Ginola. Bruce McMillan von Electronic Arts erklärt die Vorzüge des 3-D Plus folgendermaßen: "EA Sports hat eine neue Technik entwickelt, die die Spielergrafiken optisch aufwertet und für ein weitaus realistischeres



[1] Die Spieler sind bereit für das Halbfinale der EM in Wembley. [2] Gelingene Pässe und ihre Konsequenzen.



[1] England oder Deutschland? [2] Zu späte Reaktion! Der Ball ist im Tor.

Aussehen sorgt. Anstelle von eckigen Konturen wurden die Arme und Beine mit realistisch abgerundeten Muskeln versehen. Bei den bisherigen Spielen, die auf eine Echtzeit-3-D-Grafikengine vertrauen, ist es nur bedingt möglich, das Spiel mit allen Details und einer angemessenen Geschwindigkeit ablaufen zu lassen. Je detaillierter ein Game ist, desto langsamer wird es auch. Um trotzdem eine vertretbare Geschwindigkeit zu erreichen,



Intro

Angespielt FIFA '97

(1) Verschiedene Kameraeinstellungen helfen beim Spielen. **(2)** Gut durchdachte Verteidigung. **(3)** Panik bei der englischen Abwehr... **(4)** ...besonders als Deutschland schon 1:0 führt (5-0) Weitere Blickwinkel aufs Spielfeld.



verzichten die meisten Hersteller auf eine detaillierte Darstellung. Dadurch wirken die Akteure oft "quadratisch und unecht."

Auch die bereits angesprochene Künstliche Intelligenz (KI) bekam eine komplette Ge-

nen Sie die Rückennummern der einzelnen Akteure und können Sie so im Eifer des Gefechtes besser auseinanderhalten. Ebenso cool sind die insgesamt drei neuen Stadien, die ihren realen Vorbildern immer ähnlicher werden.

Optionen

Die extrem frühe Version, die uns zum Test in die Redaktion flatterte, läßt noch keine allzu großen Rückschlüsse auf die spätere Spielbarkeit zu. Zudem sind – neben den Vereinsmannschaften – gerade mal zwei Nationalmannschaften – Deutschland und England – vertreten. Damit konnten wir wenigstens das legendäre EM-Halbfinale in Wembley nachspielen. Unnötig zu erwähnen, daß wir Gascoigne & Co. eine Abreibung nach der anderen verpaßt haben. Fast wie im wirklichen Leben (frenetischer Jubel in der Redaktion...). Allerdings fällt bereits die überarbeitete Steuerung auf, die weitaus intuitiver zu bedienen ist als bei der 96er Version.

Dank den bereits erwähnten Verbesserungen in den Bereichen Künstliche Intelligenz und grafische Darstellung entsteht während des Spieles ein unglaublich realistischer Eindruck. Man könnte fast meinen, daß man in ein echtes Fußballspiel eingreift. Die kleinen Ungereimtheiten wie zum Beispiel der Feldspieler Andreas Köpke (!) erhöhen zwar den Funfaktor dieser Vorabversion, sind in der testfähigen Fassung aber mit Sicherheit ausgeräumt.

Zu den weiteren bemerkenswertesten Neuerungen gehört zweifelsohne auch der Spielerhandel. Damit können Sie Ihre Lieblingsmannschaft selbständig aktualisieren oder sich endlich einmal ein Spitzenteam a la AC Mailand meets Ajax Amsterdam bauen. Die so erstellten Mannschaften dürfen Sie dann auf Ihrer Memory-Card speichern. Auch der Hallenmodus ist brandneu. Allerdings konnten wir uns über die Spielbarkeit dieses netten Beiwerks noch kein Bild machen, da dieses nur als Dummy vorhanden war. Lediglich die Auswahl zwischen Holzboden und Kunstrasen ließ sich im Options-Menü bereits feststellen. Auch die beiden Spielmodi Arcade und Action gab es in der Vorversion noch nicht. Das verspricht rasante Duelle. Unverändert blieben hingegen die einzelnen

Zu den Verbesserungen, die uns bereits nach dem ersten Start auffielen, gehört die Überarbeitung der Bewegungsabläufe.

neralüberholung verpaßt. Laut Marc Aubanel, seines Zeichens technischer Produzent bei EA, wurde die veraltete 16 bittige KI über Bord geworfen. Dank überarbeiteter Routinen gehen die Spieler nun weitaus besser mit dem Ball um, haben ausgefuchstere Laufwege und spielen sich klüger frei. Nicht unterschlagen wollen wir Ihnen die Meldung, daß sich auch bei der Qualität der Texturen einiges getan hat. Im Gegensatz zur Vorgängerversion erken-



(1) Neu: die Option für das Spiel in der Halle. **(2)** Wird's ein freundschaftliches Match?



■ HERSTELLER:	Electronic Arts	■ HERKUNFTSLAND:	Kanada
■ ENTWICKLER:	Electronic Arts	■ GENRE:	Fußball-Simulation
■ VERFÜGBAR AB:	November	■ ANZAHL DER SPIELER:	1-2

Modi Freundschaftsspiel, Meisterschaft, Turnier und Playoff. Auch die Einteilung der Mannschaften in die Bereiche Shooting, Running, Passing, Defense und Overall wurde beibehalten.

Die Sprachausgabe der 96er Version teilte die Fans in zwei unversöhnliche Lager. Die einen mokierten die unglaublich rauschigen Kommentare, die anderen waren froh überhaupt etwas zu hören. Hier war die PC-Fassung viel weiter. Die gesprochenen Kommentare des angesehenen Reporters Wolf-Dieter Poschmann (Aktuelles Sportstudio) gehören zum Besten, was es im Fußballgenre gibt. Keinerlei Rauschen, keine ekstatischen Schreie bei Bällen, die 20 Meter am Tor vorbeigingen und vor allem ... deutsch. Kein Wunder also, daß die Entwickler auch hier Hand anlegten. Zuallererst wurde das Rauschproblem dadurch gelöst, daß die einzelnen Kommentare nun direkt von der CD kommen – bei der 96er Ausgabe

kam die Sprache noch aus dem schmalbrüstigen RAM-Baustein. Die wichtigste Neuerung ist aber die Einbindung des – von der EM-Berichterstattung bekannten – Kommentatorenduos Wolf-Dieter Poschmann und Karl-Heinz Feldkamp. Diese beiden machen aus einem einfachen Fußballspiel ein multimediales Feuerwerk. Falls Sie stolzer Besitzer eines Dolby-Surround-Systems sind, kommen Sie zudem in den Genuß eines raumfüllenden Soundspekakels. Wer will dann überhaupt noch in ein echtes Stadion gehen, um sich das mühselige Gekicke zweier durchschnittlicher Mannschaften anzutun?

Noch Fragen?

Im großen und ganzen macht diese frühe Version bereits einen exzellenten Eindruck. Größere Spieler, ein hervorragend designtes Stadion sowie die Aufstockung der Optionen versprechen fast unbegrenzten



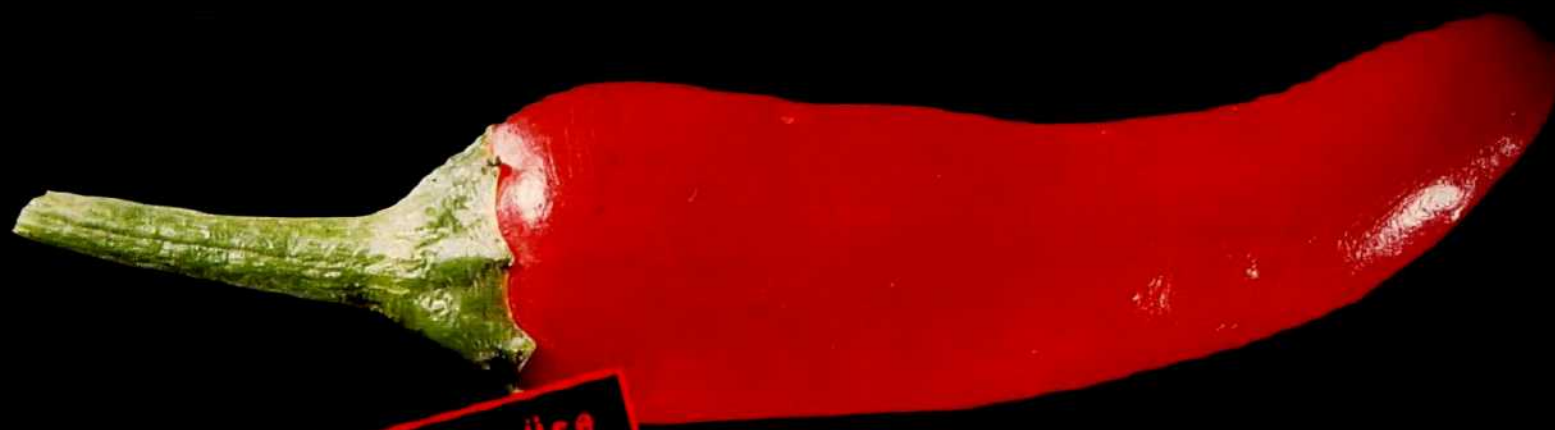
Für komplexe Spielzüge ist Übersicht gefragt.

Spielspaß. Dazu die aufgebahrte Sprachausgabe – Fußballherz was willst du mehr? Wir zählen die Minuten, bis wir die erste voll funktionsfähige Version in den Händen halten dürfen.

pat



Wir wissen nicht, was Dein Gemüsehändler empfiehlt, ...



**Nix für junges Gemüse
(freigegeben ab 18).**



Über Stock und Stein

Psygnosis

**kommt vom rechten Weg ab:
In "Monster Trucks" kehren Sie
den asphaltierten Straßen
den Rücken und poltern
fröhlich über Stock und Stein.**

**Wir haben schon mal einen
Blick auf das Offroad-Spektakel der Destruction-Derby-Designer
geworfen. von Michael Schmithäuser**



**Fahrer,
grüß mir die
Sonne! Der
Lens-Flare-
Effekt im
Gegenlicht
ist ein echter
optischer
Leckerbissen.**

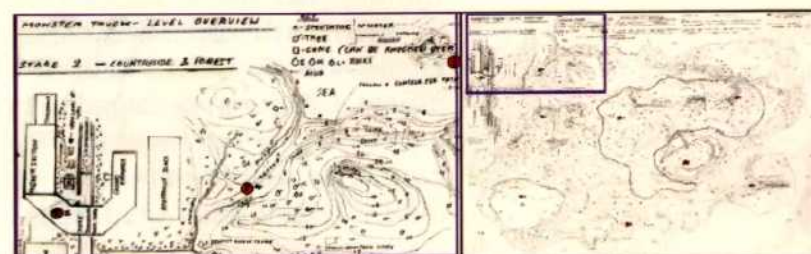
**Blick auf das Offroad-Spektakel der Destruction-Derby-Designer
geworfen. von Michael Schmithäuser**

Es begann eines schönen Sommertages in Arizona: Martin Edmondson staunte nicht schlecht, als er Zeuge einer spektakulären Monster Truck Show wurde. Die waghalsigen Stunts der PS-Boliden mit ihren meterhohen Reifen und die enthusiastische Reaktion des Publikums zogen den Spieledesigner der erfolgreichen Softwareschmiede Reflections derart in ihren Bann, daß er augenblicklich beschloß, ein Videospiel daraus zu machen. Edmondson: "Ich war absolut begeistert von den riesigen Autos, der toben- den Menge und dem irren Lärm. Jeder Truck hatte einen eigenen Namen wie Big Foot, Snake Bite oder Grave Digger. Und hinter jedem dieser fanta- stisch bemalten Boliden stand eine eingeschworene Fan-Gruppe. Eine ähnlich enthusiastische Reaktion des Publikums gibt es nur noch im Destruction Derby." Stichwort "Destruction Derby": Martin zeichnet

auch für diesen erfolgreichen PlayStation-Titel verantwort- lich. Und so setzte er ein Produktionsteam auf die Um- setzung des Offroad-Ren- nens an, während sich ein anderes zeitgleich mit den Arbeiten zu "Destruction Derby 2" beschäftigte. Wäh- rend der Entwicklungsphase tauschten die beiden Teams fleißig Erfahrungen aus – und so finden sich in Monster Trucks ähnlich spektakuläre ProgrammROUTINEN und Spe- zialeffekte wie im bereits fer- tiggestellten Sequel zu Destruction Derby.

Tolle Optik...

Bereits in der sehr frühen Beta-Version, die uns für diese Pre- view zur Verfügung stand, fin- den sich eine ganze Reihe von echten Hinguckern. Die mäch- tigen Fahrwerke und die riesi- gen Reifen der Monster Trucks vollführen bei der Hatz übers rauhe Gelände exakt dieselben Bewegungsabläufe wie ihre realen Pendants. Die Karosse schaukelt hin und her, die Stoßdämpfer geben bei der Fahrt über einen Huckel sanft nach. "Für die Fahrwerksbe- rechnungen haben wir korre- kte physikalische Modelle verwendet", erklärt Martin Edmondson, "Somit genießt der Spieler den absolut realisti- schen Bewegungsablauf, wenn er mit seinem Truck einen Sprung ausführt oder über ein Schlagloch prescht."



Der vergrößerte Ausschnitt (links) aus der riesigen Skizze zum ersten Level (rechts, blau markiert) zeigt, mit wieviel Liebe zum Detail die Kurse ausge- arbeitet wurden.

Neben den genialen Fahr- zeuganimationen sind auch die Hintergrundgrafiken eine wahre Augenweide. Die hüge- ligen Landschaften beein- drucken den Spieler mit De- tails wie Bäumen, Häusern oder Leuchttürmen. Ins- gesamt packten die Entwickler vier In- seln mit jeweils mehr als 500.000 Polygonen auf die CD. Natürliche Hin- dernisse wie Grä- ben, Flüsse oder Klippen machen dem Offroad-En- thusiasten das Le- ben schwer. Alle Objekte sind mit feinen Texturen überzogen; Wasser reflektiert das ein- fallende Licht, und jedes noch so un- scheinbare Objekt wirft einen realistisch wirken- den Schatten. Besonders stolz sind Edmondson und seine Crew auf den sogenannten "Lens Flare Effekt". Wenn Sie



**Auch
Gremlin
Interac-
tive arbei-
tet zur
Zeit mit
Hochdruck an einer Offroad-
Simulation. "Gears 'n' Guts"
bietet sechs unterschiedliche
Kurse, ebenso viele Fahrzeug-
typen und läßt sich via Link-
Kabel auch zu zweit ge-
nießen. Die ersten Screen-
shoots von "Gears 'n' Gut"
deuten auf eine frappierende
Ähnlichkeit zum Psygnosis-
Titel hin. Mal sehen, wer das
Duell der Offroad-Giganten
für sich entscheiden kann.**



**[1] Dieser Truck läßt
die Straße aus-
nahmsweise mal
rechts liegen - ab
durch den Schnee,
da rutscht es sich
so gut! [2] Mutig,
mutig: Ob das dünne
Eis den tonnen-
schweren Monster-
truck wohl aushält?**



■ HERSTELLER:	Psygnosis	■ HERKUNFTSLAND:	UK
■ ENTWICKLER:	Reflections	■ GENRE:	Autorenrennen
■ VERFÜGBAR AB:	Januar 97	■ ANZAHL DER SPIELER:	1

gegen die Sonne fahren, bricht sich das Licht an der virtuellen Kameralinse und erzeugt die aus vielen Fotografien bekannten Lichtpunkte – wirklich beeindruckend! Für Abwechslung sorgen verschiedene Landschaftsformen wie Wüste, Wald oder Gebirge. Auch auf schneebedecktem Terrain und in dichtem Nebel müssen Sie Ihr fahrerisches Können unter Beweis stellen.

...und rasante Action



Aus dem FMV-Intro: Im Morgengrauen treten die Monster-Trucks zur zünftigen Gebirgsralley an.

Nicht nur grafisch, sondern auch spielerisch ist bei Monster Trucks einiges geboten. Sie haben die Wahl zwischen zwei grundlegenden Varianten: "Car Crushing" und "Endurance Race". Ersteres ist genau das Richtige zum



Name - Karl
Nationality - German
Age - 42
Height - 6'4"



Name - Aaron
Nationality - American
Age - 20
Height - 5'9"



Name - Michelle
Nationality - French
Age - 26
Height - 5'10"

Zu Ihren Konkurrenten gehören u.a. Karl, der Muskelberg, Aaron, der smarte Jüngling, und Michelle, das Kurvenwunder.

Abreagieren: Zwei Trucks kämpfen in einer Arena um den Sieg, indem sie möglichst viele aufgereichte Schrottautos plattwalzen. In der Disziplin "Kaputtmachen" haben die Jungs von Reflections ja schon einige Erfahrungen sammeln können – und so darf man sich auf eine ebenso rasante wie spaßige Zerstörungs-Orgie freuen.

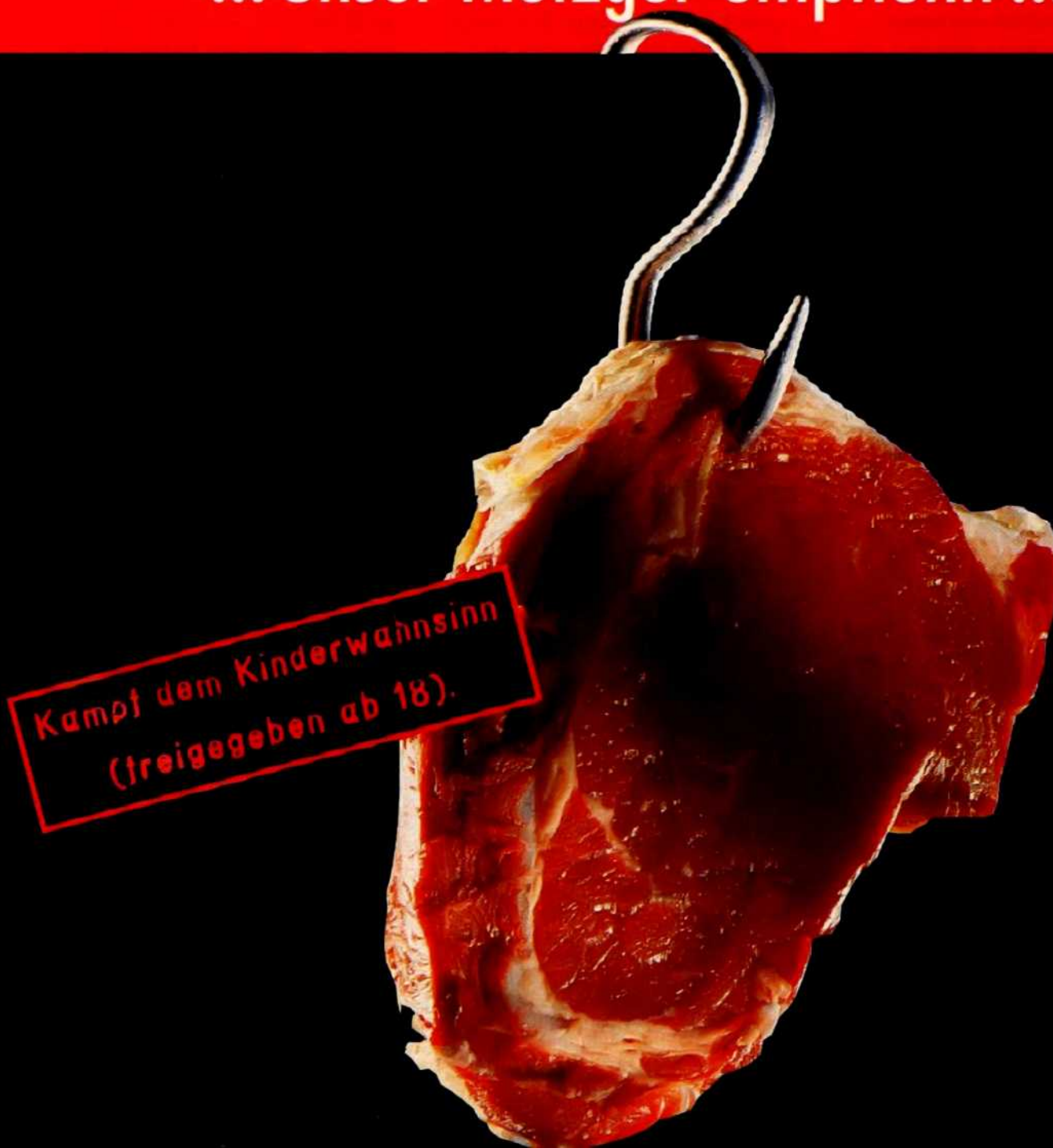
Weniger martialisch, aber nicht minder spannend geht es im "Endurance Race" zur Sache. Hierbei treten Sie gegen einen ganzen Pulk von gegnerischen Trucks an. Da es in der Wildnis keine Straßen gibt,

können Sie Ihre ganz persönliche Rennstrecke nach eigenem Gusto aussuchen. Allerdings sollten Sie darauf achten, auch jeden einzelnen Checkpoint anzusteuern – ansonsten sind Sie aus dem Rennen.

Monster Trucks erscheint Ende Januar und hat das Zeug, zu einem echten Knüller für die PlayStation zu avancieren. Wir bleiben für Sie am Ball und präsentieren in einer der nächsten Ausgaben des PlayStation-Magazins einen ausführlichen Test. Bis dahin: Immer schön auf der Straße bleiben! pat



... unser Metzger empfiehlt ...



Angespielt | Victory Boxing

Let's get ready to RUMBLE

Der Ort: Eine verrauhte Stadionhallen, die Stimmung ist aufgeheizt und aggressiv. In den ersten Reihen sitzt das mit goldenen Rolexuhren bewaffnete Establishment, bunt gemischt mit der Prominenz aus Kino, Funk und Fernsehen. Sie haben es bis hierher geschafft, aber sind Sie wirklich bereit für den Kampf Ihres Lebens? von Marcel Peters



Junge, Junge, das tut weh! Mann versus Frau. Die Schläge dürften der "Sie" nicht gut bekommen.

Zugegeben, als wir "Victory Boxing" zum ersten Mal auf der PlayStation anspielten, waren wir etwas enttäuscht. Wir kamen zu dem voreiligen Schluß, daß dieses Spiel aus einer Großserienkonfektion entnommen war und sich in die Reihe der ordinären Prügelspiele einordnete, ohne besonders aufzufallen.

Wir haben ganz einfach den hohen Unterhaltungswert übersehen, denn mit den vielen Einstellungsoptionen ist dieses Spiel ein Gedicht. Es war eben erst mal der pure Enthusiasmus, der uns trieb. Wir rissen schnell die Packung auf, drückten den "Start"-Knopf, um so schnell wie möglich das Spiel zu testen. Wer hat denn da noch die Nerven um sich mit der Bedienungsanleitung her-

umzuschlagen? Wenn es Probleme gibt, kann man ja immer noch schnell nachschauen. Aber in diesem Fall gilt wirklich: erst lesen, dann zocken!

Liebe auf den zweiten Blick

Was auf den ersten Blick wie ein 08/15-Prügelspiel aussieht, ist bei näherer und kritischer Betrachtungsweise eine unvergleichlich komplexe Boxsimulation und möchte auch als solche behandelt und verstanden werden. Das paßt zum Credo dieses Spieles, daß nicht "nur" Kampfspiel oder nur primitive Prügelei sein möchte. "Victory Boxing" macht durchaus einen so durchtrainierten Eindruck, daß es problemlos zwölf Runden mit einem der "Tekken 2"-

Kampfmaschinen durchsteht und den Schauplatz nicht als Verlierer verläßt. Im Spielablauf sind aber beide Spiele grundverschieden.

Für Beginner ist der Zugang zu diesem Spiel von Frustration begleitet. Vielleicht nimmt Ihnen folgende Beobachtung die Angst vor der Niederlage: Die Spielstärke steigert sich langsam und in Ihrer Zeit als virtueller Boxer gewinnen Sie an Erfahrung. Das bedeutet, daß Sie stetig ein besseres Gefühl für die Steuerung des Boxers bekommen und wie Sie kämpfen müssen, um erfolgreich zu sein. Wenn Sie die Karriere Ihrer Boxfigur aufmerksam beobachten, werden Sie sehen, daß Ihr Charakter im Laufe des Spieles an Kampfkraft und Boxerfahrung hinzugewinnt. Wie im echten Leben eines Boxers auch, der Jahre braucht um die Stufen der Karriereleiter ganz nach oben zu klettern.



[1] Sie können es mit "umwerfende" k.o.-Schläge versuchen, ebenso mit einer geraden linken. **[2]** Ohne Worte.

■ HERSTELLER:	JVC	■ HERKUNFTSLAND:	Japan
■ ENTWICKLER:	Victor	■ GENRE:	Sportsimulation
■ VERFÜGBAR AB:	Dezember	■ ANZAHL DER SPIELER:	1-2



Obwohl "Victory Boxing" mit dem Image als Boxsimulation und nicht als ein einfaches Prügelspiel verkauft wird, dürfen die bekannten Merkmale einer Bildschirmrauferei einfach nicht fehlen, um das Programm für möglichst viele Spieler attraktiv und spielbar zu machen. Wenn Sie einmal alle Joypad-Kombinationen ausprobiert haben, werden Sie den Unterschied zu den Standardspielen anderer Firmen leicht feststellen. Sie können verschiedene Abwehrdeckungen einnehmen, mit beiden oder einer Faust zuschlagen, sich ducken, tänzeln und, und, und. Bedenken

Sie auch die Boxregeln, also keine Schläge unter die Gürtellinie, keine Tritte gegen die Schienbeine, keine regelwidrigen Bewegungen gegen den gegnerischen Körper oder sonstige verbotene Mätzchen. Der Ringrichter wirft ein scharfes Auge auf Sie!

Es kann nicht funktionieren, wie Drago in den Ring zu mar-

schieren, mit dem Ziel den Gegner schnellstens niederzuklopfen. Spätestens nach ein, zwei Minuten verläßt die Luft Ihre Lungen. Passen Sie also gut auf sich auf und überschätzen Sie Ihre Leistung nicht. In einer der nächsten Ausgaben erfahren Sie mehr von dieser besonderen Simulation.

pat



[1] Bleiben Sie auf dem Boden der Tatsachen! [2] Ein gut gemeinter Tip! Gehen Sie mit Ihrem Kopf lieber in Deckung. Vorsichtig ist die Mutter des Profiboxers...

...Project Overkill: Das ultimative Gemetzel.

Project Overkill. Das knallharte Action-Adventure-Game mit 51 Levels.
Die absolute Härte für Sony Playstation:

- 4 wahnsinnige Terminatoren
- tonnenweise Extrawaffen: Granaten, Laser, Phaser, Selbstschußanlagen, intelligente Homing Missiles ...
- Demolieren, Sabotieren, Terminieren
- explosive Special-Effects, hammerharte Sounds und knallharte Action
- die Delikatesse für Action-, Adventure- und Sci-Fi-Freaks
- freigegeben ab 18 Jahren



PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. ©1996 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverleihen jeglicher Art strengstens verboten. Project Overkill ©1996 KONAMI. All rights reserved.

LET'S GO OFF-ROAD

Zurück in die Zukunft! Als Männer noch Männer waren und der Pony Express das schnellste und einzig wirkliche Abenteuer.

Gremlin präsentiert ein atemberaubendes Geländewagen-Rennen

im Gegensatz zu den jetzigen High Tech Racern. von Markus Strippo



Es sind zwar nur vier Kurse, aber Tausende von Möglichkeiten den schnellsten Weg zu finden.

Wer hat nicht gerne als kleiner Junge nach seinen Freunden mit Steinen geworfen, ist mit dem BMX Rad über die Schotterpiste gebettet und hat sich im Schlamm gesuht? Dies war doch viel spannender als auf langweiligen Spielplätzen oder zubetonierten Parkplätzen das Abenteuer zu suchen. Dieses Kleine-Jungen-Gefühl feierte in den letzten Jahren seine Wiedergeburt in Form von großen, wuchtigen und Fun-versprechenden Geländewagen. Also rein in die Kiste, runter von der Piste und ab ins schlammige Vergnügen. Gremlin macht es jetzt für die PlayStation möglich, ohne daß Sie sich vor irgendwelchen Naturschützern in Acht nehmen müssen. Sie pflügen ja nur Ihren Bildschirm kräftig um.

Die Grundidee eines Geländewagen-Rennens ist irgendwie dem eines "normalen" Rennens ähnlich: Sie versuchen, als Erster die Zielflagge zu sehen. Das ist aber auch schon so ziemlich die einzige Parallele. Sie fahren über Schotter, driften über Pfützen, landen in Schlammlochern, weichen Felsbrocken aus, überschlagen sich und prüfen dabei die Haltbarkeit Ihres Überrollbügels. Bei diesem Wettkampf ist nicht die Geschwindigkeit das Entscheidende, sondern Ihre Geschicklichkeit.

Auf insgesamt vier Rennstrecken stellen Sie Ihr Können

unter Beweis. Dies hört sich nicht gerade nach viel an, aber jeder Kurs ist großartig. Und es soll Straßenrennen geben, die eine Revolution im Namen tragen und die nur mit einem Parcours auskommen. Dafür hat Gremlin die ganze Entwicklung in klasse Features gesteckt, die Sie sonst in keiner "flachen" Hochgeschwindigkeitsjagd finden. Bei einem herkömmlichen Racing Game kennen Sie nach ein paar Runden jede Kurve, bei Hardcore 4 x 4 steckt die komplette Strecke voller Überraschungen. Im ganzen Gelände verbergen sich Felsbrocken, Pfützen, Schotter und Schlammlöcher. Diese umfahren Sie geschickt, anstatt mit vollem Karacho durch die Gegend zu brettern. Deswegen ist es für Sie verdammt schwierig, sich den optimalen Weg einzuprägen. Bekanntermaßen führen viele Wege nach Rom, so auch bei diesem Spiel. Sie gewinnen ein Rennen und beim nächsten Mal stellen Sie fest, daß es auch eine bessere Ideallinie gibt.

Allrad-getrieben über die Äcker

Jedes einzelne Rad kann auf dem glitschigen Untergrund durchdrehen, deshalb steuern Sie Ihr Gefährt nicht nur über die Piste, sondern verändern auch fortwährend die Traktion. Es sei denn, Sie wollen sich Ihren eigenen Maulwurfshügel bauen. Natürlich haben Sie



[1] Am Anfang war das Ende. [2] Duell im Sonnenuntergang [3] Bauen Sie sich Ihren eigenen Maulwurfshügel.

auch die Möglichkeit, vor dem Rennen Ihren Blechhaufen richtig abzustimmen.

Hardcore 4 x 4 besticht auch durch seine detaillierte Grafik. Die insgesamt sechs Renner sind klasse dargestellt. Sie sehen, wie sich die Räder im Schlamm eingraben und Ihnen der Dreck nur so um die Ohren fliegt. Für das ultimative Rennfeeling ist auch eine Link-Option integriert. Dies garantiert echte Schlamm-schlachten. Hardcore 4 x 4 ist eine gelungene Abwechslung zu den sonst bekannten Racern.



BETAlem up

Capcom kann vom Prügeln nicht lassen! Mit **Street Fighter Alpha 2** wird die Saga der erfolgreichen 2-D-Beat'em-Up-Reihe

fortgesetzt. von Markus Strippo

Dies ist schon der zweite Titel der erfolgreichen Prügelorgie in einem Jahr. Das Phänomen der jugendlichen Knochenbrecher ist rasch erklärt: Es gibt noch kein vergleichbar gutes Beat'em-Up, das nur annähernd vom Gameplay mit Capcoms wichtigster Reihe mithalten kann. Waren in der Vorgängerversion noch zu wenig wackere Streiter und ließ die Hintergrundgrafik mehr als zu wünschen übrig, so sind diese Mankos jetzt beseitigt. Mit 18 durchtrainierten Recken knüppeln Sie sich durch die Story. Aber nur zwei Kämpfer, Sakura und Gen, sind wirklich neu. Den Rest haben Sie sich schon in der Vorgängerversion über die Cheats ermöglicht. Eine der beiden Neuen ist Sakura, ein sexy japanisches Schulmädchen im Super-Girlie-Look. Sakura könnte

Ryus Zwillingsschwester sein, da auch sie all seine Special Moves beherrscht. Gouki, Vega und Dan waren in Street Fighter Alpha noch versteckt, jetzt sind sie frei anwählbar. Die letzten drei Neuen sind Zangief, Dhalsim und der Kung Fu Opa Gen, der Ihnen noch aus der Ur-Version bekannt sein dürfte. Zusätzlich zu diesen 18 Charakteren hat Capcom wieder einmal zwei weitere Knochenbrecher im Spiel versteckt. Der Stammbaum der beiden reicht in die Ursprünge der Street Fighter Saga. Super Ryu ist die teuflische Inkarnation von Ryu. Er feuert gleichzeitig zwei Feuerbälle auf seine Gegner. Und die andere mysteriöse Figur ist Blanka, der schon in "Street Fighter 2" seinen Einstand feierte.

Wie in der Ur-Version stehen Ihnen wieder zwei Geschwindigkeitsstufen – Normal oder Turbo – zur Verfügung sowie die automatische oder manuelle Blockversion. Ihre Schlagenergie wird durch die Power-Leiste angezeigt. Nach jeder vollführten Schlagbewegung laden Sie diese bis zu drei Level-Stufen auf, um Ihren Gegner durch die Luft zu wirbeln. Mit den bekannten Joypad-Kommandos entlocken Sie Ihren Spielfiguren zahlreiche Spezial-Bewegungen und Schlagkombinationen.

Die maue Hintergrundgrafik der Vorgänger-Version hat Capcom auch vollkommen neu überarbeitet. Jeder Schläger



prügelt sich vor einer völlig neuen Pixel-Kulisse. Viele bewegte Hintergrund-Details und feinstes Parallax-Scrolling bis zu sechs Ebenen bereichern das Spiel mit grafischen Leckerbissen. Vor allem die Bewegungen der Kämpfer sind jetzt sehr geschmeidig und nicht mehr so ruckelig.

Gameplay in Reinform

Mit Street Fighter Alpha 2 liefert Capcom wieder einmal nur Allerfeinstes im 2-D-Beat'em-Up-Genre. Mit ansprechender Grafik und sehr ausgewogenen Spielfiguren besticht diese Prügel-Orgie durch bestes Gameplay. Der Rechner steckt nämlich seine ganze Power in die Aktionen der Athleten und vergeudet keine Zeit mit dem Aufbau sinnloser dreidimensionaler Objekte. Street Fighter Alpha 2 ist der beste Fighter, den Capcom bis jetzt geliefert hat.



[1] Zuckerpuppe Sakura mit ihrem gefürchteten Schlagring. [2] Alle Zero-Fighter auf einen Blick.



[1] Perfekte Fußarbeit. [2] Ken in Action! [3] Wollten Sie nicht schon immer einen am Boden liegenden alten Mann verprügeln?



SPEED KILLS

TUNNEL B1

MANIAC: „MIT EXPLOSIVEN GRAFIK UND ATEMBERAUBENDEN LICHTEFFEKTEN ZEIGT TUNNEL B1, WAS AUS DER PLAYSTATION HERAUSZUHO-
LEN IST...“ **NEXT LEVEL:** „DER REIZ DIESER GRAFIKORGIE WIRD DURCH DIE GRANDIOSE MUSIKALISCHE LEISTUNG (VON CHRIS HÜLSBECK) UND DIE
VORHERRSCHENDE SPANNUNG VERSTÄRKT. MONUMENTALE ORCHESTER-KLÄNGE SORGEN FÜR EINE FILMREIFE UNTERMALUNG.“ **VIDEO GAMES:** „TUNNEL
B1 IST DIE PERFEKTE MISCHUNG AUS RASEREI UND ADRENALIN-ACTION SERVIERT MIT INTELLIGENTEN MISSIONEN.“ **FUN GENERATION:** „VON DER
ERSTEN SEKUNDE AN IST MAN VON DER SPEKTAKULÄREN GRAFIK, DEN AUSSERGEWÖHNLICHEN LICHTEFFEKTEN UND DEM BOMBASTISCHEN ORCHESTER-
SOUND REGELRECHT ERSCHLAGEN...“ „...FÜR ACTION-FANS EIN UNUMGÄNGLICHER MUST BUY!“ **PLAYSTATION MAGAZIN:** „DIE ATEMBERAUBENDEN
LICHTEFFEKTE, DER COOLE SOUND SOWIE DAS GAMEPLAY SIND DERMASSEN GELUNGEN, DASS MAN SICH FRAGT, WAS NOCH BESSER WERDEN SOLL.“



Alleinvertrieb für Deutschland

ocean

NEON

Laguna
VIDEO GAMES

Angespielt | Strike Point

the MISSION

Elites Botschaft war, **Strategie und Aktion** so zu vereinen, daß ein überwältigendes **Gameplay** zustande kommen sollte. **Ist es gelungen?** von Markus Strippo



[1] Die afrikanische Mission ist in sehr düsteres Licht getaucht. **[2]** Das Radar zeigt zahlreiche Gegner an.

Der größte Traum tausender Jungs ist es, Pilot zu werden. Sie bewerben sich bei den bekannten Ausbildungsplätzen und ab geht es in den Flugsimulator. Monate verbringen sie damit, ein Fluggefühl zu erlangen, das ihnen erlaubt, durch die Lüfte zu schweben. Allerdings sind die ersten Tage für unsere Nachwuchspiloten ziemlich frustrierend, außer filmreifen Bruchlandungen bringen sie nichts zustande.

Und jetzt wollen Sie den Controller in die Hand nehmen, ein paar Minuten Spielspaß haben und wie Tom Cruise die Gegner in die Flucht schlagen, ohne wie ein Backstein vom Himmel fallen.

In "Strike Point" ist es möglich. Die Hubschrauber sind einfach zu steuern und schon nach einigen Augenblicken stellt sich der Erfolg ein. Wie ist es nun mit dem Schießen?

Genauso einfach! Das hört sich aber jetzt ziemlich fade an. Elite wollte doch ein schnelles, spannendes, actiongeladenes Videospiel auf den Markt bringen. Dies ist ihnen mit Strike Point auch gelungen. Elite hat einen intelligenten Shooter als Flugsimulator getarnt. Diese Intelligenz begründet sich zwar nicht auf der Story, denn auch hier kämpfen Sie mal wieder gegen die Bösen. Eine böse Macht, nennen wir sie einmal "Hex", versucht unsere Erde zu zerstören. Jetzt kommen Sie ins Spiel. Sie wählen aus neun Kampfhubschraubern den für Sie geeigneten aus, schmeißen den Rotor an und schießen Ihren Gegner ab. Das wichtigste ist: Alles was sich bewegt, ist zum Abschluß freigegeben. Die Uhr läuft unerbittlich gegen Sie. Ist sie abgelaufen, ist Ihre Mission auch schon beendet, bevor Sie sich richtig warm geballert haben.

Strike Point schafft richtig gute Laune, denn die Missionen sind abwechslungsreich und werden immer schwerer, wie sich das für einen guten Shooter gehört. Da hat die Story noch nie so richtig interessiert. Die feindlichen Objekte sind verzerrungsfrei dargestellt und wenn Sie mit Ihrem Bomber durch die 3-D-Wolken düsen, fühlen Sie sich frei wie ein Vogel. Die Polygongrafik wirkt sehr fein und macht Laune, einige Millionen von Luftmeilen abzuspuhlen.

Strike Point schafft richtig gute Laune, denn die Missionen sind abwechslungsreich und werden immer schwerer, wie sich das für einen guten Shooter gehört. Da hat die Story noch nie so richtig interessiert. Die feindlichen Objekte sind verzerrungsfrei dargestellt und wenn Sie mit Ihrem Bomber durch die 3-D-Wolken düsen, fühlen Sie sich frei wie ein Vogel. Die Polygongrafik wirkt sehr fein und macht Laune, einige Millionen von Luftmeilen abzuspuhlen.



[1] Einige gegnerische Ziele wirken sehr massiv. **[2]** Das Boot haben Sie jetzt optimal im Visier! **[3]** Die europäische Mission erinnert an eine Alpenlandschaft.



[1] Stellen Sie die Kameraperspektive manuell ein. **[2]** Mit diesem Blickwinkel haben Sie die größten Erfolgsaussichten. **[3]** Ein Unwetter zieht auf.

Der Klang der rotierenden Hubschrauberblätter und der pulverisierenden Raketen schaffen überdies eine sehr dichte Atmosphäre. Zumindest auf den ersten "Preview"-Blick zeichnet sich das Spiel durch exzellentes Gameplay, die unterschiedlichsten Kameraperspektiven, die verschiedenen Waffensysteme, die anspruchsvollen Missionen und einen ansteigenden Schwierigkeitsgrad aus. Lesen Sie einen ausführlichen Test, wenn das fertige Produkt verfügbar ist. Bis dahin träumen Sie von grenzenloser Freiheit.



Hammer Time

Mit einem völlig neuartigem Spielprinzip treffen die englischen Programmierer von Rage den Nagel auf den Kopf. Ihr Auftrag: Befreien Sie die niedlichen "Timmies" aus der Hand des verrückten Arztes "Moonbeam". Ihre Helfershelfer: Hammer, Hammer und Hammer. von Marcel Peters



Schlagkräftige Argumente. Dieser Hammer wird BFH oder so ähnlich genannt.

Wir mußten uns nach Birmingham begeben, um schnell noch einen exklusiven Blick auf das bald erscheinende Actionpuzzle "Trash-it" zu erhaschen. Rage, so heißen die Programmierer dieses neuen Spieles, sind schon seit einiger Zeit in der Spieleszene ein Begriff.

Jack's Chaostage

"Trash-it", das klingt ein wenig nach Football, auch wenn der Vergleich etwas hinkt. Sie sammeln Ihre gesamten Kräfte, atmen tief durch, und gekonnt lassen Sie den schweren Hammer auf die Ziegelsteine schmettern. Ihr Ziel: Machen Sie so viel wie möglich kaputt und hinterlassen Sie ein Chaos. Das macht einen Heide Spaß. Ohne mit der Angst leben zu müssen, wegen Sachbeschädigung belangt zu werden, dürfen Sie sich mit diesem Spiel der puren Zerstörungswut hingeben und drauf los hämmern, daß sich die Balken biegen. Wir möchten Ihnen auch kurz die Hintergrundstory, ja, die gibt es tatsächlich, erzählen: Von jetzt an heißen Sie Hammer. Ihren Gegner müssen Sie auch unbedingt kennenlernen. Es ist niemand geringerer als "Moonbeam". Ein bössartiger Arzt, der nur eines im Sinne hat: Gräßliche Tierversuche durchzuführen und dazu benötigt er dringend die Körper einer rei-



[1] Jack Hammer geht seiner Zerstörungswut nach und ist ziemlich beschäftigt. [2] Der "Trash it" - Komödiestadel. Jack Hammer führt mit seinem Gabelstapler etwas im Schilde. [3] Unheimliche Begegnung in purpurnem Anzug.

zenden und niedlichen Tierart, "Timmies" genannt. Spätestens jetzt werden Rittergefühle wach und so ziehen Sie los, um die Tiere mit Ihrem Hammer aus ihrer schrecklichen Lage zu befreien und den Timmies die Freiheit zu schenken.

Wir sind uns bewußt, daß sich das ganze Spiel wirklich verrückt anhört, aber wir haben uns über diese erfrischend neue Spielidee gefreut, denn "Trash-it" bietet Ihnen intelligente Puzzles und viele, viele Level kombiniert mit Freude am Spielen.

Goldenhammer

Jack Hammer, eines noch. Wir müssen unbedingt über Ihren Auftrag reden. Von Anfang bis

Ende Timmies retten. Sie haben wenig Zeit, also beeilen Sie sich und bringen so viele Timmies wie möglich in Sicherheit. Haben Sie es geschafft, erhalten Sie ein verbessertes Hammermodell und es geht weiter. Viel Erfolg!

Die gerenderten Zwischensequenzen sind regelrecht betäubend. Normalerweise erwähnen wir so etwas nicht, aber in diesem Fall machen wir eine Ausnahme, denn die Zwischenfilme sind von erstklassiger Qualität.

Momentan gibt es wirklich kein Spiel, das mit "Trash-it" vergleichbar ist und wir hoffen, Ihnen in der nächsten Ausgabe eine fertige Version vorzustellen.

pat



Keine Zweifel, hier springen vier Spieler albern auf und ab.

mind game

Ist dies ein 3-D-Shooter der Extraklasse oder nur ein billiger Abklatsch bewährter Games? Hat dieses Genre auf der PlayStation überhaupt eine Zukunft, wo doch gerade Renn- und Prügelspiele in der Gunst ganz oben stehen? Interplay denkt schon, und ich ... von Markus Strippo

Auf den ersten Blick ähnelt "Disruptor" den bekannten 3-D-Shootern von ID. Aus der Ich-Perspektive heraus entdecken Sie verschiedene Level und pusten unliebsame Zeitgenossen aus dem Weg. Dies ist auch der Sinn eines guten Shooters, oder stehen Sie auf Rennspiele ohne Speed? Insomniac, die amerikanischen Entwickler dieses Titels, haben einige nette Gegner für Sie kreiert: Blechritter, affenartige Monster, Rieseninsekten und – der Alptraum aller Schreiner wird Wirklichkeit

– fliegende Kreissägen. Dieser Shooter besticht nicht nur durch die intelligenten Gegner, sondern auch durch die abwechslungsreiche, detaillierte Grafik und die packenden Soundeffekte.

Die Story

In naher Zukunft wird die New-Solar Regierung von diversen Feinden angegriffen. Täglich verbreiten die Nachrichtensender neue Schreckensmeldungen. Sie sind Mitglied einer Eliteeinheit, deren Aufgabe es ist, das Böse zu eliminieren. Von Ihrem Ausbilder erhalten Sie die letzten Tips, und ab geht's ins Vergnügen. Mit einer Pistole bewaffnet ziehen Sie in die Schlacht und setzen sich mit fliegenden Kreissägen auseinander. Glücklicherweise sind in den Levels genügend Erste-Hilfe-Koffer vorhanden, so daß Sie Ihre Energie immer wieder auffrischen können. Suchen Sie auch fleißig nach den Munitionskisten und den insgesamt neun Waffen. Diese erleichtern Ihre Mission ganz erheblich. Neben den konventionellen Waffen wie der guten Pump Gun haben Sie auch die Möglichkeit, Ihre Gegner psychisch

[1] Mit einem gezielten Schuß aus der Pump Gun ist dieses fliegende Ungeheuer Geschichte. **[2]** In der Orbitalstation.



auszulaugen. Mit der abgezogenen Energie vernichten Sie dann wieder Ihre nächsten Feinde.

Brillante Grafik

Die Grafiken in den einzelnen Levels sind vollkommen unterschiedlich. Sie wandeln durch düstere Korridore, die stark an "Alien Trilogy" erinnern, um dann wieder durch Sümpfe mit verseuchten Tümpeln zu irren. Die Geschmeidigkeit und die Geschwindigkeit der Bewegungen werden Sie beeindrucken.

Zur Abrundung haben die Entwickler eine perfekte Klangkulisse geschaffen. Sie hören das Knarzen der Bohlen genauso wie das metallische Schepfern der feuerspeienden Blechritter. Mit diesem filmreifen Sound wird eine dichte Atmosphäre erzeugt, die Ihnen das Blut in den Adern gefrieren läßt! pat



[1] Sehen Sie, wie detailliert die Grafik ist. **[2]** Der Horror aller Schreiner: Fliegende Kreissägen.



[1] Mit dieser Wumme starten Sie und erlegen Ihre Gegner. **[2]** Dies ist eine der neun Waffen, die Sie aufsammeln. Diese Knarre ist die effektivste.



das durchgeknallte MINDSCAPE® Spiel für ausgeschlafene Racer:



Da läuft die PlayStation heiß.

Ready? Go!

 Supersonic

jetzt neu!
komplett in deutsch



SUPERSONIC RACERS

Dschungels, heizt mit dem Army-Jeep durch die Wüste einer Western-Stadt und parkst Dich mit Höllentempo auf dem Waggon eines Güterzuges ein.

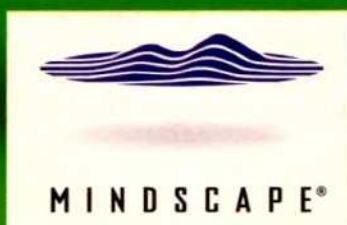
Du brettest mit dem Dragster durch dunkle Häuserschluchten, holst Dich mit dem Monster-Truck durch stickiges Dickicht eines heißen

Du durchpflügest die Meeresfluten in 20.000 Meilen Tiefe und lieferst Dir mit einem verdammt wendigen Zeppelin Hochgeschwindigkeitsduelle in gefährlichen Höhen.

Von wo Du Dich auf den Friedhof eines verfluchten Geisterhauses stürzt, um zwischen Grabsteinen aus ewig vergangenen Zeiten herumzupfliegen.

Wahnsinn! 40 Strecken in 10 durchgeknallten Gegenden!

Bis zu sieben ausgeschlafene Gegner, die Dir keine Minute zum Durchatmen gönnen! Schnell Dich fest! Sie werden Dich nur von hinten sehen!



Mindscape International – Zeppelinstraße 321, D-45470 Mülheim an der Ruhr. Telefon +49-208-99 24 1-0. Fax +49-208-99 24 1-29.

Copyright © 1994 Mindscape, Inc. All rights reserved. Mindscape is a registered trademark and Supersonic Racer and the Mindscape logo are trademarks of Mindscape, Inc. All rights reserved.
The Supersonic logo is a trademark of Supersonic Software, Ltd. Developed by Supersonic Software, Ltd. "PlayStation" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

Angespielt | Reloaded



Auf in den Kampf! Horden von fiesen **Gegnern** warten darauf, per **Lasergewehr atomisiert**, mittels **Panzerfaust zerlegt** oder per **Flammenwerfer geröstet** zu werden. **Gremlin's** neuester Action-Knüller **"Reloaded"** ist wahrlich kein Spiel für **zartbesaitete Naturen**. von Michael Schmithäuser

Pixelblut ist "In" – spätestens seit dem phänomenalen Verkaufserfolg des Action-Adventures "Resident Evil" besteht kein Zweifel mehr daran: Wer seine PlayStation-Titel mit einer Prise Gewalt würzt, sorgt für klingelnde Kassen. Auf die Spitze getrieben wurde dieser Trend von einem bereits indizierten Titel der britischen Softwareschmiede Gremlin – sage und schreibe 250.000 Mal ging der knallharte Action-Reißer, dessen Namen wir aus verständlichen Gründen nicht nennen dürfen, über die Ladentheke. Erwartungsgemäß präsentiert Gremlin mit Reloaded nun eine Fortsetzung des erfolgreichen Blood-and-Core-Spektakels.

Sechs Freunde müßt ihr sein

Sechs höchst illustre Charaktere gehen auf die Jagd nach dem Oberbösewicht "CHEB" (Charming, Handsome, Erudite Bastard – zu deutsch etwa "charmanter, hübscher, gelehrter Bastard"). Dieser üble Geselle ist eigentlich alles andere als schön, gebildet und zukommend – er sieht aus wie Satan persönlich, geht über Leichen und scheint über

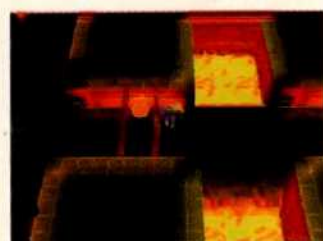


[1] Die FMV-Sequenzen haben es wirklich in sich. **[2]** Nur nicht den Kopf verlieren.

einen IQ von 58 oder darunter zu verfügen. CHEB reist durchs Weltall und verwandelt mit Vorliebe fruchtbare Planeten in staubige und kraterübersäte Mondlandschaften. Die sechs bizarren Anti-Helden von Reloaded sollen ihn an diesem Unterfangen hindern. Die abgefahrenen Charaktere wurden vom britischen Comiczeichner Jason Brashill erschaffen und per Rendering-Technik in dreidimensionale Spielfiguren umgewandelt.

Da wäre zunächst einmal Butch, der mit Anabolika vollgepumpte Bodybuilder. Dieser Muskelberg läuft gerne in Badeanzug nebst Plastiksandalen

herum und kaut ständig auf einer dicken Zigarre herum. Etwas fescer kommt Bounca daher: Der Riese trägt einen schicken pinkfarbenen Anzug und verfügt über die wahrscheinlich bestsitzende Haar-tolle der Welt. Seine Gegner bläst er am liebsten mit einer dreiläufigen Maschinenpistole von der Bildfläche. Im Namen des Herrn unterwegs ist Sister Magpie, die Cyborg-Nonne. Sie sammelt Spenden für einen guten Zweck, und wer keinen Obulus entrichten will, lernt ihren meterlangen Spezial-Colt kennen. Ein besonders knuffiger Zeitgenosse ist das Riesenbaby Mamma. In seinem



Das Spielgeschehen sehen Sie aus einer isometrischen Perspektive.

■ HERSTELLER:	Softgold	■ HERKUNFTSLAND:	UK
■ ENTWICKLER:	Gremlin	■ GENRE:	Blast'em-Up
■ VERFÜGBAR AB:	Dezember	■ ANZAHL DER SPIELER:	1



[1-4] Die Introsequenzen stimmen Sie auf das ein, was Sie erwartet: Action pur. **[5-6]** Die Level sind extrem abwechslungsreich designt.



himmelblauen Strampelanzug mit Bärchen-Pantoffeln und Hasenohren wirkt das pausbäckige Zwei-Meter-Geschöpf fast hilflos. Gegnerische Soldaten werden von Mamma in bester Teddybären-Manier so lange liebkost und gedrückt, bis alle Knochen brechen. Cap N' Hands ist ein höchst finsterner Geselle. Der Knochenmann mit den rotglühenden Augen schießt meist mit zwei überdimensionierten Schrotflinten wild um sich. Komplettiert wird das bizarre Sextett von

der Zeit eine gutsortierte Auswahl an Schlachtwerkzeugen mit sich.

3-D-Schlachten

Die Spielumgebung von Reloaded wird in einer dreidimensionalen Schräg-von-oben-Ansicht präsentiert. Die Entwickler haben sich kräftig ins Zeug gelegt und eine beeindruckende visuelle Kulisse mit großer Detailtiefe und faszinierenden Lichteffekten geschaffen. Die insgesamt 18 Level glänzen durch Abwechslungsreichtum und grafische Gimmicks. Damit es nicht allzu leicht für den Spieler wird, wurden eine Reihe von hinterhältigen Fallen und kniffligen Rätseln integriert. Das beginnt bei Türen, die sich nur mit dem richtigen Schlüssel öffnen lassen, geht über schwer zu erreichende Teleporter und endet bei fiesen Automatik-Kanonen, die nur darauf warten, daß eine Spielfigur in ihr Schußfeld tritt. Ferner werden Sie mit zahllosen Codes gefüttert, die Sie im späteren Spielverlauf wieder benötigen und deshalb notieren sollten. Die zahlreichen Gegner wurden mit Künstlicher Intelligenz versehen, so daß sie hinter einer schwer einsehbaren Ecke auf den Spieler warten oder im Raum herumstehende Gegenstände als Deckung nutzen.

Doch wehe, ein Gegner gerät in die Fänge des Spielers: Dann bleibt der bemitleidenswerten Pixel-Kreatur nicht mal mehr Zeit, ein Vaterunser zu sprechen. Je nach Art der eingesetzten Waffe zerplatzen die Bösewichte in tausend Stücke, verwandeln sich in Knochengestelle oder segnen das Zeitliche als rauchendes Aschehäufchen. Wie bereits Eingangs erwähnt, setzt Reloaded voll auf den aktuellen Trend zur Gewalt, und so ist es nicht verwunderlich, daß die Todessequenzen in voller Grafikpracht dargestellt werden. Wenn Sie zum Beispiel einen Gegner mit dem Flammenwerfer attackieren, läuft er eine Zeitlang schreiend als lebende Fackel herum, um schließlich auf die Knie zu sinken und als verkohltes, dampfendes Etwas zu enden. Diese Form der Gewaltdarstellung wird mit ziemlicher Sicherheit die BPS auf den Plan rufen, was Reloaded zum potentiellen Indizierungs-Kandidaten macht. Auf der anderen Seite sind die Blood-and-Gore-Szenen dermaßen grotesk überzeichnet, daß sie fast schon comicmäßig wirken. Wer sich moralisch mit Splatter-Szenen dieser Art anfreunden kann, darf sich auf ein grandioses Action-Spektakel mit Knalleffekten en masse und gehörigem Tiefgang freuen. pat



Feuer frei! Reloaded ist alles andere als ein gewaltfreies Spiel.

der Menschenfresserin "The Consumer", einer Art Extremausführung der Comic-Figur "Tank Girl". Das nette Mädels mit den Metallzähnen und den attraktiven Ringelstrümpfen trägt einen Raketenwerfer auf dem Rücken und führt zu je-



**ZÜND
STOFF**

Rübe
**ES GEHT
AUFWÄRTS**
TALES PILOTENTRAINING

JET-PILOTEN AM BODEN ZERSTÖRT.

Zivildienstleistender deklassiert Flieger-Asse.

Es fing ganz harmlos an: Fünf bis vor kurzem noch überaus selbstbewußte Piloten einer Kampffjet-Staffel wollten sich eigentlich nur einen netten Sonntagnachmittag machen. Dann trafen sie auf den Zivildienstleistenden Philip P. (19). Schnell ergab ein Wort das andere, P. behauptete, den Profis im Luftkampf weit überlegen zu sein und forderte sie zu einer Partie „Raging Skies“ auf Sony PlayStation heraus. Die Flieger nahmen amüsiert an - und verloren. Hauptmann Sven „Dynamite“ F.: „Es ging alles so furchtbar schnell; Manöver, die wir noch nie gesehen haben - und doch so real. Wir hatten keine Chance...“ Oberleutnant Thomas „Cruise“ B. fügt hinzu: „Es war schlicht und einfach eine Offenbarung. Also: Ich steige in keinen Kampffjet mehr, bevor ich nicht hier unten meine Hausaufgaben gemacht habe.“ Die anderen nickten zustimmend. Ihre frustrierten Blicke sprechen Bände.

Verteidigungsminister tobt: „Alles Simulanten!“

Die Maschinen bleiben erst einmal am Boden, die Bevölkerung genießt die Ruhe, in Bonn brodet es. Ein Sprecher: „Jet-Piloten, die an PlayStations trainieren - unfassbar! Wenn das auf die anderen Standorte übergreift. Wie sollen wir dann all die schönen Milliarden verteilen...?“ Dazu der Auslöser des Dilemmas, Philip P., ganz pragmatisch: „Schwerer zu Pflugscharen, Kampffjets zu PlayStations.“ Traum' weiter, Philip.

Gehören diese Bilder der Vergangenheit an? Können sich die Jet-Piloten von ihrem „Raging Skies“-Trauma erholen?



SONY PLAYSTATION. IT'S NOT A GAME.



Es weihnachtet sehr...

... und das nicht nur in den Straßen jedes noch so kleinen Ortes, sondern auch in unserer Redaktion! von Patricia Beischl

Ja es ist wahr, auch bei uns ist diese vermeintlich "besinnliche Zeit" angebrochen. Allerdings bedeutet das für uns: Noch mehr Fast Food als sonst statt leckerer Weihnachtsplätzchen, viel starker Kaffee statt heißem Glühwein, hektische Telefonate statt stimmungsvoller Adventslieder und alles andere als ruhige Stunden. Warum so viel Rummel? Wegen Ihnen! Wir haben uns vorgenommen, Ihnen zu Weihnachten eine Riesenfreude zu bereiten und Ihnen alles zu schenken, was Sie sich – vielleicht – schon immer gewünscht haben (oder eigentlich noch nie haben wollten). Angefangen bei einem 16:9-Fernseher über einen MiniDisc-Player, T-Shirts und Mousepads bis hin zu unzähligen Videospielen und einer kompletten Dolby Surround Anlage! Insgesamt haben wir mehr als 180 Weihnachtsgeschenke bei den verschiedensten Firmen für Sie locker gemacht.

Warum wir das machen? Weil wir Sie gerne kennenlernen möchten!

Schicken Sie uns ein Foto von sich selbst oder zusammen mit Ihrer Familie, mit Ihrem Hund, mit Ihrem Kanarienvogel oder – logisch – mit Ihrer PlayStation. Kleben Sie das Foto auf ein Blatt Papier und schreiben Sie bitte **deutlich lesbar** Ihre Anschrift dazu. Doch damit nicht

genug. Wir fordern auch noch Ihre Kreativität: Vervollständigen Sie bitte auch noch (auf dem selben Blatt Papier) den Satz

"Ich spiele PlayStation, weil...".

Unabhängig von einem Gewinn, werden wir die originellsten Sprüche mit zugehörigem Foto in den nächsten Ausgaben veröffentlichen!

Also, ran an den Schreibblock, schnell ein Foto suchen, die Gerhinzellen ein wenig anstrengen und das ganze abschicken an den DMV Verlag, PlayStation-Weihnachtsfeier, Dornacher Str. 3 d, 85622 Feldkirchen.

Einsendeschluß ist der 29. November 1996. Die glücklichen Gewinner können wir leider erst in Ausgabe 2/97 veröffentlichen; wir versprechen aber, daß alle Geschenke noch vor Weihnachten an Sie verschickt werden.

Ach ja, verraten Sie uns bitte in Ihrem Brief die **drei** Geschenke, die Sie am liebsten gewinnen würden. Wir werden versuchen – allerdings ohne Gewähr –, Ihre Wünsche bei der Verlosung zu berücksichtigen, falls das Los auf Sie fällt.

Und überhaupt ist der Rechtsweg wie immer ausgeschlossen, und Mitarbeiter unseres Verlages und deren Angehörige haben keine Chance, mit unseren Geschenken beglückt zu werden!

pat





gestiftet von:
Sony Computer
Entertainment,
Frankfurt

Garantiert nicht im Handel
erhältlich: 4 exklusive
"Crash Bandicoot"-T-Shirts.



gestiftet von:
BMG Interactive,
München

Frisch gepreßt: 5 Pande-
monium, 5 Blazing Dragons,
5 Firo & Klawd.



gestiftet von:
Psygnosis GmbH,
Frankfurt

Immer wieder schön: 5 Krazy Ivan,
je 2 x adidas Power Soccer,
Destruction Derby und WipeOut,
3 x Assault Rigs, 1 x 3D-Lemminge.



gestiftet von:
Konami,
Frankfurt

Alles zum Zocken:
3 ASCII-Pads, 3 x In the Zone,
10 XXL-Baseballkappen.



gestiftet von:
Electronic Arts
GmbH, Aachen

Special für Fans: 10 EA-Sports-T-Shirts,
10 Wing Commander Mousepads und eine
Original Wing Commander IV-Fliegerjacke.



gestiftet von:
Acclaim Ent.,
München

Immer in die Fresse rein: 5 x die
begehrten und rar gesäten Alien-
Eier mit dem "anspringenden" Inhalt.





gestiftet von:
Sony Deutsch-
land GmbH, Köln

Aufnahmen wie die Profis: Das
neueste Gerät der vierten MiniDisc-
Generation im Wert von rund 600 Mark.



gestiftet von:
Electronic Arts
GmbH, Aachen

Mehr als drei Wünsche: Die komplette Produkt-
palette vom Sportspiel über Beat'em-Up bis
zur Space Opera. Gesamtwert: ca. 2.000 Mark.



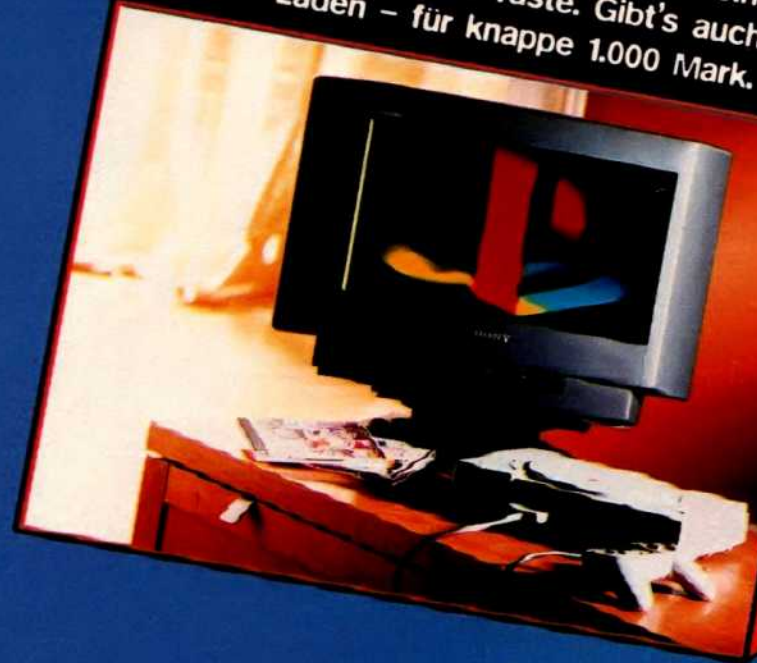
gestiftet von:
Spectravideo
Deutschland,
Riedberg

Ohrenschmaus: Ein komplettes
System für optimalen Dolby Surround
Sound. Wert: ca. 800 Mark.



gestiftet von:
Sony Deutsch-
land GmbH, Köln

Ich glotz' TV: Der erste Portable im
16:9-Format. Mit der einmaligen
PlayStation-Taste. Gibt's auch im
Laden - für knappe 1.000 Mark.



gestiftet von:
Warner Inter-
active, Hamburg

Sie fühlen sich beschissen?
20 Original "POed"-T-Shirts
sagen's Ihrer Umwelt.



gestiftet von:
Spectravideo
Deutschland,
Riedberg

Besser spielen: Fünf
ultimative PSX-Pads warten
auf die Gewinner.



Noch mehr
Geschenke
gibt's
auf der
nächsten
Seite. Bitte
blättern
Sie um!



gestiftet von:
Dataflash,
Emmerich

Speicherprobleme... gehören
der Vergangenheit an. 5 x
gibt's die 8 MB Speicherkarten.



gestiftet von:
Virgin
Interactive,
Hamburg

Ein bißchen Horrorshow: Außer
4 x Resident Evil gibt's auch noch
3 x Street Fighter Alpha und
3 x Skeleton Warrior.



gestiftet von:
Psygnosis
Deutschland
GmbH, Frankfurt

Nicht nur für Fans: 20 Krazy Ivan-T-
Shirts, zwei Krazy Ivan-Wimpel, zwei
Defcon 5-Rucksäcke, 10 Defcon 5-
Mützen, 10 Formel 1-T-Shirts.



gestiftet von:
Sony Computer
Entertainment,
Frankfurt

Abwechslung pur: 1 NegCon Con-
troller, 1 Specialized Joystick, 1 Multi-
Tap mit 3 Controllern, 1 PSX-Tasche
mit MemoryCard und Controller.



gestiftet von:
DMV Verlag,
Feldkirchen

Voll informiert: 10 Jahresabos vom
PlayStation-Magazin sorgen Monat
für Monat für Abwechslung in
Ihrer Konsole.



gestiftet von:
Sony Computer
Entertainment,
Frankfurt

Immer up-to-date mit dem MIP
(Most Important Players)-Club.
Ein Jahr lang genießen Sie
kostenlos alle Vorteile.



Ist die Katze gesund, ärgerst sich die Mafia!



- Acht isometrische Welten
- 16 verschiedenen Locations
- Zwei-Spieler-Modus
ohne Link Kabel.
- Komplette deutsch

Firo & Klawd sind **clever**, bis an die Zähne bewaffnet und auf alles gefaßt. Der Orang-Utan Officer Firo (einer von New Yaks besten) und der Straßen-Kater **Klawd** sind gezwungen zusammenzuarbeiten, um ihre pelzigen Häuse zu **retten**. Klawd wurde von Firo eingelocht, als er nichtsahnend Falschgeld für die Mafia durch die Stadt schmuggelte. Läßt Firo die Fälscherwerkstatt nicht innerhalb kürzester Zeit hochgehen, landet er dort, wo Klawd herkommt: auf der Straße. Das ungleiche Duo muß nun Hinweise sammeln und dem Kreuzfeuer des Mobs ausweichen, bis der Falschgeldkönig von New Yak City erledigt ist.

Erhältlich für Sony PlayStation und auf PC-CD-ROM

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



Im Vertrieb von:



KLING GLÖCKCHEN KLINGELINGELING...

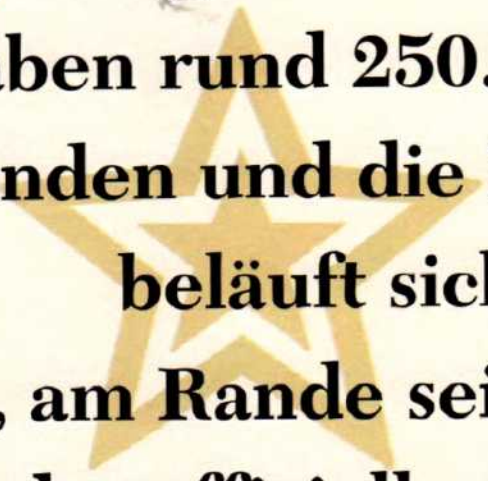
Das Jahr neigt sich dem Ende zu, das warme Zimmer wird zum geselligen Treffpunkt für lange Spieleabende. Was liegt da näher, als das vergangene PlayStation-Jahr Revue passieren zu lassen? von Artur Hoffmann

Wer hätte vor einem Jahr geglaubt, daß die kleine graue Konsole einen derartigen Siegeszug antreten würde? Sicher nur so eingefleischte Fans, wie Sie es sind.

Nun haben rund 250.000 PlayStations einen Besitzer gefunden und die Zahl der vorhandenen Spiele beläuft sich auf circa 130 Stück.

Ach ja, am Rande sei noch erwähnt, daß dieses Jahr auch das offizielle deutsche PlayStation-Magazin das Licht der Welt erblickte.

Drei gute Gründe, um Ihnen auf den folgenden Seiten nicht nur die besten Spiele der jeweiligen Genres vorzustellen, sondern Ihnen auch einen kompletten Überblick über das Gesamtangebot zu verschaffen.



Beat 'em-ups

Dieses Spielegenre wird von Außenstehenden etwas abfällig betrachtet. Dennoch haben diese Spiele die Grenzen der Videogames wie kein anderes Genre erweitert, vor allem durch den Hersteller Namco. "Tekken 2" verbindet spektakuläre Lichtquellen-Optik mit intuitivem Gameplay. Die exzentrischen Charaktere (Kängurus mit Boxhandschuhen, Roboter, Eidechsen und sogar Menschen...) bewegen sich mit flüssiger, realistischer Leichtigkeit, und die Tiefe des Gameplays ist erstaunlich. Der Reiz von "Tekken 2" liegt darin, daß jeder Button des Joypads zu Hilfe ziehen zu müssen. Darüber hinaus stehen Ihnen zahlreiche kompliziertere Bewegungen zur Verfügung. Die alte Maxime, "Je öfter man es spielt, desto besser wird man", erfährt hier wahrlich ihre Bestätigung. "Battle Arena Toshinden" ist ein starkes Game. "WWF Wrestlemania" ist recht komisch, und auch "Street Fighter Alpha" darf natürlich nicht vergessen werden. Dennoch hat kein anderes Spiel steht so überlegen über allen Tests, die es durchlaufen mußte. Kompliment "Tekken 2", du bist das Game des Jahres.



Rennspiele

Vor einem Jahr war jeder schrecklich aufgeregt wegen Namcos unvergleichlicher Umsetzung des Arcade-Hits "Ridge Racer". Dieses Game überzeugte viele bis dahin unentschlossene Interessenten, daß es nun endlich an der Zeit sei, das Geld in einer Sony-Konsole anzulegen. Die weitere Entwicklung der PlayStation ist inzwischen Geschichte. Der Erfolg der Konsole hängt aber nicht nur von ihrer Leistungsfähigkeit ab, denn eine Konsole kann nur so gut sein, wie die Software, die auf ihr läuft. Rennspiele besitzen hier einen exzellenten Ruf. Innerhalb weniger Monate konnten wir das erwähnte "Ridge Racer" und die zwei Psygnosis-Hits "Wipeout" und "Destruction Derby" begrüßen, und diese Spiele sorgten dafür, daß die PlayStation fortan als DIE Spielkonsole angesehen wurde, die es zu besitzen galt. Die glatte, direkte Grafik dieser Titel war der Grund, daß sie förmlich in Scharen aus den Regalen gerissen wurden – so war "Destruction Derby" in Europa letztes Jahr das meistverkaufte Game. Dann wurde es an der Racing-Front etwas ruhiger, und abgesehen vom Split-Screen-Mode von "Need for Speed" war auch wenig am Horizont erkennbar... bis jetzt. Das vielleicht am geringsten erwartete Spiel des Jahres war "Formel 1", das Lizenz-Racing-Game von Psygnosis. Es handelt sich dabei um ein massives Unternehmen, wobei versucht wurde, jeden Grand Prix-Kurs bis zur kleinsten Welle nachzubilden. Gebäude für Gebäude wurde angepaßt und jedes Fahrzeug bis auf das kleinste Polygon seinem realen Vorbild nachempfunden. Den Programmierern gelang es, realistische Optik mit intuitivem Gameplay zu kombinieren, wobei sie auf intelligente Art einen Arcade-Race-Mode mit einem Grand Prix-Simulations-Mode verbanden. Letzterer arbeitet mit realistischerem Car-Handling. Darüber hinaus gibt Ihnen das Spiel die Möglichkeit, jeder Fahrer eines jeden Teams zu sein. "F1" ist wirklich die ultimative Formel 1-Erfahrung. Wir könnten allerdings nicht über Racing-Games schreiben, ohne den Link-Mode von "Wipeout 2097" zu erwähnen. Dieses Spiel brachte unsere Büros für eine gute Woche förmlich zum Stillstand. Es ist schnell und sieht großartig aus. Und wenn man Head-To-Head spielt, am besten zum Techno-Track "Firestarter" von The Prodigy, ist schnell mal ein Tag vergangen. Schade nur, daß Linking so eine teure Sache ist. Haben Sie aber einmal die Möglichkeit, dann probieren Sie es unbedingt aus!





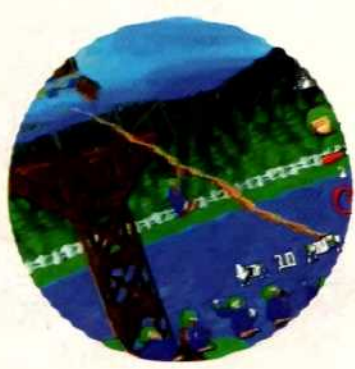
Shooter

Unnötig zu erwähnen, daß indizierte Spiele hier keine Erwähnung finden. Wir hoffen mal auf die Alternativen. Shoot'em-Ups sind eine vielgestaltige Rasse. Unsere fünf Top-Scorer haben alle einzigartige Features, mit denen sie sich von den anderen abheben. Darunter befindet sich die "Alien Trilogy", in welcher die Spannung der Alien-Filme wiedererwacht. Dieses Game läßt sich als Spiel aus der Perspektive der ersten Person beschreiben. Es arbeitet mit einer 3-D-Grafik-Engine, die Ihnen völlig freie Bewegungen in einer labyrinthartigen Umgebung erlaubt. Das gesamte Geschehen betrachtet der Spieler aus den Augen des Charakters. "Blam! Machinehead", "Tunnel B1" und "Magic Carpet" bedienen sich ebenfalls dieser Technik. Sie unterscheiden sich aber von "Alien Trilogy" dadurch, daß Sie, anstatt zu laufen, in halsbrecherischer Geschwindigkeit durch das Spiel fliegen. So erfährt das Game eine Änderung im Spielgefühl. Die Action ist noch etwas intensiver, und der Spieler muß noch schnellere Reaktionen an den Tag legen. Dieses Game verbindet Shoot'em-Up-Action aus der "Magic Carpet" ist vielleicht der einzige Titel, der nicht komplett dem selben Strickmuster folgt. Dargestellt wird ein Shoot'em-Up-Spiel. Außerdem läßt "Magic Carpet" auch Flugsimulatoreigenschaften erkennen, z.B. wenn der Spieler die erste Person mit einer Tendenz zum Strategie-Spiel. Außerdem läßt "Magic Carpet" mit dem beeindruckenden Gegner AI kämpfen, während er durch unwegsames Terrain und eine Unmenge von Feinden in der Luft steuern muß. Die monotonen Tage von "Space Invaders" und "Defender" sind endgültig gezählt!

Plattformspiele

Die Prämisse hinter den Platform-Games erklärt sich von selbst: Es sind Spiele mit Plattformen, und zwar mit verdammt vielen davon. Dieses Genre ist eines der ältesten und ohne Zweifel eines der populärsten in der Geschichte des Computerspiels. Als Beispiele dafür stehen vor allem "Donkey Kong", "Mario" oder "Sonic". Um so verwunderlicher ist daher die Tatsache, daß die PlayStation-Entwickler nur sehr langsam auf diese Schiene eingestiegen sind. Bis dato gab es nur acht Vertreter dieses Genres, wovon wieder nur zwei als erwähnenswert einzustufen sind. Dies sind "Crash Bandicoot" mit seinem großartigen und abwechslungsreichen Spielspaß und das innovative "Jumping Flash". Die Entwickler wollten dem Original verbunden bleiben – Virgins "Earthworm Jim" ist die einzige PC-Konvertierung in der Auflistung. Dabei scheinen sie aber den wichtigsten Aspekt des Games aus den Augen verloren zu haben: das alte Glanzstück, das wir "Playability", also Spielbarkeit nennen. Die Levels sind zu abenteuerlich gestaltet und entschieden zu lang. Dies führt zu Frustration und Langeweile. Auf der anderen Seite erscheinen die Gegner entweder in übertriebener Quantität, oder sie weigern sich standhaft, sich jemals besiegen zu lassen. So sind tatsächlich bei den weniger gelungenen Beispielen wie "Cheesy" oder "Johnny Bazookatone" die Reinfälle zu zahlreich, um sie hier aufzulisten. Aber es gibt ja noch "Pandemonium". Gerade frisch von uns getestet, stellt sich dieses Spiel als ein neuer würdiger Anwärter auf die Krone unter den Plattform-Games heraus. Lesen Sie am besten gleich den Test auf Seite 82!





Puzzles

In diesem Genre gibt es, ehrlich gesagt, erst zwei erwähnenswerte Exemplare. Die Entwickler sind bisher noch nicht so recht mit dieser Art von Spiel warm geworden. Unser Favorit ist das meisterhafte Seifenblasen-Spektakel "Bust A Move 2". Dieses Spiel macht derart süchtig, daß man Gefahr läuft, in der Nacht davon zu träumen. Für Leute, die Spaß an Zwei-Player-Games haben, finden wir, daß "Bust A Move 2" ein Muß ist. Darüber hinaus kitzelt auch "Lemmings 3D" ordentlich das Gehirn, obwohl es scheint, daß man die Lemmings entweder nur lieben oder hassen kann.

Adventures

Das Problem beim Versuch, alle Adventures unter ein Dach zu packen, ist, daß sie im Stil recht dramatisch variieren können. Nehmen wir nur einmal unsere zwei Top-Scorer, "Baphomet's Fluch" und "Resident Evil" als Beispiel. Nun ist es aber unfair, die zwei gegeneinander auszuspielen, da sie gewissermaßen an entgegengesetzten Enden des Adventure-Game-Pfades stehen. "Broken Sword" ist ein 2-D-Point And Clicker, während das andere ein atmosphärisches 3-D-Arcade-Spektakel ist. Jedes der beiden ist ein wahres Juwel für sich und setzt beeindruckende Standards für Nacheiferer. "Baphomet's Fluch" – eigentlich ein interaktiver Cartoon – ist ein phänomenal herausforderndes Abenteuer, das in Sachen Konkurrenz praktisch allein auf weiter Flur steht. Es gibt natürlich "Discworld", aber an Professionalität und Liebe zum Detail kommt es an "Baphomet's Fluch" eine spritzige und fesselnde Handlung. Seine Puzzles sind einfach zu surreal, um ein flüssiges Gameplay zuzulassen. Da gegen hat "Baphomet's Fluch" nicht annähernd heran. "Discworld" ist nett, aber Eine der besten Seiten von "Baphomet's Fluch" ist, daß man nicht sofort fatale Folgen befürchten muß, wenn man einmal ein Rätsel nicht gleich löst. Während man sich also zum Nachdenken zurücklehnt und sich am Kopf kratzt, läuft man nicht Gefahr, plötzlich im Fall der drei verbleibenden Vertreter der vier Top-Adventures. Aber es ist gerade diese Spannung, die "Resident Evil", "Fade To Black" und das grafisch weniger beeindruckende "Alone In The Dark" auf eine ganz eigene Stufe stellt.

Durch die gelungene Kombination von Action, Spannung, kämpferischen Schwierigkeiten und Puzzle-Elementen sind diese Games ein ideales Sprungbrett für Spieler, die auf eine etwas rätselgeladene Materie umsteigen wollen. Wenn Sie nie etwas anderes als Action-Games gespielt haben, dann wird Ihnen das 3-D-Adventure eine gewohnte Umgebung bieten. Sie müssen nur Ihre Handlungsweise etwas umstellen. Außerdem beweisen diese Games das außergewöhnliche Grafikpotential der PlayStation. Wenn "Resident Evil" Ihre Freunde nicht davon überzeugt, daß sie die Konkurrenz-Konsole besser im Laden lassen, dann schafft es keiner.





Sportspiele

Vielen Leuten machte das Mißverständnis zu schaffen, daß SCEEs erster Titel unter eigenem Namen, "Total NBA '96", in den USA programmiert worden sei. Zurückblickend eine eigentlich logische Annahme, da Basketball ja eine der Hauptsportarten auf der anderen Seite des großen Teichs ist. Trotzdem ein schwacher Trost für das Team aus London, das eine der besten Sportsimulationen für die PlayStation produzierte.

Sportspiele sind unwahrscheinlich populär. Üblicherweise sind sie einfach zu verstehen, jeder weiß, daß man den Fußball zwischen die zwei Pfosten kicken sollte, um ein Tor zu erzielen, oder den Basketball in den Korb legen muß, um zu punkten. Stellen wir noch einmal klar, daß die Maxime immer lauten muß: "Je öfter man spielt, desto besser wird es". Dies ist bei "Total NBA '96" eindeutig der Fall. Wenn Sie sich erst einmal mit den Buttons vertraut gemacht haben, ist der Weg nicht mehr weit bis zu Ihren ersten phantastischen Slam Dunks und unvergeßlichen Drei-Punkte-Würfen. Die Bewegungen der Polygon-Spieler sind unglaublich realistisch, ebenso originalgetreu klingt das Quietschen der Schuhe auf dem poliertem Hallenboden.

Natürlich werden Fußball-Games hierzulande die populäreren Spiele sein. Immerhin ist es ja unser Nationalsport, und auf der PlayStation als Plattform wurden bereits viele derartige Entwicklungen veröffentlicht. Die Palette reicht vom auffälligen "Actua Soccer" über das actiongeladene "adidas Power Soccer" bis hin zum eher klassischen "Olympic Soccer". Dabei ist die erste Regel bei der Entwicklung des Spiels, einen erstklassigen Kommentator zu verpflichten. Die absolute Nummer eins ist allerdings nach wie vor der Klassiker "FIFA Soccer '96".





Strategiespiele

Diese Spiele leben davon, den Spieler zu zwingen, Taktik, List, Denkanstrengung und viel Voraussicht aufzubringen, um sich in den Rätseln, Situationen und Hindernissen zu behaupten, die ihn erwarten. Diese Strategie-Games können kriegsähnlicher Natur sein, wie z.B. MicroProses exzellentes "Die-guten-gegen-die-ekelhaften-Aliens"-Abenteurer "X-Com". Es gibt aber auch semirealistische Weltreich-Generatoren wie Sony's "AIV Evolution Global" oder Maxis' "Sim City 2000". Welcher Art Sie auch frönen, das sind die Spiele, die Sie ganze Nächte kosten. "X-Com" ist sogar bereits Scheidungsgrund eines Paares gewesen – seien Sie also gewarnt!

"Theme Park" ist ein wenig anders, man könnte es auch als etwas sanfter beschreiben. Ihre Aufgabe ist es, den besten, um nicht zu sagen den abscheulichsten, Vergnügungspark zu bauen, der überhaupt möglich ist. Das Spiel erfordert eine Menge sorgfältiger Planung beim Management von begrenzten Finanzreserven, Angestelltengehältern und den Preisen von Eiscrème und Chips. Aber mit netter Grafik und einer mächtigen Dosis Humor ist "Theme Park" wahrscheinlich das freundlichste Angebot auf dem Markt und damit ein guter Einstieg für Strategie-Neulinge.

Luftkampf-Simulationen

Die Hubschrauber geben im Luftkampf-Genre den Ton an. Unangefochten an der Spitze der Top-Scorer stehen zwei Heli-Spiele – "Gunship" von MicroProse und "Thunderhawk 2" von Core Design. Auf dem dritten Platz findet sich dagegen ein futuristisches Luftfahrzeug in Gestalt von Sony's "Warhawk". Eine richtige Flugsimulation ist also nicht in Sicht. Dies gilt aber für das gesamte Genre. Die PlayStation ist nicht die optimale Maschine für einen "echten" Flugsimulator. Das Beste, was die graue Kiste anbieten kann, ist ein Spiel mit extrem vereinfachten Features, das nur die begrenzten Basics wie Seitensteuerung, Schwenken, Steigen, Abtauchen und Feuern ermöglicht. Mathematisch korrekte Flugmaschinen und Physik kann man hier getrost vergessen. Was diese drei Asse allerdings ohne Zweifel garantieren, ist eine Menge Action. Und wer sagt, daß nicht in der Zukunft trotz allem eine tiefergehendere Flugsimulation herauskommt? In diesem Fall sind wir mehr als zuversichtlich, daß die PlayStation in der Lage sein wird, mit einer solchen umzugehen. Vor allem, wenn ein spezieller analoger Flight-Stick entwickelt wird, um die Komplexität dieser Software zu handeln. pat



Was geht ab?



Actua Golf

Die Bewegung der Spieler ist flüssig und der Kommentator sehr gut.



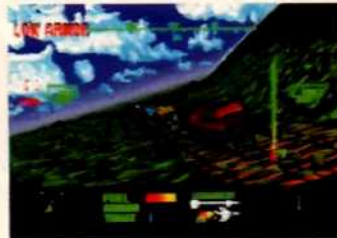
Actua Soccer

Fast perfekte Mischung aus Top-Grafik und feinem Gameplay.



adidas Power Soccer

Wildes, unterhaltsames Soccer-Game im Arcade-Style. Ziemlich stark.



Agile Warrior

Grafisch beschämend und viel zu frustrierend. Schweres Ding.



Air Combat

Weicher, schneller und schicker Simulator. Aber traurig kurz.



AIV Evolution Global

Gedankenschwere, detaillierte Simulation, nur spezifische Ziele werden vermisst.



Alien Trilogy

Unwahrscheinlich guter "Doom"-Clone mit brillianten Effekten und großartigen Rätseln.



Alone In The Dark

Dieses Adventure ist wahrlich eine einzigartige Erfahrung.



Andretti Racing '97

Cooler Game, es gibt aber bessere.



Aquanaut's Holiday

Atmosphärisch und packend, aber eher Meditation als Spiel.



Assault Rigs

Trügerische Einfachheit mit versteckten Tiefen, wendet sich vor allem an zwei Spieler.



Baphomet's Fluch

Eine erfrischende Umsetzung für die PlayStation. Sieht auch toll aus.



Battle Arena Toshinden

Nettes Waffenkampf-Spiel in 3-D, gute Polygon-Grafik.



Battle Arena Toshinden 2

Stärker und schneller und doch nicht wesentlich besser als das Original.



BLAMI Machinehead

Besonders netter Shooter mit einer gehörigen Portion Wahnsinn.



Burning Road

Rallyartiges Rennspiel, kommt aber an den Schwung von "Ridge Racer" nicht heran.



Bust A Move 2

Wahrscheinlich das Suchtspiel Nummer Uno in der Geschichte des Videogames.



Cheesy

Interessantes Plattform-Game in ordentlicher Aufmachung.



Chessmaster 3D

Solides Schachspiel mit einigen rührenden klassischen Tunes und fescher Grafik.



Chronicles Of The Sword

Gut aussehendes, aber etwas schlampig gestaltetes Adventure zu König Arthurs Zeiten.



Crash Bandicoot

Nimmt das Plattform-Genre und hebt es in noch schwindelerregendere Höhen.



Creature Shock

FMV-basierendes Spiel zwischen empfehlenswert und tollkühn.



Criticom

Forderndes Combat-Spiel, das seine Tiefen erst mit der Zeit preisgibt.



Cyberia

Ein veraltetes Konzept mit wenig unterhaltsamem Gameplay.



Cyber Slad

Traurige und fehlerhafte Umsetzung eines nicht ganz originalen Arcade-Titels.



CyberSpeed

Schrecklicher "WipeOut"-Clone, lediglich die Grafiken sind OK.



D

Betäubend und fesselnd, aber viel zu kurz und viel zu leicht.



Davis Cup Tennis

Beeindruckend glatte Grafik, spielt sich aber wie ein schlechter Witz.



Defcon 5

Ansprechende Strategie und packende Action, kombiniert mit Echtzeit-Spannung.



Descent

Actionlastiger 3-D-Shooter mit Rätsel-Komponenten. Brillanter Gameplay-Mix.

Zahlreiche Leserbriefe beweisen es, kaum jemand hat eine genaue Ahnung davon, wie viele Titel es eigentlich für die graue Kiste gibt. Wir sagen Ihnen nicht nur die Anzahl, sondern stellen Ihnen insgesamt 127 Games – von Actua Golf bis Zero Divide – kurz vor. Wenn das nichts ist!



Destruction Derby

Gut aussehend und aufregend und doch stellenweise etwas unvollkommen.



Die Hard Trilogy

Sieht am Anfang etwas rau aus, es steckt aber eine Menge Spaß in diesem Spiel.



Discworld

Schwieriger frustrierender Puzzler, der einen trotzdem zum Lachen bringt.



Indiziertes Spiel



Earthworm Jim 2

Unterhaltsam und lustig, aber nichts Neues im Plattform-Genre.



ESPN Extreme Games

Späßer, ansprechender "Road Rash"-Clone, wird früher oder später langweilig.



Extreme Pinball

Schwache Kiste, unbedingt zu vermeiden.



Formel 1

Enorm realistisches Racing-Game-Monster. DER ultimative Race-Titel!



Fade To Black

Einige Haken, aber im großen und ganzen ein starkes Adventure.



FIFA Soccer '97

Beeindruckend aber nicht fantastisch. Trotzdem ein Klassiker.



Big Hurt Baseball

Schöne Grafik, aber leicht fehlerhaftes Gameplay. Etwas zu leicht.



Galaxian 3

Schön anzusehen, aber keine richtige Handlung, und das Ende ist immer dasselbe.



Gex

Viele Variationen, einige schwierige Aufgaben und viele Orte, die aufgesucht werden müssen.



Goal Storm

Eine langsame, aber intuitive Fußball-Simulation.



Gunship 2000

In die Tiefe gehendes und variables Gameplay machen dieses Spiel zu einem Überflieger.



Hebereke's Popolito

Einfaches Puzzle-Game mit übertriebenem Japan-Styling.



Hi-Octane

Sehr ähnlich wie "WipEout", nur nicht so schnell. Recht starker Titel.



Impact Racing

Einigermaßen aufregend, aber kein Spiel, das man besonders lange spielt.



International Track & Field

Der ganze Multi-Player-Spaß des Originals, aber noch um Spitzengrafik angereichert.



In The Hunt

Herausfordernder Shooter, der allerdings in die Tage gekommen und sehr fehlerhaft ist.



Johnny Bazookatone

Durchschnittliches Plattform-Spiel, das viel Geduld erfordert.



Jumping Flash

Erstaunliche Plattform-Action, aber viel zu kurz.



Jumping Flash 2

Eine Verbesserung des Originals. Der erste Teil wird sogar mitgeliefert.



Jupiter Strike

Vorhersehbares Spiel, reichlich wenig empfehlenswert.



Kileak The Blood

Gute Grafik und Gestaltung der Umgebung, das Gameplay etwas müde.



Krazy Ivan

Ein tolles Shoot'em up. Dennoch ziemlich leicht.



Lemmings 3D

Der süchtig machende alte Klassiker in 3-D. Wer auf Lemmings steht, wird es lieben.



Indiziertes Spiel



Lone Soldier

Starke Grafik. Läßt einen nicht mehr los, die Steuerung ist aber schwach.



Madden '97

Die neueste und eine der besten Sportsimulationen, die je gemacht wurden.



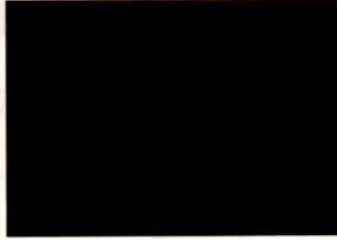
Magic Carpet

Eines der interessantesten originalen Spiele in den letzten Jahren.



Mickey's Wild Adventure

Vorhersehbar und abgekupfert, dennoch gute Unterhaltung.



Indiziertes Spiel



Myst

Tiefes Gameplay mit raffinierter Handlung und netten Bildern.



Namco Museum Volume 1

Einfach kultig. Hoher Liebhaverwert.



NBA Jam: Tournament Edition

Vergessen Sie das Aussehen, und genießen Sie das Spiel. Ein Höllenspaß.



NBA: In The Zone

Hinreichend attraktiv und spielbar, aber nicht ganz so gut wie "Total NBA".



NBA Live '96

Mit einem größeren Ball und klarerem Bild wäre dies ein tolles Spiel geworden.



Need For Speed

Nicht perfekt, aber immenser Spaßfaktor.



NFL Gameday

Der erste Versuch in diesem Genre setzte gleich einen hohen Standard.



NHL Face Off

Eine aufregende, unterhaltsame Eishockey-Simulation. Empfehlenswert.



Novastorm

Gedankenloses Feuern durch den Weltraum, ein schrecklicher Versager.



Off World Interceptor Extreme

Zu wahnsinnig für Racing-Fans, nicht detailliert genug für Shooter-Fans.



Olympic Games

Nicht gerade der beste Vertreter seines Genres. Absoluter Durchschnitt.



Olympic Soccer

Intelligentes Spiel mit realistischem Gameplay und gut zugänglicher Steuerung.



Panzer General

Nette Grafik und gute Spielbarkeit machen diesen Titel zu einem Muß für Strategie-Fans.



PGA Tour '96

Enorm ansteckendes Golfspiel, das Ihnen Tage Ihres Lebens rauben wird.



Philosoma

Recht ansprechender Versuch eines Allzweck-Games. Läßt das gewisse Etwas vermissen.



PO'ed

Sehr erfinderische Idee, leider ein paar Mängel in der Ausführung.



Power Serve Tennis

Etwas Spaß im 2-Player-Mode, aber generell eine schreckliche Sport-Simulation.



Primal Rage

Clever animiert, aber nicht mehr als ein nettes 2-D-Beat'em Up.



Project Overkill

Futuristisches, isometrisches Shoot'em Up mit viel Kanonen und noch mehr Blut.



Pro Pinball - The Web

Eine der besten Flipper-Simulationen, wenn auch nur ein Tisch.



Psychic Detective

Aufgrund der Natur von FMV ist die Interaktion nur limitiert möglich. Trotzdem innovativ.



Raging Skies

Gut gestylt, aber furchtbar vorhersehbarer Luftkampf-Simulator.



Raiden

Unwahrscheinlich gutes Spiel mit perfekten flachen Arcade-Grafiken. Explosiver Spaß.



Rapid Reload

Einfaches, spaßiges Spiel mit kurzer Lebenserwartung.



Rayman

Herausfordernd, eigenartig und nett. Sieht fantastisch aus, ist aber etwas plump.



Resident Evil

Schöne Grafiken, flüssiges Gameplay und eine Handlung, die einen erschauern läßt.



Resurrection: Rise 2

Traurige Imitation von der Konkurrenz. Unwichtig und nachgemacht.



Return Fire

Eines der feinsten Head-To-Head-Games auf dem Markt.



Revolution X

Müll! Wer würde auch schon Aerosmith vor Terroristen retten wollen?



Ridge Racer

Scharfer, gestylter und göttlicher Racer mit perfektem Handling.



Ridge Racer Revolution

Der erfolgreiche Nachfolger des Originals – so einfach ist es zu beschreiben.



Road Rash

Ein mittelmäßiger, für die nächste Generation überholter Racer.



Sampras Extreme Tennis

Ein kompetentes, spielbares Tennis-Game, dem aber noch der absolute Kick fehlt.



Shellshock

Donnernde dicke Kanonen und haufenweise mutwillige Zerstörung.



Shock Wave Assault

Ordentlicher, leicht zugänglicher Shooter, aber wenig Abwechslung.



Sim City 2000

Enttäuschender Schatten eines blendenden Strategie-Spiels.



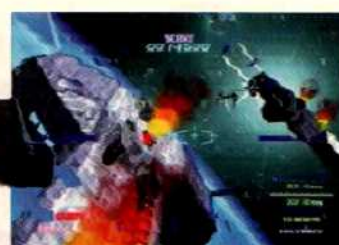
Slam 'N' Jam '96

Sieht falsch aus und fühlt sich auch so an. Im 1-Player-Mode aber annehmbar.



Space Hulk

Verbindet Action und Denken in einem ordentlichen, atmosphärischen Paket.



Starblade "alpha"

Ansprechendes Äußeres, aber viel zu leicht.



StarFighter 3000

Action-Flugsimulation mit gutem Sound. Wird schnell extrem schwer.



Street Fighter Alpha

Das umfassendste PlayStation 2-D-Beat'em-Up.



Street Fighter: The Movie

Ein trauriger Vertreter der "Street Fighter"-Familie. Entschieden zu durchschnittlich.



Striker '96

Unterhaltsam, aber leider zu fehlerhaft.



SuperSonic Racers

Cartoonartige Raserei für bis zu acht Spieler. Tolle Schleuderei.



Tekken

Der Traum jedes Faustkämpfers. Eines der besten Fighting-Games.



Tekken 2

Wer dieses Spiel nicht mag, sollte lieber Domino spielen.



Theme Park

Farbenfrohe, komplexe Wirtschaftssimulation. Erfordert Geduld und Arglist.



Thunderhawk 2

Mehr Arcade als Flugsimulation, mit schnellem und süchtig machendem Gameplay.



Time Commando

Ein packendes, kampfgeladenes Abenteuer für jede Altersklasse. Die Optik ist super.



Top Gun

Nicht atemberaubend, aber für einige Sekunden könnte dieser Titel Sie einwickeln.



Total Eclipse

Ein seichter und halbgebackener Shooter, der Originalität vermissen lässt.



Total NBA '96

Eines der besten Sportspiele, die es für die PlayStation gibt.



True Pinball

Eine gut ausgearbeitete, realistische Flippersimulation mit vielen Modes.



Tunnel B1

Technisch schön, wenn nicht überhaupt das originellste PSX-Game. Probieren Sie es aus!



Twisted Metal

Ausgelassenes, brillantes 2-Player-Racing-Game. Alleine gespielt weniger mitreißend.



Ultimate Parodius Deluxe

Verrückte japanische Kost. Gutes Ding, aber etwas vorhersehbar.



Viewpoint

Wahrhaft blendender Shooter. Nur für "Die Hard"-Fans zu empfehlen.



Virtual Golf

Hinter der häßlichen Fassade verbirgt sich eine Menge Abwechslung und Langlebigkeit.



Warhammer

Strategische Kriegssimulation mit einer Prise Gott-Spiel.



Warhawk

Eine tolle, spannende Action-Erfahrung. Allerdings sehr schwer.



Williams Arcade's Hits

Bietet mehr Action als das Angebot von Namco, es fehlt aber an Abwechslung.



Wing Commander 3

Phantastischer Film mit großartigem Schauspiel. Leider kein besonders neues Gameplay.



WipeOut

Magenaufwühlender, futuristischer Speed-Racer mit hammerartigem Sound.



WipeOut 2097

Absolut atemberaubend im Link-Mode, aber auch alleine ein starker Racer.



World Cup Golf

Kompetentes Gameplay, ansprechende Grafik, aber keine Konkurrenz zu "PGA Tour".



Worms

Originelles und intensives Gameplay. Läßt Langlebigkeit und Grafik-Style vermissen.



WWF Wrestlemania

Ausgelassenes und unterhaltendes Beat'em-Up. Nicht ernst zu nehmen, aber spaßig.



X-Com: Enemy Unknown

Ein innovatives, futuristisches Strategiespiel, sowohl durchdacht als auch fesselnd.



Zero Divide

Man vermißt den sofortigen Reiz. Die Ausdauer wird aber belohnt.

Starwinder

Die Formel 1 der Zukunft findet in der Milchstraße statt. Auf den Spuren von WipEout donnern Sie durch das Weltall und pusten mit Ihrem Raketenwerfer Konkurrenten aus der Flugbahn. von Markus Strippo

[1] Mit Hilfe des Radarschirms orten Sie Ihre Konkurrenten. **[2]** Verlassen Sie die Fahrbahn nicht, es kann Lichtjahre dauern, bis Sie die Strecke wieder finden. **[3]** Je näher Sie auf dem roten Streifen fliegen, desto schneller geht die Kiste. **[4]** Ein außergewöhnliches Ziel. **[5]** Ein Puzzle im Menü.



Seit dem Riesenerfolg von Psygonsis WipEout versuchten einige Spieleentwickler auf den fahrenden Zug der Weltraum-Rennspiele aufzuspringen. Meist nur mit mäßigem Erfolg. Liegt dies an dem überdurchschnittlichen Original oder setzen die Programmierer die Idee einfach nur schlecht um? Mindscape verspricht Abhilfe und schickt mit "Starwinder" den nächsten Weltraumgleiter ins Rennen.

Kampf den Aliens

Auf dem Planeten Ethon, Millionen von Lichtjahren entfernt, liefert sich die Crème de la Crème der Raumgleiter-Piloten heiße Duelle um Ehre und Ruhm. Unter den Augen des kritischen Sportreporters Barlow Lenz steigen Sie in das Cockpit und werfen Ihr Triebwerk an. Ihre Kontrahenten reisen aus dem ganzen Universum an, um Ihnen den Sieg streitig zu machen. Schon bei der Vorstellung durch Barlow Lenz droht Ihnen mancher Gegner mit dem Tod oder sonstigen Nettigkeiten. Aber wie immer liegt die Wahrheit auf der Piste! Sie steuern Ihren waffenstarrenden Raumgleiter sofort ins Zentrum der bizarren Schienenkonstruktionen. Dort beschleunigt Ihre Blechbüchse bis auf 300 Kilometer pro Sekunde. Aber wehe, wenn Sie die Schienen verlassen oder

einer Ihrer Gegner Sie von der Piste drängt, dann bremst Ihre Schüssel gewaltig ab; und die Wahrscheinlichkeit, daß Sie die Zielflagge als erster sehen, geht ziemlich gegen Null. Mit Ihrem Raketenwerfer pulverisieren Sie nicht nur herumfliegende Gesteine, sondern zerlegen auch Ihre Mitstreiter in deren Einzelteile. Ein Radar hilft Ihnen bei der Ortung Ihrer Konkurrenten. Denn auch deren erklärtes Ziel ist es, Sie auf den Geröllhaufen der Geschichte zu legen. Mit atemberaubenden 360°-Drehungen und Achterbahn-ähnlichen Schikanen versuchen Sie Ihre Wettbewerber abzuschütteln. Das Rennen findet in zehn verschiedenen Quadranten statt. Jeder ist in vier Strecken aufgeteilt, bei denen Sie jeweils eine Aufgabe wie Zeit- oder Plazierungslimit erfüllen müssen. Sind diese geschafft, haben Sie sich für das Hauptrennen qualifiziert. Mit Hilfe einer Prozent-Anzeige sehen Sie, wie weit Sie noch von der Vorgabe entfernt sind. Bleiben Sie darunter, erhalten Sie dafür einen Zeit- oder Waffen-Bonus. Mit dem Zeit-Extra beschleunigt Ihr Gleiter kurzfristig auf Lichtgeschwindigkeit und enteilt der Konkurrenz. Mit dem Waffen-Bonus erhalten Sie effektivere Raketen, mit denen Sie unliebsame Blechbüchsen wie Knäckebrötchen zerbröseln. Nehmen Sie sich aber vor herumfliegenden Meteoriten in acht: Diese lassen sich nämlich nicht zerstören.





Mit einer eleganten Schleife weichen Sie diesen aus, um dann wieder auf den erfolgversprechenden Kurs einzuscheren.

Das Leid

Um es vorwegzunehmen: Was unser "Angespielt" versprochen hat, kann ein ausführlicher Test nicht bestätigen. Mit WipeOut 2097 ist Psygnosis wieder einmal der lachende Sieger. Mindscapes

Starwinder glänzt nur durch seine Schwächen. Der Controller ist auch hoffnungslos überbelegt. Für die unterschiedlichen Hindernisse müssen Sie zwischen den einzelnen Waffensystemen wechseln. War da nicht noch etwas? Stimmt, die Grafik. Auf einigen Strecken ruckelt das Bild aber so stark, als donnerten Sie mit einem Preßlufthammer über ein Kopfsteinpflaster. Dafür hat Mindscape auf einige gerenderte Sequenzen großen Wert gelegt.



Alternative Spiele

WipeOut 2097

WipeOut

Hi-Octane

Shockwave Assault

Cyber Speed

Starwinder

Meine Meinung: Wer WipeOut schon hat, läßt die Finger von Starwinder, wer noch nicht, holt sich schnell WipeOut 2097 und würdigt Mindscapes lächerlichen Abklatsch keines Blickes. Dies ist einer der schlechtesten Milchstraßen-Renner, die es für die PlayStation gibt. Die ruckelnde Grafik auf diversen Achterbahnen, der vollkommen überladene Controller und das schwer zu steuernde Fluggerät rauben

einem den letzten Nerv. Das Gameplay ist somit ziemlich dürftig - nicht zuletzt, weil Sie aufgrund der ruckelnden Grafik ständig das Gefühl haben, auf uraltem Kopfsteinpflaster zu fahren. Das einzig Nette bei diesem Spiel ist der gute Sound. Oder Sie benutzen das Spiel zum Trainieren der Aufgabenstellung: Wie verknote ich alle meine Finger, ohne sie mir dabei zu brechen.

Markus Strippo

■ PRODUKT:	Starwinder
■ VERFÜGBAR AB:	Dezember
■ HERSTELLER:	Mindscape
■ ENTWICKLER:	Mindscape
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	steht noch nicht fest

■ SPIELIDEE:	4	■ MOTIVATION:	4,5
■ GRAFIK:	4,5	■ PREIS/LEISTUNG:	4
■ SOUND:	3		
■ PRÄSENTATION:	4		
■ GAMEPLAY:	4,5		
GESAMTWERTUNG: 4,1			



Komplettpreisliste anfordern !! **Laden:**

Schützenstr. 20
67061 Ludwigshafen



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

Playstation

Beyond the Beyond	95 DM
Darkstalkers	89 DM
Deadly Skies	89 DM
Die Hard Trilogy	89 DM
Discworld kompl. Dt.	85 DM
Fade to Black	85 DM
Konami Open Golf	89 DM
Int. Superstar Soccer Delux	99 DM
Pete Sampras Tennis	99 DM
Raging Skies	89 DM
Ridge Racer Revolution	89 DM
Resident Evil	89 DM
Soviet Strike	89 DM
Spot goes Hollywood	89 DM
Tunnel B 1	89 DM
Warhammer Fant. B.	89 DM
Wipe Out 2097	99 DM
X- Men	84 DM

Tekken 2 und
Hintbook
125 DM



Mad Catz Lankrad
FI &
225 DM

GAMES ISLAND

An-&
Verkauf

Playstation
incl. Umbau
469 DM

Crash Bandicoot &
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	54 DM
Controller Ascii	65 DM
Controller Infrarot (29tk)	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	99 DM
Lenk. Arcade Steering Wheel	115 DM
Memory Disk Drive	169 DM

Controller &
Memory Card 8 Meg
99.99 DM

Importspiele erhältlich !!
Händleranfragen
erwünscht.
Fax: 0621-5296387

Angebote : (solange Vorrat reicht)

Alien Trilogy	79 DM
Bust a Move	64 DM
Criticom	49 DM
Cybersled	49 DM
Cyberspeed	49 DM
Jumping Flash	49 DM

Versandkosten: DM 10 pauschal UPS +3 DM. Ab 250 DM Versandkostenfrei. Lagerware wird noch am selben Tag von uns versendet. Annahmeverweigerern berechnen wir pauschal 20 DM.

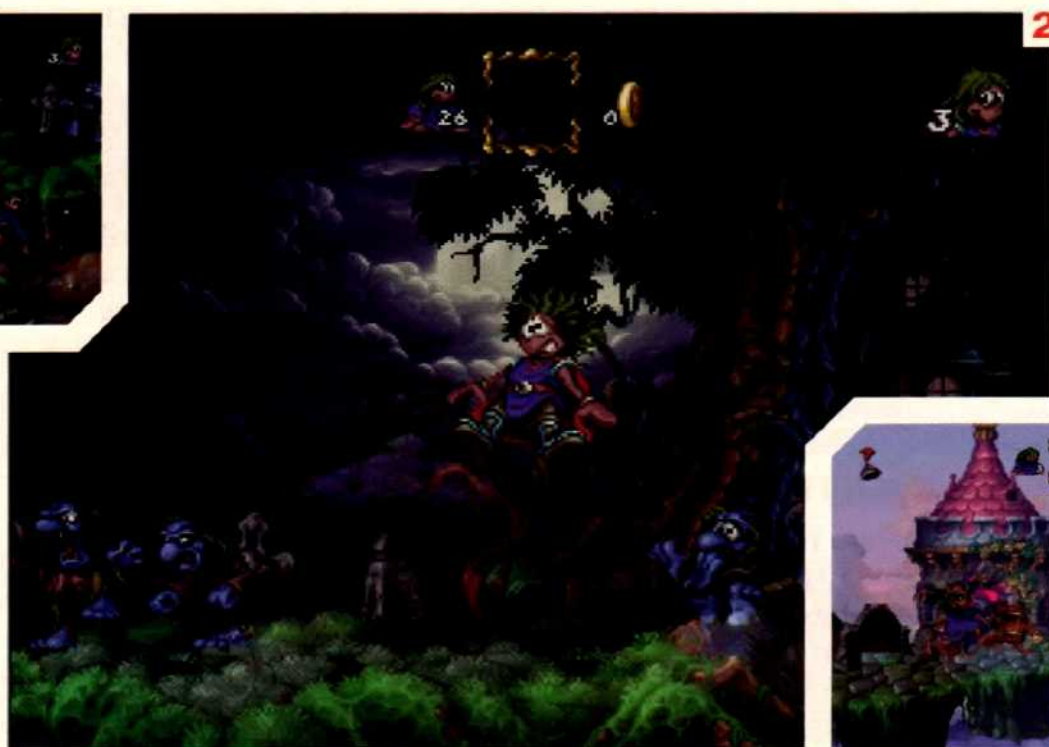
Unser Recht zur Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Retouren: Unfreie Sendungen werden nicht anerkannt!

Ladenpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten



0621-5296265





2 [1] Die Lemmings sind zurück – erinnern Sie sich noch an das putzige Kerlchen mit dem Regenschirm? [2] Die Zombie-Lemmings machen Sir Lomax arg zu schaffen. [3] Durch die Möglichkeit, in den Hintergrund hineinzulaufen... [4] ...entsteht beim Spieler der Eindruck einer 3-D-Umgebung.



Lomax in Lemmingland

Sie treten immer in Massen auf.

Einer folgt dem anderen bis ins Grab. Sie helfen einander bei allen Problemen.

Obwohl diese Beschreibung sehr an die "Vier Musketiere" erinnert, sprechen wir hier von den Lemmingsen. von Artur Hoffmann



Lemmings hier, Lemmings da, Lemmings in 3-D, Lemmings... Scheinbar gehören diese kleinen, suizidgefährdeten Viecher so sehr zu unserem täglichen Leben, wie Nutella, Cola und Pommes Frites. Vom PC bis zur PlayStation wurde keine Plattform ausgelassen. Der Lemmingsvirus wuchert und wuchert. Wen wundert es da noch, daß Psychosis zur Abwechslung mal wieder ein Lemmings-Spiel auf den PlayStation-Markt wirft. Allerdings besteht Ihre primäre Aufgabe diesmal nicht darin, ellenlange Lemmings-Kolonnen durch diverse Level zu bugsieren und dabei aufzupassen, daß keiner verloren geht. Nein, in diesem Ableger schlüpfen Sie in die Rolle des coolsten aller Lemmings: Seine Hoheit, Sir Lomax.

Sinn des Lebens?

Das Leben eines Lemmings ist eigentlich ziemlich eintönig. Das andauernde hinterher laufen ist nun mal keine besonders aufregende Haupt-

tels eines bösen Zaubers unter seine Kontrolle gebracht. Seitdem mißbraucht er sie für seine verrückten Pläne. Gott sei Dank gibt es aber einen, der dieses fiese Spiel durchschaut hat: Sir Lomax. Diesen Superlemming können Sie sich als eine Kreuzung zwischen James Bond, Indiana Jones und dem Magier David Copperfield vorstellen. Dabei sind besonders die Talente des letztgenannten besonders ausgeprägt. Neben den in diesem Genre obligatorischen Sprüngen und Drehern, beherrscht seine Hoheit Sir Lomax auch die Magie. Die Auswahl an Sprüchen (= Specialmoves) ist am Anfang des Spieles noch eher unterdurchschnittlich. Da er sich aber durchaus lernfähig zeigt, kommen im Verlauf der über 40 Spielstufen immer mächtigere Zaubersprüche wie zum Beispiel der tödliche Bumerang-Hut hinzu. Diese sorgen bei richtigem Einsatz für die nötige Antwort auf Evil Ed's hinterhältige Attacken. Trotz diesen zusätzlichen Nettigkeiten ist Ihre Standardwaffe der doppelt eingesprungene Dreher. Mit einem schnellen Doppelklick auf die X-Taste aktivieren Sie diese Funktion, die Ihren Gegnern gehörig den Kopf verdreht.



Sir Lomax ist eine Kreuzung zwischen

James Bond, Indiana Jones und

dem Magier David Copperfield.

beschäftigung. In letzter Zeit entwickelten sich diese sonst friedlichen Zeitgenossen zu wahren Bösewichtern. Der Grund dieses plötzlichen Sinneswandels liegt in der Magie. Der oberfiese Evil Ed hat die – nicht gerade hellen – Lemmings mit-

Geld oder Zauber?

Damit auch die pure Action nicht zu kurz kommt, müssen Sie den lieben Lomax – wie in diesem



Genre üblich – über Abgründe steuern, Lianen hinaufklettern und Puzzles lösen lassen. Die allerwichtigste Aufgabe ist aber die Befreiung Ihrer Stammesgenossen. Für jeden entzauberten Lemming erhalten Sie außerdem ein Goldstück. Diese finden Sie ab und an auch in den am Wegesrand verstreuten Tonbehältern, die als Ereigniskarten erhalten müssen. Aus genau dieser Quelle stammen auch die Zaubersprüche, die Ihnen das (Über-)Leben um ein Vielfaches leichter machen. Für Abwechslung ist also reichlich gesorgt. Als kleinen Tip am Rande wollen wir noch anmerken, daß Sie sich besonders von den kleinen grünen Dieben fernhalten sollten. Eine kurze Berührung reicht aus, um Ihre gesamten güldenen Ersparnisse zu verlieren. Das ist weder fair noch nett, bringt aber eine zusätzliche Komponente ins Spiel.

Zwei oder Drei?

Obwohl die Entwickler konsequent auf eine zweidimensionale Darstellung setzten, erinnert fast nichts an herkömmliche Plattformgames. Auf der technischen Seite stehen nämlich einige Nettigkeiten, die das Spiel zu einem farbenfrohen Ausflug in die Welt der kleinen Biester werden lassen. Allein das unglaublich schnelle Parallax-Scrolling macht eine kurze Reaktionszeit zur absoluten Pflicht. Wer hier pennt, hat keine allzu großen Chancen, das Ende des Spieles zu erleben. Untermalt werden die einzelnen Level durch wunderschön animierte Hintergründe, die ansatzweise sogar etwas 3-D-Flair aufkommen las-



Manche Fässer haben einen explosiven Inhalt. Vorsicht ist daher die Mutter der Porzellankeise.



Wial



Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 Fax: 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9.00–18.00, FR. 9.00–17.00

Erweiterte Bestellannahme Dez. 96 samstags 9.00 – 15.00 Uhr

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

ADVENTURES OF LOMAX D. A. (NOV 96) *	89,90
ALIEN TRILOGY DT. ANLEITUNG	79,90
ALONE IN THE DARK 2 KOMPL. DT.	99,90
ANDRETTI RACING DT. ANLEITUNG	79,90
AQUANAUTS HOLIDAY DT. ANLEITUNG	99,90
A-TRAIN DT. ANLEITUNG *	99,90
AYRTON SENNA KART DUELL DT. A. *	89,90
BAPHOMET'S FLUCH KOMPL. DEUTSCH	89,90
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG *	85,90
BEDLAM DT. ANLEITUNG	89,90
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
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
DESCENT DT. ANLEITUNG	79,90
DESTRUCTION DERBY 2 DT. ANL. *	99,90
DIE HARD TRILOGY KOMPL. DT.	85,90
DISC WORLD KOMPL. DEUTSCH	89,90
EARTH WORM JIM 2 DT. ANLEITUNG	75,90
ESPN EXTREME GAMES DT. ANLEITUNG	79,90
EXHUMED 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
HYPER FINAL MATCH TENNIS DT. ANL.	79,90
IMPACT RACING DT. ANLEITUNG	85,90
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL. *	85,90
INT. SUPERSTARSOCCEX 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
NAMCO MUSEUM PIECE VOL. 2 *	89,90
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
ON SIDE SOCCER DT. ANLEITUNG	85,90
OLYMPIC GAMES DT. ANLEITUNG	79,90
OLYMPIC SOCCER DT. ANLEITUNG	79,90
PANDEMONIUM DT. ANL. (NOV 96) *	89,90

SONY PLAYSTATION GAMES

PENNY RACERS DT. ANLEITUNG *	85,90
PGA TOUR GOLF 96 DT. ANLEITUNG	49,90
PGA TOUR GOLF 97 DT. ANLEITUNG	79,90
PITBALL DT. ANLEITUNG *	85,90
PO ED DT. ANLEITUNG *	89,90
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	69,90
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
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. ANL. (NOV 96) *	89,90
STAR GLADIATOR DT. ANLEITUNG *	85,90
STEEL HARBINGER DT. ANL. (NOV 96) *	89,90
SHOCKWAVE ASSAULT DT. ANLEITUNG	79,90
SOVIET STRIKE KOMPL. DEUTSCH	79,90
SAMPRAS EXTREME TENNIS DT. ANL. *	79,90
SPACE HULK DT. ANLEITUNG	75,90
STREETFIGHTER ALPHA DT. ANL.	79,90
STREETFIGHTER ALPHA 2 DT. ANL. *	85,90
STREETFIGHTER: THE MOVIE DT. ANL.	59,90
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
TITAN WARS DT. ANL. (NOV 96) *	89,90
TOMB RAIDER DT. ANLEITUNG *	89,90
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 *	95,90
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	69,90
ZORK NEMESIS DT. ANLEITUNG	85,90

SONY PLAYSTATION ZUBEHÖR

ANALOG JOYSTICK SONY PSX	119,90
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 - LENKRAU	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
Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck!
Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! Sonderposten nur
solange Vorrat reicht!!! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!
Kostenlosen Katalog geg. 3,- DM Rückporto anfordern!



[1] Regel Nr. 1: Manche Hindernisse sind nur mit Magie zu überwinden. [2] Regel Nr. 2: Lemminge sind Nichtschwimmer. [3] Regel Nr. 3: Verwandeln Sie alle Lemminge in ihre ursprüngliche Gestalt zurück.



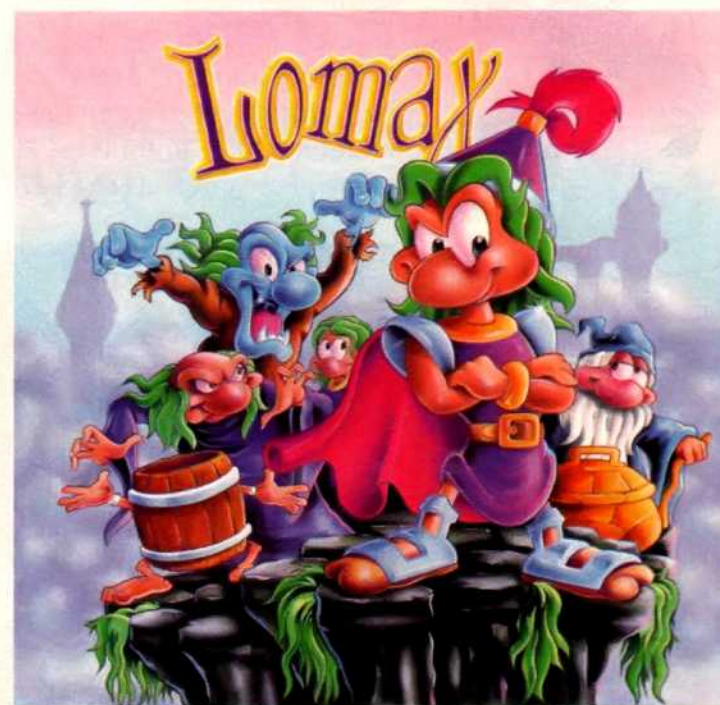
sen. Dieser Eindruck wird zudem durch die Möglichkeit, sich in den Hintergrund und zurück zu bewegen, zusätzlich verstärkt. Beim Design der Level haben sich die Programmierer auch nicht lumpen lassen. Jede Spielstufe hat ihren eigenen, unverkennbaren Charakter, der durch witzige Animationen unterstützt wird. Besonders gut haben uns die Schmetterlinge gefallen, die sich beim näherkommen majestätisch in die Lüfte erheben. Somit kommt keine Langeweile auf und die Motivation mal schnell das Level durchzuspielen, nur um zu sehen was das nächste bietet, steigt mit zunehmender Spieldauer an. Ähnliches gilt auch für den Schwierigkeitsgrad. Während die ersten Level mehr als Trainingsmodus anzusehen sind, geht es dann wirklich zur Sache. Damit Sie nicht allzu schnell aufgeben, haben die Entwickler in die hinterste Ecke der Trickkiste gegriffen: wie spätestens seit Sonic bekannt, erfolgt die Speicherung automatisch beim Durchlaufen sogenannter Breakpoints. Falls Ihnen doch einmal das Lebenslicht ausgeblasen werden sollte, dürfen Sie beim zuletzt erreichten



Jede Spielstufe hat ihren eigenen, unverkennbaren Charakter, der durch witzige Animationen unterstützt wird.

Breakpoint weiterspielen. Einen ähnlichen Effekt – mit dem kleinen Unterschied, daß Sie am Anfang eines Levels starten – haben auch die drei "Continues".

Einziger Kritikpunkt ist der Sound. Zwar wird der gängige Standard Dolby Surround voll unterstützt – rechte Freude kommt trotzdem nicht auf. Dazu ist die Hintergrundmusik auf die Dauer einfach zu eintönig. In krassm Gegensatz dazu steht die gelungene Geräuschkulisse, die die Bildschirmaktivitäten treffend untermauert.



Lomax in Lemmingland

Meine Meinung: Lomax in Lemmingland ist ein nettes Spiel, daß Sie ziemlich lange an den Bildschirm fesseln wird. Dank exzellenter Grafiken, dem gutem Gameplay sowie dem Zwei-Spieler-Modus, bringt dieses Spiel frischen wieder Wind in das Jump'n Run-Genre. Auch die Idee, die Ablaufgeschwindigkeit eigenhändig zwischen 50 und 60 Frames einstellen zu dürfen, ist lobenswert. Des weiteren ist auch der

sukzessiv ansteigende Schwierigkeitsgrad ein großer Pluspunkt. Leider krankt dieses Spiel allerdings auch am typischen Plattformleiden: der Langzeitmotivation. Nach einmaligem Durchspielen verschwindet das gute Ding flugs im Schrank. Lediglich Lemmings-Freaks werden sich des öfteren an diesem Game versuchen. Nichtsdestotrotz kann es somit reinen Gewissens empfohlen werden. Artur Hoffmann

■ PRODUKT:	Lomax in Lemmingland
■ VERFÜGBAR AB:	November
■ HERSTELLER:	Psygnosis
■ ENTWICKLER:	Psygnosis
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	2
■ GRAFIK:	1,5
■ SOUND:	2,5
■ PRÄSENTATION:	2
■ GAMEPLAY:	2
■ MOTIVATION:	2
■ PREIS/LEISTUNG:	2
GESAMTWERTUNG:	2,0



DIE GUTEN ALTEN ZEITEN KOMMEN WIEDER, DOCH
DIESES MAL AUF 32-BIT, IN 32.000 FARBEN,
HORIZONTAL, VERTIKAL, BRACHIAL!



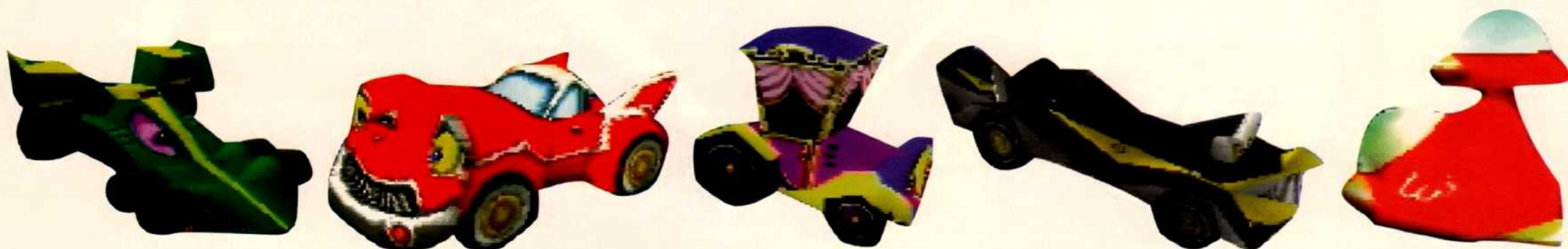
ocean

TEAM 17

©1996 Ocean Software Limited.

Alleinvertrieb für Deutschland

Laguna
VIDEO GAMES



Motor Toon GP2

Lange mußten wir auf die PAL-Version des Rennspiel-Cartoons "Motor Toon" warten.

Ohne weiteren Kommentar: Hier ist es... von Ursula Böhme



Die erste Version von Motor Toon war für eine PAL-Version noch nicht gut genug. Hier ist jetzt die stolze Nummer Zwei.

Es ist schon ein paar Jahre her, da kam einer unserer Kollegen ganz frisch aus Japan von einer Präsentationsshow zurück. Die Taschen platzten aus allen Nähten vor lauter Material. Darunter auch Rennspiel-Demos von "Ridge Racer" und "Motor Toon Grand Prix". Beide sahen phantastisch aus, und das letztere war vor allem visuell besonders ansprechend. Leider schaffte Motor Toon in der Gameplay-Abteilung nicht den Durchbruch. Es wurde zwar nicht direkt für schlecht befunden, aber als die PlayStation in unseren Kaufhäusern und Fachgeschäften erschien, war man wohl der Meinung, daß sich eine PAL-Version dieses witzigen Rennspiels nicht lohnen würde.

Und jetzt liegt uns die Folgeversion vor, in neuer Aufmachung und mit ein paar Extras versehen. Der Verkaufszeitpunkt ist für dieses Rennspiel gerade etwas ungünstig, denn zufällig steht es zusammen mit dem brillanten "Formel 1" und dem nicht weniger großartigen "WipEout 2097" in den selben Regalen. Wenn man noch die "Supersonic Racers"-Version für mehrere Spieler, "Micro Machines V3", "Destruction Derby 2" und... nun ja, dann hat's Motor Toon GP2 ganz schön schwer.

Und was machen wir jetzt damit? Es ist nicht zu leugnen: das Spiel ist einfach total hübsch. Man dreht so seine Runden, flitzt über die Brücken und Straßen der Spielzeugstadt an der Kirmes vorbei, wartet auf den eintrudelnden Zug, und hat seine helle Freude an der visuell beeindruckenden Machart. Die Optik von Motor Toon erinnert an "Roger Rabbit in Disneyland". Es mit dem Original zu vergleichen, scheint uns müßig, denn das haben die meisten von Ihnen sicher nie zu Augen gekriegt. Die Feststellung, daß ein paar Gameplay-Verbesserungen angebracht wurden und die Grafik sehr vorteilhaft aufgemö-



[1] Motor Toon Grand Prix 2 unterscheidet sich von allen anderen Rennspielen auf der PlayStation: Die Fahrbewegungen sind extrem übertrieben, die Grafik phantastisch lebendig. **[2]** Eines der besten Features ist das Video Replay, wo Sie die besten Rennresultate nochmal erleben.

Motor Toon GP2 wurde mit ein paar

Gameplay-Verbesserungen

ausgestattet, und die Grafik

gründlich aufgemöbelt.

belt wurde, ist deshalb nicht der Rede wert. Was es noch Neues gibt, sind ein paar Power-ups, die zuhauf an der Fahrbahn liegen und die – wie wir mal vermuten – schamlos bei "Super Mario Kart" ausgeliehen sind. Nun ja, das ist an und für sich ja auch nichts Schlimmes. Man prescht über Münzen und kann dadurch Raketen, Nitros und so weiter einsammeln und diese dann im entsprechenden Moment benutzen. Das Problem ist nur: wenn man sich dazu anschickt, fangen die eingesammelten Gegenstände an, von allen Seiten aufs Geratewohl loszurotieren. Was man bekommt, ist reine Glücksache.

Am Anfang wählen Sie das Vehikel, mit dem



Jede Spielfigur hat ihre eigene gerenderte Sequenz. Einen kleinen Moment lang sieht man sie, dann ziehen sie sich schmallend zurück.



Sie über die Straßen flitzen möchten. Captain Rock's Auto sieht so ähnlich aus wie ein alter Hillman, und Prinzessin Jean's Automobil erinnert an die Kutsche der freundlichen englischen Lady aus Aristocats. Könnte auch 'ne Riksha mit vier Rädern sein. Auch ein Batman-artiges Gefährt taucht auf, das ironischerweise von den Pinguin-Brüdern gefahren wird. Und dann ist da noch so ein beklopptes, schwankendes Etwas, das eigentlich eher an eine rote Gummiente erinnert. Mit im Bunde ist ein Wagen in Form eines böse und finster dreinschauenden Kerls. Bolbox heißt das Vehikel und wartet ebenfalls mit eigentümlichen Features auf. Das Hauptproblem bei Motor Toon GP2 liegt darin, wie man die Autos bedient. Das war schon der Hauptkritikpunkt beim Original, und es sieht nicht gerade so aus, als hätte man es wirklich gelöst. Ein Problem ist z.B. das Kurvenfahren. Power-Gleiten ist nicht möglich, so daß die einzige Lösung anscheinend darin besteht, voll in die Bremsen zu treten und gleichzeitig Gas zu geben – und dann das Beste zu hoffen. Ehrlich gesagt ist es eher ratsam, die Bremsen vorsichtig zu betätigen. Die rote Gummiente ist in den Kurven nicht schlecht. Aber es ist höllisch schwierig, sich an sie zu gewöhnen.



Einige der Rennstrecken sind unglaublich schwierig, mit extremen 90-Grad-Neigungen, die man letzten Endes einfach in der Hoffnung runterfährt, zumindest mit den anderen Fahrzeugen in Kontakt zu bleiben. Sehr wahrscheinlich werden Sie am Ende lieber die breiteren Rennstrecken mit einer größeren Fehlermarge nehmen – denn sie bieten eine befriedigendere Spielerfahrung.

Sie beginnen in der Toon Stadt, die einzige zunächst zur Verfügung stehende Ausgangsbasis. Der Sieger kann auf weiteren neun Strecken



[1] Motor Toon ist optisch zweifellos eines der hübschesten Spiele auf der PlayStation. Rennstrecken und Autos sind wunderschön. Trotz der Verbesserungen bei der neuen Version ist es leider immer noch nicht so, wie es eigentlich sein sollte. [2] So hübsch sehen die Dinger aus, wenn sie rausfliegen. Gemein... [3] Dieses sieht fast aus wie ein Hillman [4] und dies eher wie eine Riksha.



herumbrausen. Dabei ist anzumerken: einige davon sind lediglich Aufgüsse aus Teilen bekannter Strecken. Manche dagegen sind wirklich ganz schön ausgefeilt – Culliver House II ist eine ziemlich skurile Spielszene, die innerhalb eines Gebäudes stattfindet. Man absolviert das Rennen im Casino, kurvt um Roulette-Tische, hinter Blackjacktischen, zwischen einarmigen Banditen herum – da wird das Spiel prächtig farbenfroh, stellt aber auch höchste Anforderungen. Trotz der wunderschönen Visuals dieser Szene würde mancher doch lieber die fünfspurige Crazy Coaster Autobahn nehmen.

Eines der besten Features ist der "Bonbon"-Abschnitt. Haben Sie nämlich ein paar Rennstrecken erfolgreich überstanden, bekommen Sie Zugang zu weiteren Fahrern und Extra-Rennen sowie zu einer Anzahl vollständiger Zusatzspiele. "Tank Combat" ist ein simples Eins-zu-Eins "Such-und-Schieß-Spiel", in dem das Auto, wie schon der Name des Spiels vermuten läßt, zu einem Panzer wird. Und das macht ziemlich viel Spaß. "Submarine X" erinnert ein bißchen an Schiffe-Versenken – man positioniert seine Schiffe und schießt hoffnungsvoll Raketen darauf ab. Wirklich nett gemacht.

Ein weiteres Feature ist die Spieloption für



[1] Das rote Gummientchen-Auto läuft in Kurven wie ein Hase, wenn man mal gelernt hat, ganz sparsam mit dem Steuerknüppel umzugehen. [2] Die Entwickler von POLY können mit ihrer "Bonbon"-Option nicht vollkommen zufrieden sein. [3] Panoramaausblick: Die Mannschaft zoomt den Boulevard runter, während Ballons sanft im Himmel vor sich hingleiten. [4] Schon wieder der Hillman. [5] Die (doch nicht ganz so) bösen Pinguine.

zwei Spieler, die den zweigeteilten Bildschirm des Originals ersetzt.

Motor Toon Grand Prix 2 ist in vielerlei Hinsicht eine wunderschöne Neufassung des ersten Spiels. Die zusätzlichen Spielfiguren und Rennen sind eine ausgezeichnete Zugabe. Auch die Extra-Spiele bilden eine recht willkommene Abwechslung. Und doch: bei all dem Aufwand muß man ehrlicherweise sagen, daß die eigentliche

Rennerfahrung – und wir meinen damit das Kernelement des Spiels – nicht das ist, was es eigentlich sein könnte. Klar ist es ein Mordsspaß, die breiteren Rennstrecken zu fahren, und alles sieht unglaublich niedlich und komisch aus. Aber die Fahrt mit diesen Autos ist einfach immer noch allzu wackelig. Vielleicht kriegt's die Entwicklerfirma POLY irgendwann mal so richtig hin. Leider ist das mit diesem Spiel noch nicht ganz gelungen. Better luck next time...



pat

Motor Toon GP2

Meine Meinung: Eigentlich wäre es so schön gewesen. Die Autos sind einfach niedlich, die Kurse putzig und die Grafik hübsch. Allerdings nimmt die Begeisterung nach den ersten Runden deutlich ab. Irgendwie fehlt der Kick. Das bizarre "Bonni"-Verhalten (wann bekomme ich denn nun einen und wie setze ich ihn gezielt ein) trägt auch nicht gerade zur Steigerung des Spielspaßes bei. Aber komplett verreis-

sen will ich das Game auch nicht, irgendwie ist es ja schon nett... Das größte Problem ist die Tatsache, daß nichts wirklich Neues drin ist. Spätestens seit "Micro Machines" und den "Supersonic Racers" hat man die ganzen putzigen Features schon mal gesehen. Wer diese beiden Spiele aber noch nicht sein eigen nennt, sollte zumindest mal einen Blick auf die Motor Toons werfen.

Patricia Beischl

■ PRODUKT:	Motor Toon GP2
■ VERFÜGBAR AB:	November 96
■ HERSTELLER:	SCE
■ ENTWICKLER:	POLY
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	3
■ GRAFIK:	2
■ SOUND:	2
■ PRÄSENTATION:	2
■ GAMEPLAY:	2
■ MOTIVATION:	3
■ PREIS/LEISTUNG:	3
GESAMTWERTUNG:	2,6



PANDEMONIUM!™

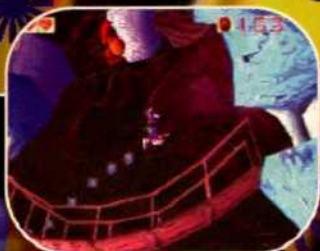
DIE NEUE HOFNARRENFREIHEIT



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, nervenzertetzender 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™**

Warhammer: Shadow Of The Horned Rat

Trommeln Sie Ihre besten Truppen zusammen, es ist Zeit zum Kämpfen.

Mindscares "Warhammer" entführt Sie in eine phantasievolle und zugleich wilde Welt. von Artur Hoffmann



Die PlayStation ist buchstäblich gespickt mit großartigen Rennspielen. Sie kann mit den absolut besten Beat'em-Ups aufwarten, und in der Sportsimulations-Abteilung sieht es wahrlich alles andere als schlecht aus. Allerdings hatte die kleine graue Kiste – mit Ausnahme von "X-Com: Enemy Unknown" – bisher kaum eine Chance erhalten, ihre Fähigkeiten auch in der Arena der Strategie-Spiele unter Beweis zu stellen. Das wird sich aber mit der Veröffentlichung von "Warhammer: Shadow Of The Horned Rat" aus dem Hause Mindscape ändern.

Würfelspiel

Shadow Of The Horned Rat ist das erste Computerspiel für die PSX, das auf dem unglaublich erfolgreichen "Warhammer Fantasy Battle"-System von Games Workshop basiert. Dabei handelt es sich um ein Fantasy-Kriegsspiel, in dem die Spieler Armeen von Mini-Figuren aus Blei sammeln und diese in wilden Schlachten gegeneinander antreten lassen. Es gibt kaum mehr eine Stadt, in der kein Games Workshop-Geschäft zu finden ist. Egal, was Sie von turmhohen Regelbüchern und Säcken voller Würfel halten – das Spiel selbst ist wirklich überraschend unterhaltsam. Diese Art von Fantasy-Game eignet sich natürlich perfekt für eine PSX-Konvertierung.



Mut hin, Mut her. In manchen Situationen ist der Befehl zum sofortigen Rückzug die beste Lösung.

Jedenfalls hatten die Entwickler von Mindscape größere Ambitionen, als nur eine direkte Kopie des Spiels zu erstellen, wie dies bereits bei so manch anderer Umsetzung der Fall war.

Das Spiel ist in der "Alten Welt" angesiedelt. In einem vom Krieg gezeichneten Land kämpft ein mächtiges menschliches Reich um sein Überleben. Es ist den andauernden Attacken der Chaos-Horden ausgesetzt. Hinzu kommen Scharen kriegerischer Orks, Überfallkommandos der Goblins, Trolls, Riesen, Drachen – eben alles, was das Fantasy-Herz begehrt. Sie spielen den Anführer einer neu gegründeten Gruppe von Söldnern. Ihr Ziel ist es, Ruhm und Reichtum im Kampf zu erlangen. Glauben Sie uns, in dieser gefährlichen Welt, in der Warhammer spielt, gibt es immer reichlich Arbeit für bezahlte Soldaten.

Das Game selbst teilt sich in zwei Sektionen



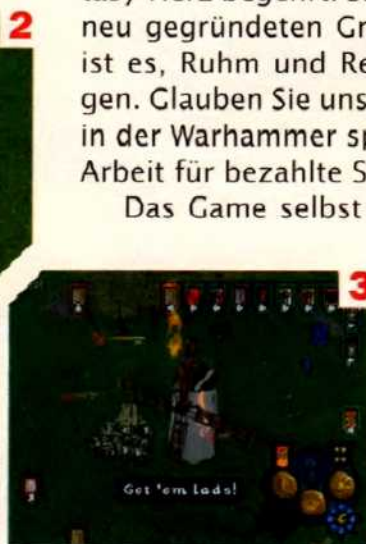
Sie sind Anführer einer neu gegründeten

Gruppe von Söldnern. Ihr Ziel ist es,

Ruhm und Reichtum im Kampf zu erlangen.



1 Die Karte zeigt Ihnen die Einsätze. **2** Zaubersprüche haben eine durchschlagende Wirkung. **3** Retten Sie die Stadt! **4** Nervosität vor dem Angriff.





[1] Rasenschach im Mittelalter. [2] Die Zwerge sind fiese Gegner. [3,4,5] Der Handlungsfaden wird in kurzen Zwischensequenzen weitergesponnen.



Diese Hilfebildschirme erklären Ihnen die Einsatzgebiete der verschiedenen Waffentypen und Zaubersprüche.

auf: Management und Kampf. Die Finanzplanung spielt sich im Wagen des treuen Zahlmeisters Dietrich ab. Dort können Sie Ihre Kräfte und die Finanzen überprüfen und über die vielen verschiedenen Gegner, die Sie in der Schlacht erwarten, schriftliche Informationen einsehen. Außerdem haben Sie dort die Möglichkeit, das Spiel zu speichern, für Gefechte zu trainieren oder Ihre nächste Mission auszuwählen.

Geld ist Macht

Am Anfang haben Sie nur eine kleine Truppe, bestehend aus einem einzigen Regiment Infanteristen und Ihrem persönlichen Kavallerie-Regiment. Wenn Sie aber Fortschritte erzielen und Ihr Ruhm wächst, haben Sie die Chance, neue Einheiten anzuheuern. Mit der Zeit stellen Sie sich so eine mächtige Armee zusammen. Die verfügbaren Missionen sind am Anfang recht simpel, z.B. müssen Sie ein Dorf vor plündernden Goblins schützen oder einige Wagen zur nächsten Stadt eskortieren. Mit Ihrer Armee und Ihrem Ruhm wachsen dann aber auch die Anforderungen und Gefahren der Missionen.

Nach Auswahl eines Auftrags müssen Sie sich entscheiden, welches Regiment Sie einsetzen wollen. Jeder erfolgreiche Abschluß zahlt sich in

einer bestimmten Menge Gold aus. Diese müssen Sie mit den Gehältern Ihrer Soldaten abwägen. So tun Sie sich zwar leichter, eine Schlacht mit einer großen Truppe zu gewinnen, es kostet Sie aber auch mehr Kohle. Sind Sie erst einmal bankrott, ist das Spiel aus. In der Warhammer-Welt gibt es keine freundlichen Banken, die kleine Geschäftskredite vergeben. Andererseits könnte der Einsatz einer zu geringen Truppenstärke zu empfindlichen Verlusten führen und so Ihr Regiment bis zur Verpflichtung neuer Rekruten dezimieren. Nicht einfach, oder?

Wenn Sie einmal Ihre Truppen ausgewählt haben, beginnt der Kampf. Sie betrachten das Schlachtfeld in einer isometrischen 3-D-Ansicht. Diese Art der Darstellung erlaubt Ihnen tolle Einblicke auf Hügel, Wälder, Flüsse und Bauwerke sowie auf die eigenen und die gegnerischen Truppen. Natürlich können Sie Ihren Blickwinkel beliebig ändern. Auch eine Zoom-Funktion steht zur Verfügung. An den Bildschirmrändern befinden sich Fahnen, welche die Positionen der im Moment nicht sichtbaren Einheiten markieren. So wissen Sie immer, wo in



Von der Pieke auf...



Je weiter Sie in diesem Spiel vorrücken, desto besser werden die Armeen, die sich Ihrem Gefolge anschließen wollen. Diese Bildschirme klären Sie über verschiedene Truppentypen auf.



[1] In diesem Pulk kämpft jeder gegen jeden. **[2,3]** Nicht einmal vor Drachen bleiben Sie verschont. **[4]** Eine weitere Zwischensequenz. **[5]** Ein Trupp Orks brennt gerade ein paar Häuser nieder.

etwa sich was abspielt. Zusätzlich können Sie auch auf eine Kartenansicht wechseln, welche das ganze Gefecht zeigt.

Waffenstillstand

Bevor die blutige Schlacht beginnt, positionieren Sie zunächst Ihre Einheiten. Von nun an müssen Sie das Gefecht sorgfältig leiten. An diesem Punkt angekommen, wird klar, wie clever die eingangs erwähnten Entwickler von Mindscape bei der Gestaltung vorgingen. Das Brettspiel wird in Zügen gespielt, wobei die Spieler immer abwechselnd ihre Truppen bewegen und angreifen. Shadow Of The Horned Rat dagegen läuft in Echtzeit ab. Ihre PlayStation übernimmt die ganze Würfelei, die Regeln und die Kontrolle des Feindes. Somit können Sie sich ganz auf Ihre Taktik und Strategie konzentrieren, den Einheiten Anweisungen geben und die nächsten Züge planen.

Kurz gesagt, Warhammer: Shadow Of The Horned Rat hat es wirklich in sich.

Die Grafik sieht auf den Bildschirmfotos vielleicht nicht besonders cool aus, aber Sie müssen das Spiel wirklich sehen, um es zu schätzen. Wenn Ihre Infanterie direkt auf die Truppen der Orks zustürmt, Ihre Bogen- und Armbrustschützen die Feinde mit Pfeilen aus höherem Terrain zuschütten und Ihre Kavallerie auf den Flanken ausschwärmt und den Feind in die Zange nimmt, vergessen Sie die Realität und tauchen ganz in die Warhammer-Welt ein. Die Details sind wirklich erstaunlich, wie auch die Animation jedes einzelnen Soldaten. Das ganze Szenario wird von Soundeffekten perfekt begleitet – Schwerter, die auf Schilde treffen, die Schreie der Verwundeten. Fast so gut wie "Braveheart" im Kino, nur daß Sie hier aktiv teilnehmen.

Dennoch sind die Grafik und der Sound höchstens zweitrangige Aspekte von Warhammer:

Shadow Of The Horned Rat. Schließlich steht das tiefgehende und motivierende Gameplay an erster Stelle. Bereits die Verwaltung Ihrer Armeen und die Auswahl der Missionen ist schon eine herausfordernde Aufgabe, die viel Nachdenken erfordert. In Verbindung mit den Schlachten ist sehr viel Hirnschmalz gefragt. Bemerkenswert ist, daß trotz der Komplexität des Spiels die Steuerung sehr gut arbeitet. Obwohl es am Anfang etwas schwierig ist, den Dreh rauszukriegen, können Sie nach ersten Gehversuchen locker über das Gefecht schwirren und all Ihre Einheiten problemlos anweisen. Es gibt so viele verschiedene Möglichkeiten, jede einzelne Schlacht zu gewinnen, daß Sie leicht einen ganzen Abend darauf verwenden können, verschiedene Pläne und Taktiken auszuprobieren.

Wenn man bedenkt, daß es über 50 Missionen gibt und dabei jede Entscheidung, die Sie treffen, spielentscheidend ist, können Sie sich vorstellen, wie lange dieses Game dauert.

Wenn Sie es bis zum Ende durchgespielt haben, können Sie es von neuem beginnen und andere Missionen und Wege ausprobieren – die Geschichte wird sich immer etwas anders entwickeln.

Ironischerweise ist es gerade die Komplexität, die sich als einziger Schwachpunkte von Shadow Of The Horned Rat anführen läßt. Verstehen Sie dies nicht falsch, es ist einfach ein hartes, herausforderndes Game, das viel Zeit benötigt, um gemeistert zu werden. Als solches ist es nun einmal nicht jedermanns Sache. Es ist sicher kein geeignetes Spiel, um schnell mal 15 Minuten zu relaxen. Sie müssen vorbereitet sein, die Steuerung beherrschen, mit unterschiedlichen Taktiken experimentieren und erst einmal viele erniedrigende Niederlagen hinnehmen. Das kann sich bitter demotivierend auswirken.

pat



Die Kartenansicht ist sehr hilfreich bei der Suche nach bestimmten Einheiten.





**Die Grafik ist beeindruckend
und erinnert stark an den Film
"Braveheart".**

[1,2,3] Nach jedem Kampf erfahren Sie, wie erfolgreich sich Ihre Recken geschlagen haben.

Warhammer

Meine Meinung: Ein wirkliches Strategiespiel, das auch noch in Echtzeit abläuft. Kommt es zudem gepaart mit guter Grafik, coolem Sound und exzellentem Gameplay - um so besser. Allerdings verlangt dieses Spiel nach einem nicht unbeträchtlichen Arbeitsaufwand. Kartenstudium, Auswahl der passenden Einheiten und Strategiebesprechungen verlangen einfach ihre Zeit. Den echten Fan stört das allerdings wenig,

ganz im Gegenteil. Wenn Sie also Geschmack an einem etwas anderen Spiel haben und schon lange neidisch auf "Command & Conquer" und "Warcraft" sind, müssen Sie einfach zugreifen. Warhammer hat das Zeug zum Klassiker. Es beweist darüber hinaus ganz eindeutig, daß die PlayStation nicht nur mit Strategiespielen umgehen kann, sondern dies auch sehr gut zu tun versteht.

Artur Hoffmann

■ PRODUKT:	Warhammer: Shadow of the Horned Rat		
■ VERFÜGBAR AB:	Ende November		
■ HERSTELLER:	Mindscape		
■ ENTWICKLER:	Mindscape		
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark		
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch		
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch		
■ SPIELIDEE:	2	■ MOTIVATION:	3
■ GRAFIK:	2	■ PREIS/LEISTUNG:	2
■ SOUND:	2		
■ PRÄSENTATION:	2		
■ GAMEPLAY:	1		
		GESAMTWERTUNG:	2,0

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		Exhumed	*89,99	Controller	54,99	NBA Live 96	79,99	Shockwave Assault	79,99
3D Lemminge	84,99	Extreme Games	84,99	Memory Card	49,99	Necrodrome	*79,99	Sidewinder/Raging Skies	94,99
A-Train	*94,99	Extreme Pinball	89,99	Link - Kabel	49,99	Need for Speed	79,99	Sim City 2000	*84,99
Aaron vs. Ruth	*79,99	"Big Hurt" Baseball	74,99	Multi Tap	64,99	NFL Game Day Football	89,99	Skeleton Warriors	*74,99
AD & D Slayer	*79,99	Fade to Black	79,99	Specialized ASCII Pad	64,99	NFL Quarterback 97	*74,99	Slam'N Jam 96	74,99
Air Combat	84,99	FIFA Soccer 96	79,99	Specialized JoyStick	99,99	NHL '97	*84,99	Space Hulk	89,99
Alien Trilogy	84,99	Formel 1	99,99	neGcon	94,99	NHL Face Off	89,99	Spot 3	*84,99
Andretti Racing	79,99	Galaxian 3	84,99	Game Buster/Cheatmodul	89,99	Novastorm	84,99	Starblade Alpha	84,99
Aquanaut's Holiday	94,99	Galaxy Fight	79,99			Off World Interceptor E.	74,99	Starfighter	*84,99
Assault Rigs	84,99	Gex	84,99			Olympic Games	74,99	Starwinder	*79,99
Baphtomets Fluch	*84,99	Goal Storm	59,99			Olympic Soccer	74,99	Steel Harbinger	*79,99
Battle Arena Toshinden 2	89,99	Grand Theft Auto	*89,99			Onside Soccer	*84,99	Street Racer	*84,99
Blazing Dragons	74,99	Gunship	89,99			P. Sampres Tennis	*94,99	Streetfighter Alpha	84,99
Bubble Bobble	*74,99	Hebereke	84,99			Pandemonium	*84,99	Streetfighter the Movie	89,99
Bubble Bobble 2	*74,99	Hi Octane	79,99			Panzer General	79,99	Striker 96	84,99
Bust a Move 2 The Arcade	64,99	Impact Racing	84,99			Parodius - Deluxe	64,99	Supersonic Racer	*79,99
Casper	84,99	In the Hunt	*84,99			Penny Racers	84,99	Syndicate Wars	*89,99
Chessmaster 3D	*79,99	International Moto X	*69,99			PGA Tour Golf 96	79,99	Tekken	99,99
Chrash Bandicoot	*99,99	International Track&Field	89,99			Philosoma	84,99	Tekken 2	99,99
Chronicles o. t. Sword	*84,99	Iron & Blood	*74,99			Poed	*84,99	Thunderhawk 2-Firestorm	84,99
Constructor	*84,99	Johnny Bazookatone	74,99			Power Play Hockey	*74,99	Tilt	*74,99
Cyberia	79,99	Jumpin Flash 2	*89,99			Primal Rage	84,99	Time Commando	79,99
Cybersled	84,99	Kileak the Blood	84,99			Prime Goal Ex	*84,99	Titan Wars	*84,99
Cyberspeed	64,99	Killing Zone	79,99			Pro Pinball - The Web	79,99	Top Gun - Fire at will	84,99
Darkstalkers	*84,99	Konami Open Golf	*84,99			Ran Soccer	79,99	Total NBA96	89,99
Davis Cup Tennis	84,99	Lone Soldier/Lone Cyborg	84,99			Rapid Reload	84,99	Twisted Metal	84,99
Deadly Skies	*84,99	Magic Carpet	79,99			Raven Projekt	79,99	Virtual Golf	84,99
Defcon 5	84,99	Magic: The Gathering	*74,99			Rayman	84,99	War Hawk	84,99
Descent	79,99	Marvel 2099	*79,99			Return Fire	84,99	Warhammer - Fantasy B.	*79,99
Destruction Derby	89,99	Mega Race	*79,99			Revolution X	74,99	Whizz	*74,99
Die Hard Trilogy	*84,99	Mickey's Wild Adventure	84,99			Ridge Racer	89,99	Williams Arcade Greatest	59,99
Discworld	84,99	Museum Piece 1	89,99			Ridge Racer Revolution	89,99	Wing Commander 3	84,99
Dragonheart: Fire&Steel	*74,99	NBA - In the Zone	89,99			Riot	*89,99	Wipe Out 2097	94,99
Dream 18 Golf	*79,99	NBA Jam Extreme	*74,99			Rise of the Robots 2	74,99	Worms	89,99
Earthworm Jim 2	*84,99	NBA Jam Tournament	89,99			Road Rash	79,99	WWF In Your House	*74,99
						Shell Shock	69,99	Zero Divide	89,99

Command & Conquer
im November
84,99

Control Station Pad 29,99
Master Station Pad 29,99
Link Kabel 24,99
RGB Kabel 24,99
Pad Verlängerung 24,99
Predator Gun 69,99

Firo & Klawd
- 20 komplett geränderte 3D Charaktere
- Zwei Gameplay Engines
- 16 Verschiedene Locations
- Ein- oder Zwei-Spieler-Modus über Link-Kabel
- Nicht limitiertes Gameplay
- über 30 Minuten Vull Motion Videos
im November
74,99

Formula 1
99,99
MAD-Cats Lenkrad 139,99
incl. Pedale

Tunnel B1
- erreichen Sie das Ende
des Tunnels!
89,99

8 Megabyte
Game Save Modul
- 8-fache Speicherkapazität
- 120 Spielstände speicherbar
74,99

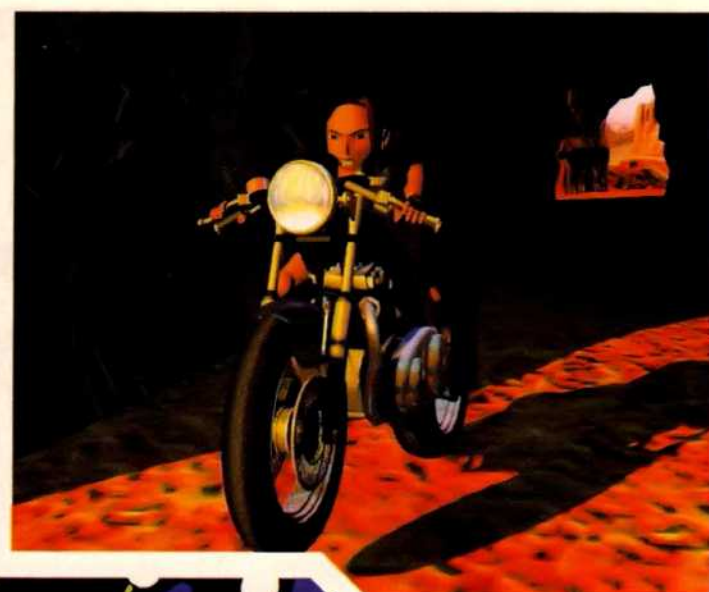
Playstation
incl. 1 Controller, Kabel und
Demo CD
385,00

Ab 250DM Spielebestellwert versenden wir Versandkostenfrei.
Vorkasse 6.90DM pro Paket-Nachnahme 10,50DM zzgl. 3DM Zahlkartengebühr.
Für bestellte und Annahmeverweigerte Ware berechnen wir pauschal 20DM.

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.

Einige Ausschnitte aus den FMV-Sequenzen. Lara Croft ist wirklich kein Zuckerpüppchen.



Tomb Raider

Das schon vorab **meistgelobte Spiel** der Saison ist da: "Tomb Raider".

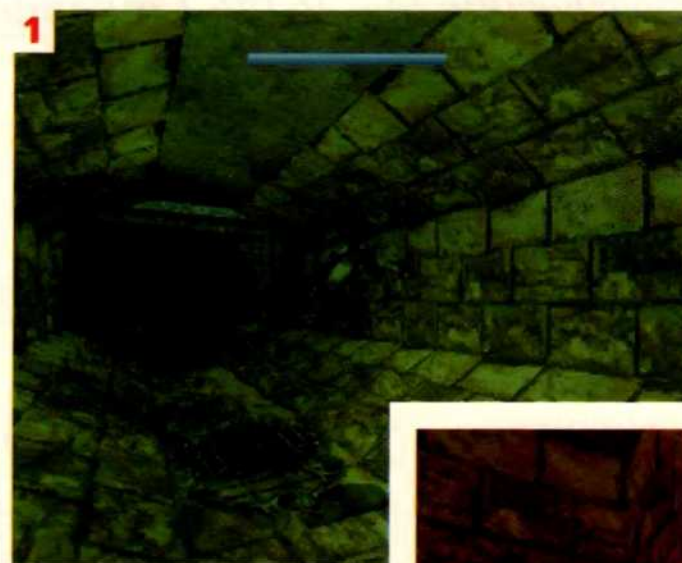
Verdient es die **Vorschußlorbeeren** oder steckt unter der **professionellen Oberfläche** doch nur ein durchschnittliches **Spiel**? von Artur Hoffmann



Core Design hat es gerade noch geschafft, uns die endgültige Version von Tomb Raider zukommen zu lassen. In einer Nacht- und Nebelaktion flatterte das begehrte Spiel in die Redaktion. Das Ergebnis haute uns vom Hocker. Das gesamte Wochenende wurde fortan vor dem Fernseher verbracht. Die einzigen Unterbrechungen waren die lästige Nahrungsaufnahme sowie der Sprung zum Textverarbeitungsprogramm, um den Artikel für Sie noch fertig zu stellen. Dieses Martyrium hat sich aber gelohnt, da die Core-Crew dem Spielablauf genau so viel Sorgfalt zukommen ließ, wie dem eigentlichen Leveldesign.

Lebenslauf

Lara Croft kam mit dem berühmten silbernen Löffel im Mund auf die Welt. Als Tochter des adligen Lord Henshingly Croft ist sie ein typischer Vertreter des britischen Hochadels. Blasiert, hochnäsiger und eingebildet. Ihr Leben wäre um ein Haar genauso abgelaufen, wie das von zahllosen anderen blaublütigen Damen: Dinnerparties, Wohltätigkeitsbazar und zur Krönung der Saison das Pferderennen in Ascot. Wie um alles in der Welt wurde aus dieser Durchschnittsfrau die beidhändig schießende, über Klippen springende Lara Croft? Die Lösung ist ebenso faszinierend wie einleuchtend: Kurz vor Ihrer Hochzeit mit



[1] Die Unterwassersequenzen sind schon beeindruckend. Der blaue Balken steht für Ihren Luftvorrat. **[2]** Die Tüten lassen sich mit Schaltern an der Wand öffnen.



einem blassen Adligen stürzte ihr Flugzeug – auf dem Rückweg vom Skiurlaub – im Himalaja-Gebirge ab. Als einzige Überlebende entdeckte sie bald, daß ihre Intelligenz und ihre Reflexe die einzigen Garanten für ein Überleben darstellten. Nach zwei Wochen des Herumirrens in der Schneewüste erreichte sie das Dorf Tokakeriby. In diesem Moment wurde ihr klar, daß sie anders war als die



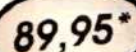
Frauen die sie kannte. Fortan floh sie vor dem kleinbürgerlichem Mief und bereiste alleine zahllose Länder. Nebenbei las sie alles greifbare über antike Zivilisationen. Auf diese Art und Weise wurde sie zu einer Fachfrau in Sachen Archäologie. Als ihre Eltern schließlich den Geldhahn zudrehten, war sie vollkommen auf sich allein gestellt. Damals begann sie auch mit dem Schreiben von Reisetagebüchern. Darüber hinaus entdeckte sie auf ihren Reisen das eine oder andere antike Artefakt. Diese Funde machten sie auch in der Welt der Archäologie bekannt. Laura lässt sich von diversen Organisationen engagieren, um nach bestimmten wertvollen Stücken zu suchen. Der aktuelle Auftrag führt sie und einen Kollegen

sich wirklich sehen lassen.

Trainingslager

Da der Anfang schwer ist – vor allem wenn alle zwölf Tasten eines Joypads belegt sind – sollten Sie unbedingt den Trainingsmodus absolvieren. Bereits hier fallen die ersten positiven Aspekte auf. Neben der perfekten deutschen Synchronisation und dem rasant schnellen Spielablauf, begeistert vor allem die fast völlige Bewegungsfreiheit. Die bevorzugte Vorwärtsbewegung unserer Protagonistin ist das Laufen, allerdings schalten Sie durch einen Druck auf die Taste R1 in den Gehmodus. Dieser ist vor allem bei schmalen Vorsprüngen und Brücken sehr zu empfehlen. Der große Vorteil des Gehens ist aber, daß Lara automatisch bei Erreichen eines Abgrundes stehenbleibt. Ähnlich gut wurde auch die Interaktion gelöst. Das Aufheben von Gegenständen, der Einsatz von Schlüsseln und das Besteigen von

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



A Train
adidas Power Soccer
Adventures of Lomax*
Alone in the Dark
Andretti Racing
Baphomets Fluch*
Blam! Machinehead
Blazing Dragons
Burning Road*
Bubble Bobble
Bust a Move 2
Casper
Chessmaster
Chronicles of the Sword*
Crash Bandicoot*
Darkstalkers*
Davis Cup Tennis
Die Hard Trilogy*
Discworld (kompl. deu)
Earthworm Jim 2*
Fade to Black
FIA Formel 1
FIFA Soccer '96
FIFA Soccer '97*
[REDACTED]
Gunship
Jumping Flash 2*

Madden NFL '97*
 Magic Carpet
 Moto Toon GP 2*
 Myst*
 Namco Smash Tennis*
 Namco Soccer*
 NBA Live '97*
 Need for Speed
NHL Hockey '97* EA
 Onside Soccer*
 Panzer General
Pete Sampras Tennis*
 Power Play Hockey*
 Poed*
 Projekt Overkill*
 Pro Pinball
 Penny Racers
 Raging Skies
 ran Soccer (kompl. deutsch)
 Rayman
Resident Evil
 Return Fire
 Road Rash
 Sim City 2000*
 Skeleton Warriors
Soviet Strike*
 Space Hulk
 Starfighter 3000
 Star Gladiator*
 Steel Harbinger

dt	89,95	Streetfighter alpha 2*	dt	89,95
dt	89,95	Supersonic Racers*	dt	89,95
dt	89,95	Syndicate Wars*	dt	99,95
dt	89,95	Tekken 2	dt	109,95
dt	89,95	Time Comando	dt	84,95
dt	89,95	Thunderhawk 2	dt	79,95
dt	89,95	Tomb Raider*	dt	89,95
dt	89,95	Top Gun	dt	99,95
dt	89,95	Track & Field	dt	99,95
EA	99,95	Tunnel B1	dt	89,95
dt	89,95	Warhammer: ... Rat*	pal	89,95
dt	99,95	Warhawk	dt	59,95
dt	99,95	Wing Commander III	dt	89,95
dt	79,95	Wipe Out 2097	dt	99,95
dt	89,95	Worms	dt	99,95
dt	89,95	WWF Wrestlemania	dt	59,95
dt	89,95	X-Com: Terror f.t. Deep*	dt	99,95
dt	89,95	Umbau dt/us/jp in 48h!		120,00
dt	99,95			
dt	59,95			
dt	89,95			
dt	99,95			
dt	89,95			
dt	84,95			
dt	89,95			
dt	79,95			
	79,95			
dt	89,95			
dt	89,95			
dt	89,95			
dt	99,95			

ch)

dt 89,95
dt 99,95
dt 89,95
dt 84,95
dt 89,95
dt 79,95

79,95

dt 89,95
dt 89,95
dt 89,95
dt 99,95

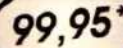
Daytona Champ. Edt.* dt 99,95
Exhumed dt 99,95
Fighting Vipers* dt 89,95
Virtua Cop 2* dt 99,95

...und viele andere Titel auf Anfrage
Druckfehler und Preisänderungen
vorbehalten. Versand: Vorkasse 6 DM
Porto, NN 9,90 DM Porto+NN; ab 3 Artikel
versandfrei Bestellungen bis 16.00 U
werden noch am selben Tag verschic
Wir haften nicht für die Kompatibilität
Spiele oder Zubehörfelle. * Titel war b
Anzeigenschluß noch nicht erhältlich!



Tomb Raider

persönliche Bestell-
annahme
20 Uhr!



159.95



030-627 09 154
Mo bis Sa von 10.00 - 20.00 Uhr
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin
3 min vom U-Bhf Hermannplatz
Händleranfragen sind willkommen.



[1] Manche Level sind extrem knifflig. **[2]** Durch diese hohle Gasse muß sie gehen. **[3]** Was wird dieser Schalter bewirken? **[4]** Wie soll man da hochkommen? **[5]** Auch größere Abstände können übersprungen werden.



Felsen realisieren Sie mit der sogenannten Ereignistaste. Besonders der Sprung über schier unüberwindliche Abgründe ist äußerst realistisch. Nach dem Sprung streckt Lara die Arme aus, hält sich an der gegenüberliegenden Seite fest um sich schließlich emporzuschwingen. Diesen Vorgang kann man kaum in Worte fassen – Sie müssen es leibhaftig erleben, schließlich wird Lara durch 4.000 verschiedene Frames zum virtuellen Leben erweckt. Das kann sich wirklich sehen lassen.

Weltreise

Die insgesamt vier Level führen Sie vom Ausgangspunkt Vilcabamba über das Labyrinth und die ägyptischen Gräber bis zum Finale in der atlantischen Pyramide. Jede einzelne Stufe ist dabei in drei Unterlevels und zahllose kleine Missionen unterteilt. Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei linear an. So dient die erste Stufe laut Core Design als eine Art Übungslevel, der Ihnen den Umgang mit der Steuerung näherbringen soll. Aus diesem Grunde hält sich die Anzahl der Gegner in überschaubaren Grenzen. Allerdings hatten wir bereits in dieser Stufe unsere Schwierigkeiten. Erschwerend kommt dabei hinzu, daß Sie nicht nach Belieben speichern dürfen. Diese lebenswichtige Aktion können Sie nur bei Erreichen der versteckten blauen Diamanten durchführen. Das macht das Spiel nicht leichter. Auch besitzt Lara nur ein Leben. Je nach Schwere der Verletzung verliert sie mal mehr mal weniger Lebensenergie. Während ein Hundebiß mit einem müden Lächeln weggesteckt wird, ist ein Kontakt mit den Fangzähnen des Tyrannosaurus Rex sofort tödlich. Ein wenig Linderung schaffen hierbei die im Labyrinth versteckten Medi-Packs.

Diese – in zwei Größen erhältlichen – Hilfen lassen Laras Lebenslicht wieder heller strahlen. Die Packs sind aber nicht die einzigen Utensilien, über die Sie stolpern werden. Schrottpatronen, Dynamit und vor allem die Karte erleichtern Ihnen das Vorwärtkommen.

Goldene Kamera

Das wichtigste an diesem Spiel ist die Grafik. Dank des ausgeklügelten Leveleditors entwickeln die einzelnen Stufen eine Art Eigenleben. Sackgassen, scheinbar unzugängliche Stellen und mit Moos übersäte Felsen machen die Orientierung nicht gerade einfach. Der umwerfendste grafische Augenschmaus spielt sich aber unter Wasser ab. Die grandiosen Reflexionen, die realistischen Schattenwürfe und die geschmeidigen Schwimmbewegungen unserer Heldin erinnern mehr an einen Film als an ein PlayStation-Game. Dieser Eindruck wird durch die ständig wechselnden Kameraperspektiven noch verstärkt. Stehen Sie z.B. vor einem Abgrund, können Sie mit Hilfe der Freikamera die Umgebung unter die Lupe nehmen. Diese hat aber auch einen kleinen Nachteil. Bei bestimmten Bewegungen wechselt die Kamera ihren Blickwinkel so ungünstig, daß die Übersicht zeitweise verloren geht. Auch die Tatsache, daß Lara manchmal knietief in einem Felsen steht ist nicht gerade positiv zu bewerten. Den Spielspaß stören diese kleinen Ungereimtheiten.



[oben] Hinein ins kühle Naß! **[unten]** Vorsicht: Die Felsen sind vereist.

Die grandiosen Reflexionen, die realistischen Schattenwürfe und die geschmeidigen Schwimmbewegungen unserer Heldin erinnern mehr an einen Film als an ein Game.

[1] Laras Haus. Hier trainieren Sie vor dem Spiel die verschiedenen Sprungtechniken.
[2] So ein Privatpool hat was. [3] Achten Sie immer auf die Anzeige für Ihren Luftvorrat.



heiten allerdings nicht im geringsten.

Um die Story fortzuführen, werden Ihnen zwischen den einzelnen Leveln erstklassige FMV-Filme dargeboten. Diese beinhalten zudem einige wichtige Hinweise auf eventuelle Schwierigkeiten der nächsten Stufe.

Schweißausbruch

Die Musikuntermalung ist eine Klasse für sich. Stellen Sie sich vor, Sie erforschen das weitverzweigte Höhlensystem in Vilcabamba. Seit Minuten schleichen Sie vorsichtig durch die Verbindungs-

gänge, klettern über Felsen und lugen in Felsvorsprünge – das alles in vollkommener Stille. Die einzigen Geräusche die Sie vernehmen, sind Ihre Schritte sowie das Rauschen des Wasserfalls. Plötzlich setzt die Musik ein und Sie wissen, daß in Kürze etwas schreckliches passieren wird. Nur was? Kein zweites Spiel

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim Entertainment	10/11
BMG Interactive	41, 69
Bomco	26/27, 65
DMV Vertrieb	35, 91, 105,
Beihefter	
Double T	107
Eidos Interactive	2
Electronic Arts/Konami	53-60/
Poster	
Games Island	61
Jet Stream	73
Konami Deutschland	19, 21, 23
Kranz Theo Versand	111
Magic Entertainment	103
Media Point Vertrieb	5
Messe München GmbH	98
Mindscape International	31
Non plus Ultra	109
OKAY Soft	79
PlayCom	81
Psygnosis	112
SoftHaus Marc Kunzmann	79
Sony Computer	34, 89, 95
Test'n Take	75
UFO Games	79
Versand 99	13
Video & Game	85
Wial Versand Service	63

Teilbeilage: World of Games

SoftHaus

Ihr Spezialist für PC-Software und Multimediaprodukte
 Am Brauhaus 6 • 37269 Eschwege
 Tel.: 0 56 51 / 719 38 • Fax 719 39
 Mo - Fr 14.00-18.00 Uhr, Sa 9.30-13.00 Uhr

Sony-Playstation 379,-DM
Antennenkabel 49,-DM
Mad Catz Lenkrad 149,-DM

A Train	Dt	96,-
Adidas Power Soccer	Dt	94,-
Alien Trilogy	Dt	94,-
Andretti Racing	DA	86,-
Baphomets Fluch	DA	86,-
Battle Arena Toshinden II	DA	94,-
Blam	i.V.	84,-
Blazing Dragons	DA	84,-
Broken Sword	i.V.	84,-
Bubble Bobble 2	Dt	78,-
BustAMove	Dt	68,-
Crash Bandicoot	Dt	104,-
Destruction Derby 2	Dt	94,-
Die Hard Trilogy	Dt	86,-
Exhumed	i.V.	86,-
Fade to Black	DA	86,-
Fifa Soccer 97	Dt	99,-
Formel 1	Dt	86,-
Galaxian 3	Dt	94,-
Gunship	Dt	94,-
International Track and Field	Dt	94,-
Iron & Blood	Dt	86,-
Jumping Flash II	Dt	94,-
Magic Carpet	Dt	87,-
Myst	Dt	87,-
Pitball	i.V.	89,-
Pro Pinball	Dt	95,-
Raging Skies	Dt	86,-
Resident Evil	Dt	94,-
Ridge Racer Revolution	Dt	86,-
Sim City 2000	Dt	87,-
Space Hulk	Dt	87,-
Syndicate Wars	Dt	104,-
Tekken 2	Dt	86,-
Time Commander	Dt	94,-
Tomb Raider	i.V.	83,-
Top Gun	Dt	86,-
Tunnel B 1	Dt	83,-
War Hammer	Dt	94,-
Wing Commander IV	i.V.	94,-
WipEout 2097	Dt	94,-

Ladenpreise können variieren, Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten. Vorauskasse 6,50 DM, Nachnahme 9,- DM (zzgl. 3,-DM Zkgb.).

UFO 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!

UFO-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 379,-

A-IV Global Evolution	89.90	Need for Speed	DV	78.90
A-Train	93.90	NHL Hockey 97	DV	78.90
Alien Trilogy	DA	Novastorm	DA	82.90
Baphomets Fluch	DA	Onside Soccer	DA	85.90
Battle Arena Toshinden 2	DA	Pandemonium	DA	77.90
Blazing Dragons	DA	PGA Tour Golf 97	DA	78.90
Chronicle of the Sword	DA	Pa'ed	DV	84.90
Crash Bandicoot	DV	Pro Pinball	DA	88.90
Crusader No Remorse	DV	Psychic Detective	DA	72.90
Cyberiad	DA	Rayman	DV	85.90
Darkstalkers	DV	Resident Evil	DV	82.90
Davis Tennis Cup	DA	Ridge Racer Revolution	DA	89.90
Descent	DA	Road Rash	DA	78.90
Destruction Derby 2	DA	Shell Shock	DV	82.90
Die Hard Trilogy	DV	Sim City 2000	DV	82.90
Discworld	DA	Skeleton Warriors	DA	77.90
Earthworm Jim 2	DA	Soviet Strike	DV	78.90
Fade to Black	DA	Starfighter 3000	DA	85.90
Fifa Soccer 97	DV	Streetfighter Alpha 2	DV	82.90
Formel 1	DV	Syndicate Wars	DV	78.90
Formel 1	DA	Tekken 2	DV	96.90
Haven	DA	Themepark	DV	78.90
John Madden NFL 97	DA	Tilt	DV	75.90
Jumping Flash 2	DA	Time Commander	DA	78.90
Megaman X3	DA	Tomb Raider	DV	82.90
Motor Toon 2	DA	Top Gun Fire at Will	DV	89.90
Monster Truck	DA	Wing Commander 3	DV	85.90
Myst	DA	Wing Commander 4	DV	85.90
Namco Smash Court	DA	Wipeout 2097	DA	89.90
NBA Live 97	DV	Worms	DV	95.90

* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!

T Online OKAY#

Specialized ASCII - Pad	59.90
Specialized ASCII - Stick	99.90
NeGcon 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

Vorauskasse oder Stammkunden	DM 6.50
Nachnahme (zzgl. DM 3,- Zkgb.)	DM 9.90
Ausland Vorauskasse	DM 18.00

ACHTUNG: KEIN Ladengeschäft, Abholung bestellter Artikel nach Vereinbarung!

PlayTest

[1] An Felskanten kann sich Lara hochziehen. **[2]** Schlafen Sie denn? Dieses Vieh will Ihnen ans Leder! **[3]** Das Zielen übernimmt Lara für Sie. **[4]** Eine imposante Konstruktion. **[5]** Das Sprungtraining zahlt sich irgendwann aus.



– außer "Tunnel B1" vielleicht – schafft eine derartig angespannte Atmosphäre. Selbst die Gänsehaut bei "Resident Evil" entsteht mehr durch die unangenehmen Gegner, als durch die Handlung selbst. Da wir gerade beim Thema Gegner sind: Auf Lara warten – je nach Handlungsort – mehr oder weniger unangenehme Feinde. Von Schlangen, Fledermäusen und Dinosauriern geht es über Löwen, Bären und Seemonstern zu Söldnern, menschenfressenden Pflanzen und Affen. Je nach Größe des Gegners benötigen Sie zwischen einem Schuß (Fledermäuse) und ungefähr

12.832 (im Eifer des Gefechtes kamen wir leider nicht zum Zählen) Schüssen für einen T-Rex. Im direkten Duell zeigt sich auch die Stärke der extrem intelligenten Kampfrououtine. Erspäht Lara einen Gegner, legt Sie automatisch an. Sie müssen nur noch den Actionknopf betätigen. Springt Lara während eines Schußwechsels, bleiben die Waffen auf den Gegner gerichtet. Das ist schlichtweg genial, klingt aber weitaus einfacher als es ist. Stellen Sie sich nur vier Hunde vor, die gleichzeitig auf die arme Lara zu-stürmen...



Tomb Raider

Meine Meinung: Dieses unglaublich atmosphärische Actionspektakel ist das beste Spiel des Jahres aus diesem Genre. Kein anderes Game fesselte mich so sehr an den Bildschirm, wie die Abenteuer der Superfrau Lara Croft. Gameplay, Motivation und Atmosphäre sind so stimmig, daß man meinen könnte "live" dabei zu sein. Dazu der grandiose Soundtrack, die überraschend auftauchenden Gegner und die coolen Puzzles.

Spielerherz was willst du mehr? Falls Sie ein Spiel suchen, daß auch nach dem ersten Durchspielen noch interessant ist, müssen Sie bei Tomb Raider unbedingt zugreifen. Wer dieses Game links liegen läßt, wird zur Strafe mit einem Halmenspiel auf einer einsamen Insel ausgesetzt. Das wars, ich muß nämlich weiterspielen, um Lara nicht in die Hände der Bösen fallen zu lassen!

Artur Hoffmann

■ PRODUKT:	Tomb Raider
■ VERFÜGBAR AB:	November
■ HERSTELLER:	Eidos Interactive
■ ENTWICKLER:	Core Design
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	2
■ GRAFIK:	1
■ SOUND:	1,5
■ PRÄSENTATION:	1,5
■ GAMEPLAY:	1
■ MOTIVATION:	1
■ PREIS/LEISTUNG:	1
GESAMTWERTUNG:	1,4

fordern Sie unseren
kostenlosen Gesamtkatalog an
Tel. 089/546 0 300

Die Spielewelt hat einen Namen...

Playcom

und eine Telefonnummer...

089-546 0 300

Internet-Email:
info@playcom.de

Sony PSX

F1	dt	99.00
Qad	dt *	99.00
3D Pinball	dt *	99.00
Pang	dt *	99.00
Poed	dt	89.00
Riot	dt *	89.00
Tilt	dt	84.00
A-Train	dt *	99.00
Aaron vs. Ruth	dt	89.00
Actua Golf	dt	89.00
Adidas PS Soccer	dt	99.00
Adventure of Lomax	dt *	89.00
After Shock	dt	89.00
Alien Trilogy	uk	79.00
Aliens	dt *	89.00
Alien Virus	dt	89.00
Alien Trilogy	dt	79.00
Allegiance	dt *	99.00
Alone in the Dark 2	dt	99.00
Alphastorm	dt *	89.00
Andretti Racing	dt	89.00

Deadly Skies	dt *	89.00
Defcon 5	dt	89.00
Demon Driver	dt *	99.00
Descent	dt	84.99
Destruction Derby 2	dt *	99.00
Destruction Derby 1	dt	99.00
Die Hard Trilogy	dt *	89.00

Die Hard Trilogy us 109.00

Dimm & Witt	dt	89.00
Discworld 2	dt *	89.00
Discworld kp.dt.	dt	89.00

Disruptor 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
Ecstatica	dt *	99.00
Endorfun	dt *	89.00
Entomorph	dt *	89.00
Epsilon Indi	dt	89.00
Excalibur	dt	89.00

Exhumed dt * 89.00

F1 & Lenkrad dt 199.00

Fade to Black dt 89.00

Fantasy Golf	dt *	89.00
Fifa Soccer 97	dt *	89.00
Fighting Illusions	jp	144.00
Fighting Game	dt	99.00
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
Grid Run	dt	94.00
Gunship 2000	dt	99.00

Guts'n'Garters dt * 99.00

Hebereke's Popoitto	dt	84.99
Horned Owl	dt *	99.00
Hyperblade	dt	94.00
Hyper Final M.Tennis	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 Man XO	dt	89.00
Iron & Blood	dt	89.00
Jewels of the Oracle	dt *	89.00

John Madden 97 dt 89.00

Jumping Flash 2	dt	99.00
Killing Zone	dt	89.00
Konami Open Golf	dt	89.00
Kumite	dt	99.00
Last Dynasty	dt *	99.00
Lemmings Play Paint.	dt *	99.00

TOP SPIEL DES MONATS



Tunnel B1 dt 89.99

Lost Vikings 2	dt *	89.00
Magic Carpet	dt	89.00
Marvel 2099	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	89.00

Myst (kp.dt.) dt 89.00

Namco Museum 1 dt 99.00

Namco Museum 3	dt *	89.00
Namco Museum 2	dt	89.00
Nascar Racing 2	dt *	89.99
NBA Jam Extreme	dt	89.00
NBA Live 96	dt	89.00
NBA Live 97	dt *	89.00
NCAA Basketball	dt	89.00
Necrodome	dt *	89.00
NFL Game Day	dt	99.00
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 Games	dt	84.00
Olympic Soccer	dt	84.00
Onside Soccer	dt	89.00
Pandemonium	dt	89.00
Parasite	dt	99.00
Penny Racer	dt	89.00
PGA Tour Golf 97	dt	89.00
Pinball (Ocean)	dt	99.00
Plades of Rage	dt *	99.00
Pool Champion	dt	89.00
Porsche	dt	99.00
Powerplay Hockey	dt	84.00
Power Rangers Pinb.	dt	99.00
Powerplay Hockey	us	109.00
Powerserve Tennis	dt	89.00
Primal Rage	dt	89.00
Prime Goal Ex	dt	89.00
Pro Pinball the Web	dt	84.00
Probotector	dt *	99.00

Overkill	dt	89.00
Psychic Detective	dt	84.00
Raging Skies	dt	99.00
Rapid Reload	dt	89.00
Raven Project	dt	89.00
Rayman 2	dt	94.00
Rayman	dt	89.00
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 99.00

Ripper	dt *	99.00
Rise of the Robots 2	dt	84.00
Road Rash	dt	89.00
Road Rage	dt	99.00
Robopit	dt	89.00
Rock'n Roll Racing 2	dt *	94.00
Roll Cage	dt	99.00
Sampras Extreme Ten.	dt	89.00
Samur. Showdown 3	jp	145.00

Sentient dt * 99.00

Shell Shock dt 84.00

Silverload	dt	99.00
Sim City 2000 kp.dt.	dt	89.00
Skeleton Warriors	dt	84.00
Soviet Strike	dt	89.00
Space Jam	dt	89.00

Space Hulk dt 89.00

Spot Goes to Hollywo	dt *	89.00
Spot 3	dt	94.00
Star Gladiator	dt	94.00
Starfighter 3000	dt	89.00
Steel Harbinger	dt	89.00
Street Racer	dt	89.99
Streelfighter 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 City o.t.lost ch dt * 99.00

The Fallen dt * 89.00

The Hive dt 89.00

Theme Hospital dt * 89.00

Theme Park dt 84.00

Thunderhawk 2 dt 79.00

Time Commando dt 89.00

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

Ultimate Mortal K. 3 uk 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 Tennis dt * 84.99

Virus dt 89.00

Warhammer Fantasy dt * 89.00

Werewolf: Apocalypse dt * 99.00

Wetlands dt 89.00

Whizz dt * 84.00

Wing Commander 3 dt 94.00

Wing Commander 4 dt * 89.00

Wipe out 2097 dt 99.00

Worms dt 89.00

Wrecking Crew dt 89.00

WWF in Your House dt * 89.00

X2 Project dt * 99.00

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

Zoeks Cartoon Netw. dt * 99.00

Zork Nemesis dt * 89.00

Sony PSX-Sonderangebote

Gex	dt	69.99
Battle A.Toshinden 1	dt	64.99
Bust a Move 2 Arcade	dt	64.99

Cyberspeed dt 44.99

Extreme Pinball dt 49.99



Fifa Soccer 96 dt 59.00

Goal Storm (Konami) dt 59.99

Hi Octane (DA) dt 69.00

Jupiter Strike dt 69.00

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
Slam 'N Jam	dt	69.99
Streetfighter Movie	dt	49.00
Striker 96	dt	64.99
Williams Arcade Gre.	dt	64.00
WWF Arcade	dt	49.99
Zero Divide	dt	69.99

Sony PSX-Zubehör

8 Meg Memory Card	dt	79.00
Antennenkabel PSX	dt	45.00
Arcade Joystick	dt	89.00
ASCII Joystick	dt	109.00
ASCII Joypad PSX	dt	44.00
ASCII Joypad Autof.	dt	59.00
CD Reiniger	dt	19.00
Euro-Scart Kabel	dt	69.00
Game Buster	dt	89.00
Hyper Joypad PSX	dt	39.00
Infrarot Joypads PSX	dt	89.00
Verlängerung Joypad	dt	19.99
Joypad Sony PSX	dt	54.00
Joypad Innovation	dt	34.00
Joypad SV-1102 Sony	dt	44.00
Just a Joypad	dt	34.00
Link-Kabel PSX	dt	45.00
Mad Catz Lenkrad	dt	139.99
Maus Sony PSX	dt	54.00
Memory Disk Drive	dt	169.00
Memory Card PSX	dt	49.00
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
Predator Gun JT 400	dt	69.00
Propad SV-1100 Sony	dt	64.00
Race Con Joypad	dt	59.00
RGB-Scart Kabel PSX	dt	29.99

Sony PSX & Streetf. dt 419.99

Sony PSX o. Spiel	dt	389.00
Super Pad SV-1103	dt	36.00
Mem. Card & Joypad	dt	89.00
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 Spielen sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.

Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.

Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

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



[1] Einer der Endgegner in Pandemonium. Lassen Sie sich von seiner Größe nicht beeindrucken! **[2]** Mit dem Trampolin aus Fell geht's in ungeahnte Höhen. **[3]** Auch das Sägeblatt auf der unteren Plattform läßt sich zweckentfremden.

Pandemonium!™

Fargus der Hofnarr und Nikki die Zauberin haben ein kleineres Problem. Durch einen fehlgeschlagenen Zauberspruch wurde ihre Welt ins Chaos gestürzt. Helfen Sie den beiden! Begleiten Sie dieses dynamische Duo auf ihrer phantastischen Reise durch magische Wälder und verwunschene Schlösser. von Markus Strippo

Hüpfspiele sind des Deutschen liebstes Kind seit es Konsolen gibt. Angefangen vom kauzigen Klempner, auf den man mittlerweile auch schon Jahre warten muß, bis hin zum stacheligen Igel, der leider Alzheimer-erkrankt "umnightet" ist. Die US-amerikanische Softwareschmiede Crystal Dynamics hat von BMG die Mission "Jump'n-Run" erhalten und diese zur vollsten Zufriedenheit gelöst. Leider sind die genialen Hardwaremöglichkeiten der PlayStation immer noch nicht vollkommen ausgeschöpft, da Sie "nur" zweidimensional durch 3-D-Welten springen. Trotzdem staunte die gesamte Videospielebranche auf der diesjährigen E3 in Los Angeles Bauklötze, als ihnen "Pandemonium" präsentiert wurde. Was ist also das besondere an diesem Spiel? Ist es die Story, das Gameplay oder die Grafik? Wir verraten es Ihnen. Lassen Sie sich auf den nächsten Seiten verzaubern.

Im Land der Gaukler und Feen

In jedem Level haben Sie die Qual der Wahl zwischen dem linkischen Hofnarren Fargus, mit sei-

ner Stabpuppe Sid und der entzückenden Akrobatin Nikki. Beide haben unterschiedliche Stärken. Beiden gemein ist, daß sie ziemlich vorlaut sind. Zwei bekannte US-Künstler haben dem unzertrennlichen Gespann ihre Stimme geliehen und so sprudeln über 300 freche Stand-Up-Comedian-Sequenzen aus deren Munde. Abgesehen von diesen Gags, beherrschen Ihre zukünftigen Lieblingshelden aber viel mehr. Beide springen nicht nur um die Wette; der Harlekin erledigt mittels Radschlag auch härteste Gegner und die rothaarige Nikki katapultiert sich mit kräftigen Saltos in schwindelerregende Höhen, um bei der Landung manch Gegner zu plätten.

Zurück zum Start. Am Anfang eines jeden Levels wählen Sie Ihren Helden und nach kurzer Ladezeit befinden Sie sich direkt im Abenteuer. Mit Ihrem Protagonisten hüpfen Sie über Hängebrücken, vorbei an zauberhaften Landschaften (der Märchenkönig Ludwig II. läßt grüßen), Ihrem ersten Gegner entgegen. Mit Fargus setzen Sie das kleine Monster mittels akrobatischem Flic Flac schachmatt und ab geht es zu neuen Ufern. Nehmen Sie sich vor den fleischfressenden Pflanzen in Acht, diese lassen sich nur mit einem ge-





[1] Mit dem nötigen Schwung kann auch Fargus weit springen. [2] Sammeln Sie alle Schlüssel auf – dann öffnen sich geheime Türen.



zielen Sprung auf den Kopf bewältigen. Weiter geht es über schwebende Plattformen in schwindelerregende Höhen, wo pickende Vögel auf der Jagd nach dem kleinen Snack zwischendurch, sind. Mit einem gezielten Sprung stutzen Sie diesen gehörig die Flügel und setzen Ihre spannende Reise fort. Vergessen Sie nie, fleißig Münzen, Diamanten, Extraleben und in späteren Levels auch Wurfgeschosse zu sammeln.

Jeder Level ist in zwei Abschnitte unterteilt. Sollten Sie kurz vor Ende einer Spielstufe wirklich einmal zu unvorsichtig gewesen sein, beginnen Sie wieder im zweiten Abschnitt. Bedenken Sie aber, daß Sie am Anfang nur zwei Leben besitzen – begegnen Sie Ihrem Gegner also mit dem nötigen Respekt.

Auf Ihrer erlebnisreichen Wanderschaft begegnen Sie schier unüberwindlichen Hindernissen, die Sie mit viel Fingerspitzengefühl meistern. Sammeln Sie auch fleißig alle Schlüssel ein, die Ihnen so manche verborgene Pforte öffnen. In einigen Abschnitten werden Sie richtig in neue Abenteuer gebeamt. Dort warten feuerspeiende Öfen, die aus Ihnen Grillfleisch machen oder Sie betreten bizarre Burgen und werden dort im schlimmsten Fall wie Dracula gepfählt. Das ge-

Diese dienen Ihnen hervorragend als Trampoline. Freischwebende Plattformen benutzen Sie natürlich als Lift. Auf über 20 Level springen, schießen und knobeln Sie so nach Herzenslaune.

Wie ist es nun mit dem Gameplay bestellt? Den goldenen Innovationspreis am blauen Band gewinnt Crystal Dynamics mit Pandemonium nicht. Dafür hüpfen Sie schon mit "Jump'n Run" vollkommen dreidimensional durch kunterbunte 3-D-Plattform-Welten. Fargus und Nikki bewegen sich dagegen immer in einer vorgegebenen Laufrichtung. Die Anfangslevel sind gut spielbar und bieten Ihnen eine faire Eingewöhnungsphase. Ab dem dritten Level zieht der Schwierigkeitsgrad merklich an, ist aber immer noch gut spielbar. Erst gegen Ende verlangt Pandemonium von Ihnen die ganze Jump'n-Run-Erfahrung. In Höchstgeschwindigkeit düsen Sie durch die einzelnen Spielabschnitte; die PlayStation sorgt schon dafür, daß Sie die Orientierung nicht verlieren. Trotzdem ist die Steuerung extrem präzise. In späteren Levels können Sie Fargus sogar in eine Schildkröte und Nikki in ein Rhinoceros verwandeln.

Grafischer Leckerbissen

Die grafische Umsetzung von Pandemonium ist schlichtweg der Wahnsinn! Crystal Dynamics hat aus Tausenden von Polygonen und zahlreichen Bitmap-Hintergründen einen Traum aus verzauberten Märchenparadiesen und furchteinflößenden Landschaften zum Leben erweckt. Während Sie Nikki und Fargus durch sanfte Hügellandschaften, mittelalterliche Burgen und Phantasiewelten steuern, scrollen unter Ihren Füßen gepflasterte Wege und Holzbrücken hinweg. Oder lassen Sie Nikki unter einem traumhaften Wasserfall ein kleines Bad nehmen; die Optik, wie sich das Wasser auf ihrer Haut bricht, ist fantastisch. Wechselnde Licht-Schatteneffekte erzeu-

Pandemonium wirkt wie ein lebendig gewordener räumlicher Cartoon.

meine an Ihrer Reise ist, daß Ihnen nicht nur böartige Polygon-Monster nach Ihrem Leben trachten. So brechen Brücken und steinerne Pfade unter Ihren Füßen weg, in einer alten Mühle verfolgen Sie (mangels fachkundiger Schreiner-gesellen) Kreissägen, und in einer Felsenhöhle rennen Sie in bester Indiana Jones Manier um Ihr Leben. Ganz anders dagegen die Magic Mushrooms:



[1] Die Kamera nimmt immer automatisch die beste Position ein.
[2] Jedes Level können Sie wahlweise mit Fergus oder Nikki spielen.

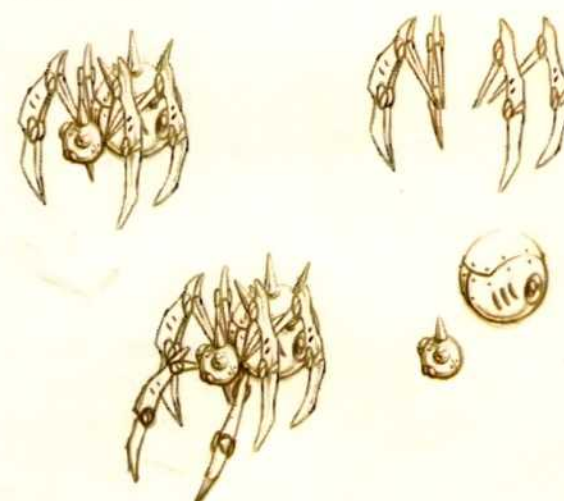


gen ein noch nie dagewesenes realistisches Feeling. Selbst unwichtige und nicht spielentscheidende Kleinigkeiten sind mit liebevoller Genauigkeit dargestellt. Pandemonium wirkt wie ein lebendig gewordener räumlicher Cartoon. Das ganze ist ein Feuerwerk aus Farbe und phantasievollen Details. Am deutlichsten wird dies, wenn Sie sich aus dem Bildschirm heraus oder in ihn hineinbewegen. Die ganze Atmosphäre wird noch durch die freischwebende Kameraführung verstärkt. Fliegt Ihr Held von einer Plattform, vermittelt Ihnen die Kameraeinstellung einen rasenden Flug durch die bizarren Welten. Im Gegensatz zu manch anderen Jump'n-Runs wird die Darstellung zwischen den einzelnen Szenen nicht plötzlich umgeschaltet, sondern stufenlos verändert. So ist die Kamera Fergus und Nikki immer auf den Fersen, und Sie verfolgen das Spielgeschehen stets aus dem optimalen Blickwinkel heraus. Mittels einer Zoomvorrichtung holen Sie sich grafische Leckerbissen dicht vors Auge.

Ist diese perfekte Grafik nur auf Kosten des Gameplays möglich? Mit Sicherheit nicht! Sicher ist auch, daß solch eine beeindruckende grafische Darstellung irre viel Power braucht. Vielleicht würde die PSX in die Knie gehen, wenn Sie die Helden auch noch dreidimensional durch die

Welten springen lassen. Die Antwort auf diese Frage wird uns die Zukunft geben. Soll heißen, daß Crystal Dynamics und andere Edelschmieden daran arbeiten, das Genre wirklich zu revolutionieren. Pandemonium ist sicher eines der besten Plattformspele auf der Next Generation Konsole. Doch grafische Brillanz ist nicht alles, ein innovatives Gameplay hat die PlayStation auch verdient. Die Hardware ist Top, jetzt ist es an der Zeit, daß auch die Spiele althergebrachte Genres weiterentwickeln. Es reicht nicht, diese Spielideen optisch aufzumotzen, nein, sie müssen neu definiert werden. Aber genug mit der Kritik. Die Entwickler von Crystal Dynamics haben wirklich ganze Arbeit geleistet und für Jump'n-Run Fans ist dies der Titel, auf den Sie schon immer gewartet haben.

ms PlayStation



Pandemonium

Meine Meinung: Pandemonium ist ein hervorragendes Jump'n-Run-Game für die PlayStation. Alles spielt sich in liebevoll gezeichneten 3-D-Welten ab; nur die 2-D-Beschränkung bei den Wegen stört mich etwas. Im ausklingenden 20. Jahrhundert erwarte ich mir doch mehr. Jumping Flash z.B., das war die technische Revolution bei den PSX-Plattformspele: In einer kunterbunten 3-D-Welt bewegten Sie sich in der

Ego-Perspektive vollkommen frei. Auch dort war die Grafik gut, warum ist dann die absolute Freiheit bei "Crash Bandicoot" und "Pandemonium" nicht möglich? Die Antwort auf diese Frage weiß leider nur der Programmierer. Trotzdem ist Pandemonium ein Muß für alle Jump'n-Run Fans; vor allem der kauzige Italo-Klempner wird wegen der grafischen Brillanz vor Wut schäumen.

Markus Strippo

■ PRODUKT:	Pandemonium		
■ VERFÜGBAR AB:	November		
■ HERSTELLER:	BMG Interactive		
■ ENTWICKLER:	Crystal Dynamics		
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark		
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch		
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch		
■ SPIELIDEE:	2	■ MOTIVATION:	1,5
■ GRAFIK:	1,5	■ PREIS/LEISTUNG:	1,5
■ SOUND:	1,5		
■ PRÄSENTATION:	2		
■ GAMEPLAY:	1,5		
		GESAMTWERTUNG:	1.7

VIDEO & GAME

Tel. 030 425 05 89/425 95 24
Spätservice 030 421 37 67
Fax 030 425 48 62

An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise
Importspele Hier!

SNES

Action Instinct	Dt	99
Asterix & Obelix	PV	119
Breath of Fire 2	Dt	109
Bombberman 2	Dt	69
Bombberman 3	Dt	99
Bombberman 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 '97	Dt	119
Hebereke Popon 2	Dt	99
Jungle Strike	DV	109
Lufia	Dt	109
Lufia 2	US	139
Mega Man X3	Dt	99
Mechwarrior 2	Dt	109
Mega Man 7	Dt	109
NHL Hockey 97	Dt	119
NBA Live '97	Dt	119
Operation Starfish	Dt	59
Parodius 3	Jp	179
Primal Rage	Dt	99
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
Streetfighter Alpha 2	Dt	129
Terranigma	Dt	119
Tetris Attack	Dt	109
Time Cop	Dt	109
Theme Park	Dt	109
Tetris & Dr. Mario	Dt	89
Urban Strike	Dt	89
Waterworld	Dt	109
Wormes	Dt	119
Weapon Lord	Dt	129
WWF Wrestlemania	Dt	119
Yoshi's Island	Dt	119
Gebrauchtspele schon	ab	19
Action Replay 3	Dt	89

Zeitschriften

EGM/EGM 2	je 12
Gamefan	12
Playstation Magazin	22
Blood Games	9,90
Players Guide	auf Anfr.

Sega Saturn

Alien Trilogy	Dt	94
Athlet Kings	Dt	94
Blood Omen	US	119
Battle Monster	Dt	79
Blazing Dragons	Dt	89
Burn Cycle	Dt	99
Casper	Dt	94
Crusader no Remorse	US	119

VIRTUA COP 2	JP	119
Virtua On	JP	119
Virtua Fighter Kids	Dt	69
Worldwide Soccer	Dt	99
Wing Commander 3	US	119
WWF in your House	Dt	94
Wing Arms	Dt	69
Worms	Dt	79
X Men	Dt	79
Sega Saturn mit Sega Rally		485
Action Replay 3 in 1	Dt	89

Sony Playstation

Allied General	US	119
Actua Golf	Dt	94
Alien Trilogie	Dt	94
A IV Evolution	Dt	99
Baphomets Fluch	Dt	89
Bequond the Bequond	US	119
Blazing Dragons	Dt	89
Burning Road	Dt	94

Lomax	US	119
Magic the Gatering	Dt	89
Myst	Dt	89
Mega Man X 3	Dt	94
NBA Hang Time	Dt	89
NBA Jam Extreme	Dt	89
NFL Face Off 97	US	119
Need for Speed	Dt	94
Ogre Battle	JP	129
Onside Soccer	Dt	89
Psychic Force	JP	129
Popolocrois	JP	129
Policenauts	JP	139
Pete Sampras Tennis	Dt	89
Poed	Dt	94
Pro Pinball the Web	Dt	94
Project Overkill	Dt	89
Pandemonium	Dt	89
Raging Skies	Dt	99
Return Fire	Dt	89
Reloaded	US	119
Rebel Assault 2	US	119
Resident Evil	Dt	89
Resident Evil 2/Bio Hazard 2	JP	139
Road Rash	Dt	94
Sim City 2000	Dt	89
Star Gladiators	US	119
Shadow Struggle	JP	129
Space Hulk	Dt	94
Superstar soccer	Dt	94
Super Sonic Racers	Dt	89
Soviet Strike	Dt	89
Skeleton Warrior	Dt	89
Streetfighter Alpha 2	Dt	94
Syndicate Wars	Dt	89
Soul Edge	US	119
Toshinden 2	Dt	99
Time Commando	DT	89
Transport Tycoon	Dt	94
Thunderhawk 2	Dt	79
Tekken 2	Dt	109
Tomb Raider	Dt	94
Time Commando	Dt	89
Tilt	Dt	89
Theme Park	Dt	94
Track & Field	Dt	94
Tunnel B1	Dt	89
Tobal Nr.1 mit F.F. 7 Demo	JP	129
Wedlands	Dt	89
Wing Commander 4	US	119
Warhammer	Dt	94
Wipe Out 2097	Dt	99
Worms	Dt	89
X-Com 2	Dt	99
Zero Divide 2	US	119
Lenkrad Mad Catz		139
Negcon Pad		89
RGB Kabel		39
Game Gun	ab	49
Diskettenstation		159
Control Pad		39
Infrarot Pad		89
Memory Card 8 Meg		79

Sat&PSX

Mehr Sport ist Mord je 89 DM
NHL 97 • NBA 97 • FIFA 97 • PGA 97 • J. Madden 97

Fl: 99,- • Andretti Racing: 94,- • WWF in y. House: 89,- • Pete Sampras Tennis: 89,- • Senna Kart: 89,-

Nintendo 64

RGB Kabel	39
RGB Umbausatz incl. Booster	39
US/Japan Umbau	19
farbige Control Pad	79
Control Pad	69
Nintendo 64 Guide	24
Mario 64	149
Pilotwings	149
Wave Race	JP 199
Cruisin USA	
Shadow of Empire	JP 199
Action Instinct	US

Umbauten+Kit

SNES 60 Hz Umbau	89
Sony PSX Bausatz	79
RGB Umbau N 64 incl. Colorbooster	79
Saturn 60 Hz Umbau	99
US/JP Umbau N 64	69
Sonstige Umbauten/Reparaturen	auf Nachfrage

Batman Forever Choin	Dt	94
Casper	Dt	94
Crash Bandicoot	Dt	109
Cronicles of Sword	Dt	89
Crow	Dt	94
Cheesy	US	119
Dark Stalker	Dt	94
Deadly Skies	Dt	94
Davis Cup Tennis	Dt	94
Destruction Derby 2	Dt	99
Die Hard Trilogy	Dt	89
Disruptor	Dt	89
Dragon Heart-Fire&Steel	Dt	89
ESPN Extreme Games 2	US	119
Firo & Klawd	Dt	94
Final Fantasy 7- 12/96	JP	129
Fade to Black	Dt	89
Gunship 2000	Dt	94
Hexen	Dt	89
Horned Owl	Dt	94
In The Hunt	Dt	94
Iron & Blood	Dt	89
Jewels of Oracle	Dt	89
K1 Fighting Illusion	JP	129
King of Fighters 95	US	119

alle Dt Titel auch als ungebremste US Version lieferbar!!!

Laden/Versand

Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

Spezial Sony PlayStation
hier könnt ihr alles drauf spielen
nur 469,90

SPEZIALUMBAU PSX
ohne Vorbooten
nur 99,90 DM

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU
Seegefeller 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!**



[1] Da kommt Ärger auf Sie zu – weichen Sie lieber aus! **[2]** An der Grafik-Engine hat sich absolut nichts geändert; sogar die Texturen sind gleich geblieben. **[3]** Auch diese Festung läßt sich einnehmen. Bei Final Doom ist nichts unmöglich.

Final Doom

Es war einmal vor langer Zeit, da erschufen die Programmierer von id-Software einen ganz, ganz starken Buben. Sie setzten ihn in einer gar dunklen Welt voller Gefahren und vieler böser Monster aus. Da niemand dem armen Jungen zur Hilfe kam, mußte er sich ganz alleine durch finstere Landschaft quälen. Und nun, liebe PlayStationbesitzer gebt fein acht, id hat Euch was mitgebracht... von Marcel Peters

Es ist wie bei einigen erfolgreichen Filmen. Die Zeit vergeht und plötzlich läuft der zweite Teil in den Kinos. Ist der Nachfolger dann noch erfolgreich, brauchen Sie nicht lange auf Nachschlag zu warten und Teil 3, der nur noch mit wenigen neuen Einfällen glänzt, wartet auf Ihren Besuch in den Kinos. Beispiele gibt es viele, Parallelen zu Computerspielen genügend.

Software-Recycling

Auch die Idee zu "Final Doom" ist inzwischen ein alter Hut, das Drehbuch oft kopiert, und von der Story her pulsiert auch auf der Playstation kein frisches Blut mehr im Prozessor. Mit sieben Waffen im Gepäck ziehen Sie wieder einmal durch düstere Dungeons, den guten Hirten spielend, so daß sich die Menschheit weiterhin, vom Joch der Aliens befreit, des Lebens erfreuen darf. Die Gruselstory von "Final Doom": Effizientes Niederschlagen der Teufelsbrut, die massenhaft in Gestalt von Aliens und Zombies durch die Gänge torkelt, Schlüssel entdecken, Tore öffnen und letztendlich in möglichst gutem Zustand den Level schaffen. Der 500kg-Mann ist wieder da und er wird seinen Weg gehen... denn "Final Doom" ist da und es wird wahrscheinlich die letzte Doom-Episode sein, in der Sie die Waffen in die Hand nehmen!

Als das mittlerweile längst indizierte Original-

"Doom" anno 1993 für den PC veröffentlicht wurde, geriet die Spielergemeinschaft in helle Aufregung. Eine Begeisterungswelle setzte ein und regelrechte Massenanhäufungen auf die über die Welt verteilten Mailboxen, die "Doom-Level" dutzendweise auf dem Server liegen hatten, legten zeitweise die Verbindungen lahm. Zu jener Zeit hatte man fast das Gefühl, ein PC sei dazu konstruiert worden, um bösen, bösen Aliens und Mutanten das Lebenslicht auszuknipsen und Recht und Ordnung auch im digitalen Orbit wieder walten zu lassen. Weltraumjäger durchzogen finstere Gänge, hinter jeder Ecke lauerte der personifizierte Tod und sogar echte Soldaten trainierten mit "Doom" ihre Reflexe. Die Euphorie, die dieses gewaltdurchdrungene Spiel auslöste, gründete sich vor allem auf die fließende 3-D-Programmierung der Level in der MS-DOS-Umgebung, die Einflechtung von "Texture Mapping", das Gelände und Gegner realitätsnah auf den Bildschirm brachte, auf die prächtigen Licht-Schatten-Effekte und nicht zuletzt auf das schwindelerregende, wenn auch brutale Gameplay. Lange Rede, kurzer Sinn. Auch "Final Doom" hat die Portierungshürde vom PC auf die Playstation geschafft und ist – noch – zum Verkauf freigegeben.

An der Idee hat man in den vergangenen drei Jahren nichts modifiziert und sie ist kurz und prägnant in wenigen Worten offenbart: Sie sind für eine besondere Mission auserwählt: Sie wer-

den in eine unwirkliche Gegend versetzt, um dort nach dem Rechten zu schauen, denn die Jungs dort haben schon lange kein Lebenszeichen mehr gesendet. Dort angekommen, drückt Ihnen jemand eine Pistole in die Hand und mit einem ziemlich mulmigen Gefühl im Bauch wagen Sie die ersten Schritte in das unheilverkündende Gebäude. Aber anstatt von einer freundlich gestimmten Mannschaft eine Tasse Kaffee angeboten zu bekommen, fliegen Ihnen schon die ersten Metallgeschosse und Kugelblitze mutierter Menschen und hinterhältiger Aliens um die Ohren und irgendwie wird Ihnen schnell klar, daß heute nicht Ihr Tag ist. Ein verdooimt schlechter sogar, denn schon will man Ihrem Organismus mit Gewalt ein Ende setzen. Und in der Hand nur ein kleines Pistölchen...

Fight for your right!

Sie tragen nicht nur die Last der Verantwortung auf Ihrem Rücken; schon bald werden Sie nicht umhinkönnen schwereres Geschütz mit sich herumzuschleppen, das aber glücklicherweise in den einzelnen Dungeons zu finden ist. Genauso wie auch die Munition, die Sie bitter nötig haben, um auch im nächsten Level bei körperlicher Gesundheit zu bleiben. Bevor Sie es in der Hektik des Gefechtes vergessen: Einige Türen sind ohne passenden Code, d.h. ohne Schlüssel in Form einer Art Kreditkarte (in blau, rot und gelb) nicht zu knacken. Um in den Besitz dieser Schlüsselkarten zu gelangen, müssen Sie die Aliens, die sich Ihnen in den Weg stellen, dort hin befördern, wo Sie herkommen: in die Hölle des unendlichen Weltraums.

Für die Besetzung der Hauptrolle hat man sich bei id-Software für Sie entschieden. Herzlichen Glückwunsch kann man da nur sagen! Die weiteren Rollen wurden mit folgenden bekannten und weniger bekannten Gegner besetzt: Mutanten in menschlicher Gestalt, die Ihnen in zwei Versionen das Licht auslöschen möchten: Die Normals, die Sie mit ein bis zwei Treffern aus dem Weg

räumen und Soldaten, die drei und mehr Treffer einstecken, bevor diese das Zeitliche segnen. Dann sind da noch die feuerballschleudernden Monster, die Sie recht einfach an den Stachelauswüchsen der Schultern identifizieren können. Nehmen Sie sich besonders vor den sogenannten "Spectres" in acht. Diese haben die Fähigkeit, sich sehr gut zu tarnen, nur ein leichtes Flimmern wie bei einer überhitzten Straße im Sommer verrät sie. Entdecken Sie sie, bevor es zu spät ist! Auch sollten Sie es tunlichst vermeiden, mit den "Demons" einen Nahkampf auszutragen. Schaffen Sie sich diese Spezies lieber aus sicherer Entfernung vom Hals. Damit Sie nicht die Übersicht verlieren: Die "Barone der Hölle", die Ihnen in den fegefeuerartigen Höllenleveln nach dem Leben trachten, sind besonders fiese Typen. Hier gilt: Keep cool and kill them all! Weitere Gastrollen wurden an Endgegner und diverse Monster vergeben. Sie werden bei Gelegenheit persönlich bei Ihnen vorgestellt.

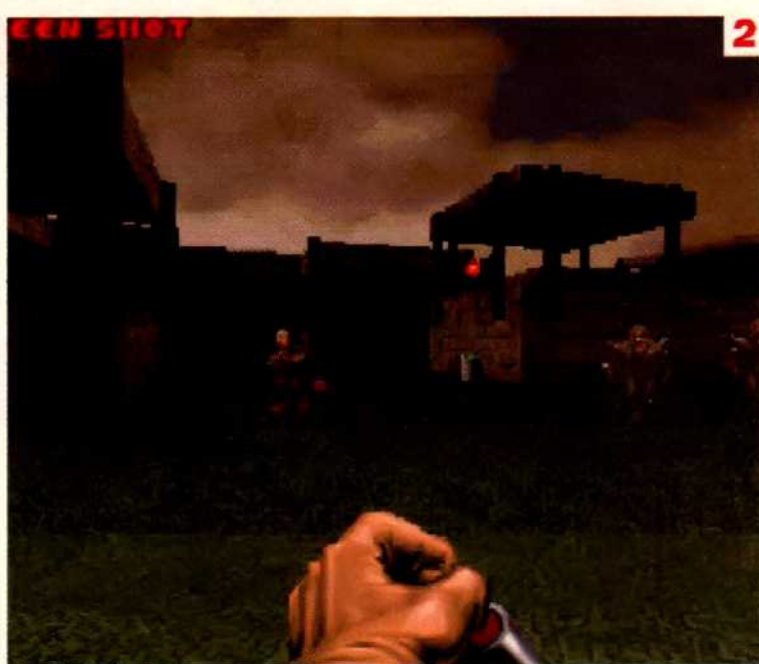
Die Waffen des Mannes

Hier gilt das Motto: Je größer, desto besser. Insgesamt haben Sie ein achteiliges "Verteidigungsarsenal" zur Auswahl, dessen Bestandteile Sie nach und nach im Spiel aufsammeln. Ihre Hand nicht mitgezählt. Die Pistole gehört zu Ihrer Standardausrüstung, denn ganz "ohne" läßt man Sie glücklicherweise nicht auf die Monster los. Im Spielverlauf von "Final Doom" dürfen Sie mit folgenden todbringenden Instrumenten auf die Gegner ballern: Das wenig effektive, aber eindrucksvolle "Waldmoped", ein Gewehr, eine Schrotflinte, eine Maschinenpistole Modell "Chain Gun", die an eine Konstruktion aus dem Zweiten Weltkrieg erinnert, eine Art Lasergewehr, das blaue Lichtimpulse auf die Monster schleudert und zu guter Letzt ein Raketenwerfer, der wie ein veralteter Dieselmotor eine kurze Vorglühzeit braucht, um danach einen vernichtenden Sprengsatz abzuschießen. Eine tödliche Waffe, die mit Vorsicht zu behandeln ist, denn ein zu nah platzierter Schuß geht nach hinten los und verletzt oder tötet Sie sogar. Sie als Haupt-





1 Mit der lausigen Pistole werden Sie hier nicht besonders weit kommen. **2** Schon besser – Schrotflinte laden und los geht's. **3** Mit dieser Wumme ist auch der Obermott kein größeres Problem.



darsteller sind einer jener starken Helden, nach denen die Menschheit dürstet, um nicht dem Untergang geweiht zu sein. Rechnet man einmal das Gewicht der Waffen zusammen, die Sie in Ihrem im Reisegepäck haben, kommt man gut und gerne auf ca. 400 kg. Addieren wir noch Ihr Eigengewicht hinzu, ist das Ergebnis eine furchteinflößende, halbtunnenschwere Kampfmaschine, die sich den Gegnern in den Weg stellt und die Raumstation aus den Klauen der Mutanten und Monstern befreien wird.

Aus alt mach neu!

Bei der Darstellung der Dungeons in 3-D setzt id-Software auf altbewährte Technik. Sie werden

sich nicht in staunenden Ahhs und Ohhs ergehen, denn es gibt keine besonderen Überraschungen beim Marsch durchs Gelände. Für Abwechslung sorgen die unterschiedlichen Level mit ihren Treppen, Liften, Klippen, Aufzügen, Hallen, Toren und Geheimräumen. Die Spezialität von "Final Doom": Die einzelnen Levels wurden von Doom-Fans entwickelt.

Haben Sie eine Mission erfolgreich beendet, erhalten Sie ein Paßwort, mit dem Sie bei einem späteren Start wieder in einem höheren Level einsteigen. Zu Beginn von "Final Doom" können Sie im Optionsmenü Sound und Musikeffekte regeln und den gewünschten Antritt des Spieles d.h. Masterlevels, TNT oder Plutonia anwählen. Auch die Belegung des Joypads dürfen Sie auf Ihre individuellen Vorlieben programmieren, ebenso einen von drei Schwierigkeitsgraden: Anfänger, fortgeschrittener Kämpfer und schwieriger Profimodus.

Nur solange der Vorrat reicht!

Neben den in Räumen versteckten Waffen können Sie mehrere Extras "mitgehen" lassen: "Health-Packages", die Ihre Gesundheit wiederherstellen und Rüstungen, mit denen Sie für eine bestimmte Zeit unverwundbar oder unsichtbar sind. Ihre dringend benötigte Energieportion und Ihren Gesundheitszustand stellen Sie am jeweiligen Gesichtsausdruck des Helden fest. Der Vorteil von "Final Doom": Sie spielen nicht gegen die Uhr, kein Zeitlimit schreibt vor, wie schnell Sie in der Raumstation aufräumen müssen und so liegt es auf der Hand, sich neben der Gegnerbeseitigung auch auf die Suche nach geheimen Levels zu begeben.

Bei "Final Doom" handelt es sich um eine fast 100%-ige Konvertierung des PC-Spieles. Id hat versucht "Final Doom" noch einmal Odem einzuhauchen und auf der PlayStation wiederzubeleben. Nichts für ungut, aber auf der Playstation nichts Neues.



pat

Final Doom

Meine Meinung: Auf dem PC hat mir "Final Doom" von der rein technischen Seite sehr gut gefallen. Die Dreidimensionalität kam phantastisch zur Geltung. Aber die Konvertierung auf die PlayStation gibt mir zu denken. Die Problematik ist die: "Final Doom" wirkt wie aus der Mottenkiste gezogen. Keine neuen oder überraschenden Innovationen und keine grafischen Überschlüge. "Final Doom" beschränkt sich auf hirn-

lose Ballerei auf technisch anspruchsvollerem Niveau mit fan-gezüchteten Levels. Dennoch: Der nicht zu vermeinliche Kultstatus wird aus diesem Spiel einen Bestseller auf dem Gabentisch machen. "Final Doom" hat die ganze 3-D-Metzelorgienmaschinerie in Gang gesetzt. Für eingefleischte Freaks besitzt das Ballerspiel durchaus seine Reize, denn es wird viel Action geboten.

Marcel Peters

■ PRODUKT:	Final Doom
■ VERFÜGBAR AB:	November
■ HERSTELLER:	Virgin Interactive
■ ENTWICKLER:	GT Interactive
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	englisch
■ SPIELIDEE:	3
■ GRAFIK:	3
■ SOUND:	2,5
■ PRÄSENTATION:	3
■ GAMEPLAY:	2
■ MOTIVATION:	2
■ PREIS/LEISTUNG:	2
GESAMTWERTUNG:	2,5

Schädlingsfreies
Obst
leicht gemacht



Die „Crash Bandicoot Welle“ rollt!

„MASKIERTE IRRE FIELEN ÜBER MEINEN OBSTSTAND HER.“

New York. Eine eigenartige Zerstörungswelle wütet in amerikanischen Obst- und Gemüsemärkten:

Mit afrikanischen Masken verumrante Menschen fallen über Obststände her. Sie springen auf den Kisten herum, bis sie zerbersten. Sobald sie dabei Äpfel finden, kicken sie diese in die Luft. Das Phänomen

wird die „Crash Bandicoot Welle“ genannt und soll ihren Ursprung in der Verbreitung des gleichnamigen Videospieles haben. „Heute rauben sie unsere Äpfel, morgen vielleicht unsere Kartoffeln!“, berichtet ein Augenzeuge und Obststandbesitzer: „Ich habe versucht, die herumfliegenden Äpfel zu fangen,



Schlechte Zeiten für Obsthändler.

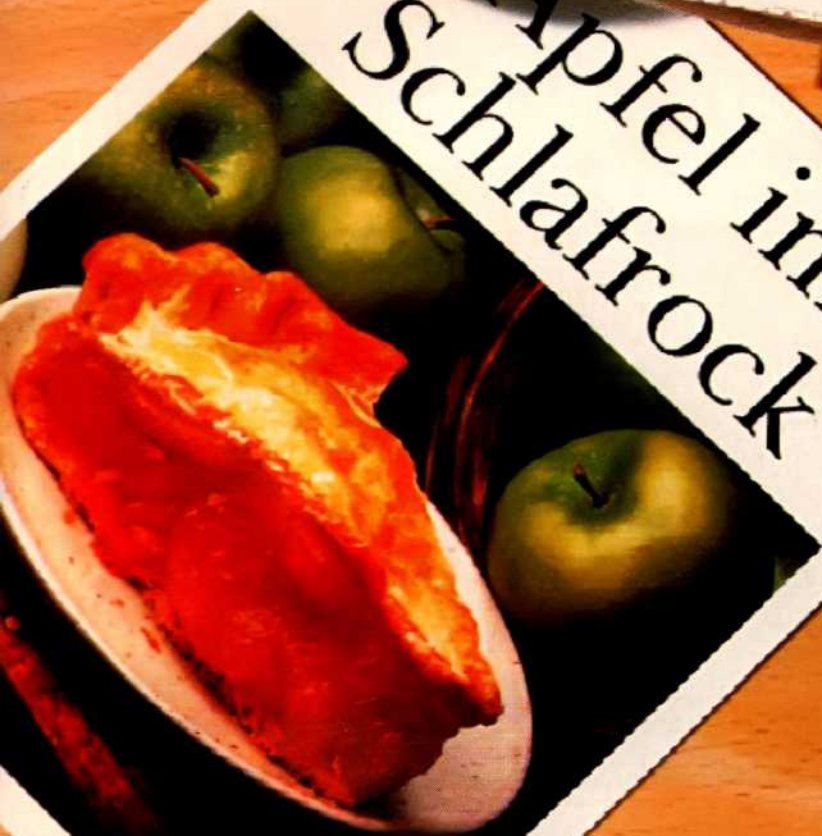
vergeblich. Wenn ich sie jetzt kommen sehe, esse ich ganz schnell so viele von meinen Äpfeln, wie ich kann. Damit kann ich wenigstens ein paar für mich behalten.“

Sie haben es auch auf ihre Äpfel abgesehen!

Auch in Deutschland sind bereits mutmaßliche Crash Bandicoot Anhänger

gesichtet worden. Der Verband der Schrebergärtner fordert daher Polizeischutz für die Apfelbäume. Eine gewisse Schutzwirkung soll vom Anbeißen der Äpfel ausgehen. Es ist bisher allerdings kein Ende dieser Welle abzusehen. Das Schicksal des deutschen Apfels bleibt also ungewiss.

Apfel im
Schlafrock



IT'S NOT A GAME.



Fragebogen

Die Plattenfirma 'edel company' in Hamburg machte es möglich: 'Just Friends', die Top-Band aus 'Gute Zeiten, schlechte Zeiten', hat für Sie dieses Mal eine PlayStation signiert.



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: "Just Friends", Dornacher Str. 3 d, 85622 Feldkirchen, Fax-Nr. 089/99115-177)! Einsendeschluß ist der 29.11.1996; 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 programmieren, wenn die nötigen Hilfsmittel zur Verfügung stünden?

☐ ja

☐ nein

Wie ist Ihr Haushalt ausgestattet?

☐ Videogerät

☐ 16:9 TV-Gerät

☐ Dolby Surround

☐ Kabelanschluß (TV)

☐ Satellitenempfänger (TV)

☐ CD-Spieler

☐ PC mit CD-ROM

☐ PC ohne CD-ROM

☐ Online-Zugang

☐ Atari-Spielekonsole

☐ Nintendo-Spielekonsole

☐ Sega-Spielekonsole

Außerdem zu gewinnen:

20 Exemplare der aktuellen "Just Friends"-Single "Hello there?!"

Über die „TIC-TAC-TOE“-PlayStation aus Ausgabe 10/96 darf sich freuen: Hilde Fries in Neuried! Wir gratulieren!

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":

1.) Wie finden Sie "Just Friends"?

☐ super Band

☐ finde ich ganz gut

☐ eine Band von vielen

☐ gefällt mir nicht

☐ kenn ich gar nicht

2.) Was ist ihr Lieblingssong von "Just Friends"?

☐ ich kenne keinen

Die Daten werden elektronisch verarbeitet.

Die besten Strategiespiele!

Die Bugs • Command & Conquer 1 • C & C: Red Alert • Dark

SPECIAL PC PLAYER SPECIAL

DM 16,80 - 68 150... - DM 16,80 - LFR 410... - HFL 20... - LIT 20.000...

Die besten Strategiespiele

Nur die Besten
Die 55 wichtigsten PC-Strategiespiele

Aktuelle Tests
Red Alert, War Wind
Blood & Magic

Tips und Tricks
Spiele-Netzwerke
Komplettlösungen

Prallvolle CD
Originale, Demos,
Szenarios, Patches

Nachgefragt
Interviews mit SimTex
und...

Auf CD: 3 Originale!

- MASTER OF ORION
Microprose
- DARK LEGIONS
SSI
- LORDS OF THE REALM
Sierra

Jetzt im Handel — oder direkt bestellen!

DIE 55 WICHTIGSTEN PC-STRATEGIE-SPIELE!

3 ORIGINAL-SPIELE MIT KOMPLETTER ANLEITUNG AUF CD!

KOMPLETT-LÖSUNGEN + TESTS!

Heft+CD nur 16,80 DM!

Das gab's noch nie! Die ultimative Sammlung der besten Strategiespiele — in aktuellen PC-Versionen neu getestet. Dazu 3 Originalspiele auf CD mit komplettem Anleitungsmaterial.

Im Heft finden Sie Klassiker wie SimCity 2000 und aktuellste Hits wie Command & Conquer 2. Mit kritischen Tests, genauen Stärken/Schwächen-Analysen und einer Bauanleitung für Spiele-Netzwerke.

Auf der CD-ROM erwarten Sie die Vollversionen von „Master of Orion“, „Lords of the Realm“ und „Dark Legions“. Plus jede Menge spielbarer Demos, Szenarios und Patches. Holen Sie sich „Die besten Strategiespiele“ — noch nie gab es kritische Kauferberatung, Trickkiste und 3 komplette Spiele für nur DM 16,80!

Bitte ausgefüllten Coupon an
DMV-Verlag, c5j,
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

CPO6B

Eingelocht

Wie wäre es mit einer **Runde Golf** auf einem weltbekannten **Meisterschaftsplatz**? Ohne lästige Anfahrt, ohne teures **Greenfee** und ohne anstrengende **Schläger-Schlepperei** – **Golfsimulationen für die PlayStation** machen's möglich. von Michael Schmithäuser



Es ist, ohne jeden Zweifel, die stumpfsinnigste, dümmste, idiotischste Groteske eines Spiels, die jemals erfunden wurde. Und gerade deswegen liebe ich es so sehr." Soweit Megastar Kevin Costner in seinem neuesten Film "Tin Cup" zum Thema Golf. Der Mann hat recht: Da rennen Menschen wie von der Tarantel gestochen kleinen, weißen Bällen hinterher und dreschen sie kilometerweit kreuz und quer über Wiesen, Wälder, Flüsse und Sandanhäufungen. Trotzdem oder gerade deswegen strahlt der grüne Sport eine ungeheure Faszination aus. Der Beweis: In aller Welt sprießen neue Golfplätze wie Pilze aus dem Boden, und auch die hiesigen Clubs erfreuen sich eines regen Mitgliederzustroms. Leider ist Golf ein ausgesprochener Schönwetter-sport, und gerade im Winter leiden Golfers unter heftigen Entzugerscheinungen. Wie gut, daß es für diesen Fall die PlayStation gibt:

Die Softwareindustrie zeigt ein Herz für die saisonal unfreiwillig ruhiggestellte (und meist sehr kaufkräftige) Klientel und bietet eine Reihe interessanter Golf-Simulationen für die Sony-Konsole an. Wir haben drei interessante Titel für Sie unter die Lupe genommen: "PGA Tour '97" vom Platzhirsch Electronic Arts, "Virtual Golf" von den Tomb-Raider-Machern Core Design und "Actua Golf" von Grem-lin Interactive.

PGA Tour '97

Unter dem erlesenen Lizenz-Angebot von Electronic Arts – FIFA Soccer, NHL Hockey, etc. – darf natürlich auch ein von der Golf-Dachorganisation PGA lizenziertes Golfspiel nicht fehlen. Es nennt sich schlicht und ergreifend PGA Tour '97 und lockt erfahrene Golfers mit dem Original-Logo der "Professional Golfers Association". Zwei 18-Loch-Kurse – TPC Sawgrass und The Links At Spanish Bay. Ersterer

ist eine detaillierte Nachbildung des "Tournament Players Club", der von der PGA als Heimatclub für die Tour-Pros und für die Austragung von Wettbewerben aller Art angelegt wurde. Dementsprechend knifflig sind auch die Spielbahnen – enge Fairways, hinterhältig platzierte Bunker und großflächige Wasserhindernisse machen dem virtuellen Golfer das Leben schwer. Der zweite Kurs läßt sich ein wenig leichter spielen und liegt malerisch inmitten riesiger Sanddünen direkt am Ozean.

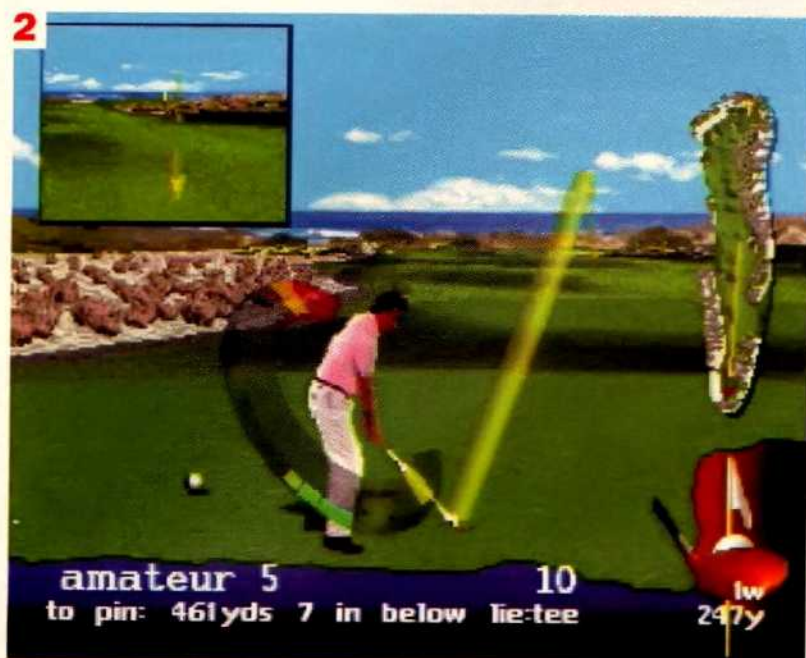
Dank der PGA-Lizenz finden sich im Spielerkader neben acht selbstdefinierbaren Amateuren auch 14 Profis aus der Tour. Doch leider suchen Sie große Namen wie Nick Faldo oder Greg Norman vergeblich – die Auswahl beschränkt sich auf hierzulande eher unbekannte Pros wie Fuzzy Zoellner oder Tom Kite. Das tut dem Spielspaß jedoch keinen Abbruch.

Der Schwung funktioniert bei PGA Tour '97 genauso wie bei allen



[1] Die fotorealistischen Hintergrundgrafiken von PGA Tour '97 sind eine wahre Augenweide. Hier unterstützt Sie ein Caddy beim Einlochen. **[2]** Die Spielfiguren sehen gut aus, sind jedoch nicht so schön animiert wie bei Actua Golf. Die Übersichtskarte rechts ist für exakte Peilaktionen zu klein geraten.

[1] Der Kurs "Links at Spanish Bay" lädt zu einer Runde Golf mit frischer Meeresbrise ein. [2] Die gelbe Flugkurve hilft Ihnen beim Anpeilen des Ziels. Genial ist die links oben eingeblendete Ansicht des Landebereichs.



anderen Golfsimulationen: Sie betätigen die X-Taste, woraufhin in einer runden Skala Schlagenergie aufgebaut wird. Abhängig von der gewählten Entfernung zeigt Ihnen – auf Wunsch – ein kleiner Indikator innerhalb des Kreises die nötige Kraft an. Ist dieser Punkt erreicht (das geschieht meist in weniger als einer Sekunde) müssen Sie erneut die X-Taste betätigen. Nun schnellte die Skalen-Anzeige wieder nach unten. Hier wartet eine weitere Markierung darauf, von Ihnen möglichst exakt "erwischt" zu werden. Diese ist für die Schlagrichtung verantwortlich. Drücken Sie zu früh auf die X-Taste, verzieht der Ball nach links ("Slice"). Ein verspäteter Druck läßt den Ball nach rechts abdriften ("Hook"). Geradeaus fliegt der Ball nur, wenn Sie die den Energiebalken auf die Zehntelsekunde genau direkt auf der Skalenmarkierung anhalten. Dieser Vorgang hört sich ungeheuer knifflig an, geht aber nach wenigen Runden in Fleisch und Blut über.

Darüber hinaus müssen Sie noch die grobe Richtung Ihres Schläges vorgeben. Dabei hilft Ihnen in PGA Tour 96 eine ballistische Fluglinie und eine eingeblendete Ansicht des angepeilten Zielbereichs. Da Windrichtung und -stärke großen Einfluß auf die Flugbahn Ihres Balles ausüben, müssen Sie diese natürlichen Faktoren in Ihre Zielpfeilung mit einbeziehen.

Ein eher durchschnittlicher, englischer Kommentator informiert Sie vor dem Schlag über Windverhältnisse und gibt Ihnen ab und an gute Tipps mit auf den Weg. Auf eine deutsche Sprachausgabe hat man bei EA leider verzichtet.

Dafür ist die Grafik von PGA Tour Golf eine wahre Augenweide. Bäume, Hindernisse und Spieler wurden mit viel Liebe zum Detail ausgearbeitet. Die Animationssequenzen wirken dagegen doch ein wenig holprig.

Mit Abstand das Schönste am EA-Golf sind die anspruchsvollen Kurse. Besonders der knifflige Sawgrass-Platz sorgt für spannende Duelle und verzweifelte Mitspieler, die immer wieder an den selben Bunkern oder Wasserhindernissen scheitern. Übung macht den Meister...

An einer Runde können bis zu vier menschliche Mitspieler teilnehmen; Variationen wie Lochspiel, Meisterschaft oder Skin-Game (für jedes gewonnene Loch kassiert der Spieler hohe Geldbeträge) sorgen für Abwechslung.

Unterm Strich ist PGA Tour 97 eine solide Golfsimulation, die vor allem durch ihre ansprechende Grafik und das ausgefeilte Kursdesign besticht.

Virtual Golf

Mit dem Action-Adventure Tomb Raider (siehe Test in dieser Ausgabe) hat die britische Softwarefirma Core Design ein heißes Eisen im Feuer. Doch auch im Sportspiel-Bereich sind die Engländer höchst umtriebig und führen mit Virtual Golf auch eine eigene Golfsimulation im Repertoire.

Diese bietet sogar vier authentische Kurse mit insgesamt 72 Löchern, deren Anzahl sich durch Spiegeln der Bahnen auf satte 144 Löcher verdoppeln läßt. Nette Spielvariationen sorgen in Verbindung mit den zahlreichen Kursen für reichlich Abwechslung: Neben dem Übungsmodus können Sie auch die Driving Range besuchen, ein "Shootout" unter vier Spielern auf zufällig ausgewählten Löchern veranstalten oder ein komplettes Turnier ausrichten.

Begeistert von all diesen Variationsmöglichkeiten startet der Hobby-Golfer das eigentliche Spiel – und bekommt erst einmal einen ordentlichen Farb-Flash verpaßt. Spätestens nach dem ersten Auf-



[1] Auch die Zuschauer wundern sich über die grelle Farbgebung des (so genannten) Grüns bei Virtual Golf. [2] Die Spielfiguren sind schön groß, aber lieblos animiert.

teen (für alle Nichtgolfer: Aufteen ist der Vorgang, wenn der kleine weiße Ball mit viel Geschick auf eine etwas größere Stecknadel – das Tee – gelegt wird, die ihrerseits im Rasen steckt) wissen Sie, warum dieses Spiel das Attribut "Virtual" verpaßt bekommen hat: Virtual Golf sieht aus wie eine Runde Golf im Cyberspace. Neonfarbene Fairways, grellgelbe Grüns und psychedelisch anmutende Bäume lassen den Verdacht aufkommen, daß der Chefgrafiker bei Core Designs an Farbenblindheit leidet. Erschwerend hinzu kommen noch Blockgrafik à la 16-Bit-Konsole, und die etwas unbeholfen wirkenden Animationsphasen der Spieler. Auch die ermüdenden englischen Kommentatoren tragen nicht unbedingt zu perfekter Turnier-Atmosphäre bei. Die optionale deutsche Sprachausgabe sollten Sie getrost abgeschaltet lassen – für einen professionellen Sprecher reichte das Entwicklungsbudget wohl nicht mehr aus.

Zur Ehrenrettung von Virtual Golf sollte man noch erwähnen, daß die 3-D-Grafik nicht wie bei

Mitmachen und gewinnen!

Für alle, die jetzt Lust auf diesen Sport bekommen haben und sich in den langen Wintermonaten schon mal auf das Thema "Golf" einstimmen möchten, hat die Falken Verlag GmbH etwas besonderes auf Lager: Das Video "Golf für Einsteiger", das Ihnen die ersten Grundlagen des Golfens vermittelt. Wir haben 10 Exemplare des Videos hier in der Redaktion und verlosen sie an unsere Leser. Beantworten Sie einfach die folgende Frage:

Was ist "Loch 19"?

- a) Die Bar im Clubhaus, an der sich die Golfer nach "getaner Arbeit" bei einem kühlen Drink entspannen?
- b) Ein Zusatzloch, falls auf dem Platz irgendwo eines kaputt ist und daher nicht gespielt werden kann?
- c) Fachausdruck für das Loch, in dem ein Golfer nach einem schlechten Schlag am liebsten versinken würde ("Ich bin heute wieder reif für Loch 19")?

Schicken Sie uns (DMV Verlag, PlayStation Magazin, Stichwort: GOLF, Dornacher Str. 3 d, 85622 Feldkirchen, Fax: 089/99115177) eine Postkarte oder ein Fax mit dem Lösungsbuchstaben und mit etwas Glück, gehören Sie zu den Gewinnern.

Electronic Arts nach jedem Schlag langwierig neu berechnet werden muß. Die Kamera folgt dem Ball in Echtzeit auf seiner Flugbahn. Auch die zahlreichen Schlagvariationen und die mit dem EA-Modell nahezu identische Schwung- und Peiltechnik versprechen lang anhaltenden Spielspaß. Wer also über die schaurige Grafik hinwegsehen kann und gerne ein wenig mehr Kurse spielen möchte als die allgemein üblichen 36 Löcher, wird auch an Virtual Golf viel Freude haben.

Actua Golf

Ohne werbewirksame Prädikate wie "PGA" oder "Virtual" muß die Golfsimulation von Gremlin Interactive auskommen. Trotzdem hat Actua Golf keine Probleme, den absoluten

atemberaubenden 3-D-Animationen in Echtzeit auf. Diese stecken auch problemlos die dreidimensionalen Flugsequenzen von Virtual Golf in die Tasche. In Actua Golf ist es kein Problem, vor dem Abschlag einen interaktiven Spaziergang über den Platz zu unternehmen. Nach dem Schlag verfolgt die virtuelle Kamera den Ball und führt dabei optisch spektakuläre Schwenks aus.

Wie die Umgebung, so sind auch die Spieler perfekt animiert. Beim Aufteen bücken sich die Pixelmännchen, vor dem Schlag nehmen sie Maß und lockern ihre Glieder, und nach einem erfolgreichen Putt nehmen sie den Ball aus dem Loch und zeigen ihn stolz dem Publikum. Auch dem Zorn nach einem verpatzten Putt wird mit verschiedenen Gesten Luft gemacht.

Ergänzt werden die superben Animationen durch die ebenso witzigen wie kompetenten Moderatoren. Zwei Sprachausgabe-Schemen (UK-Englisch und US-Amerikanisch) oder ein Mix aus den beiden radioerfahrenen Kommentatoren lassen keine Wünsche offen. Auch der deutsche Sprecher klingt professionell und hält eine ganze Reihe an Phrasen parat. Doch leider hat der Ärmste keine Ahnung von Golf und betet lediglich die 1:1 aus dem Englischen übersetzten Texte herunter, wobei er für den einen oder anderen Lacher gut ist. Kostprobe: "Hier benötigt man einen guten Treiber" oder "Der Ball liegt im schweren Rauhen".

Dieser kleine Wermutstropfen kann jedoch den hervorragenden Gesamteindruck des Gremlin-Titels nicht trüben. Die Schläge werden wie gewohnt mit dem bekannten Schwungmodell aus den anderen Testkandidaten ausgeführt, und auch das Zielen geht ähnlich vonstatten wie bei EA und Core. Allerdings läßt Actua Golf im Gegensatz zu seinen Konkurrenten noch sehr viel feinere Spielvariationen zu, so zum Beispiel gezielte Chip and Runs. Darüber hinaus hilft Ihnen die große Übersichtskarte perfekt beim Anvisieren des Ziels.

An einer Actua-Runde können bis zu vier Spieler teilnehmen, Variationen wie Loch-, Stroke- und Skin-Spiel sind selbstverständlich vorhanden. Nur bei der Anzahl und



Actual Golf zeigt sich detailverliebt – man achte auf die Spikes an den Schuhen des Spielers.

beim Design der Kurse muß sich Actua Golf der Konkurrenz geschlagen geben. Die 36 Löcher der fiktiven Kurse hätten ruhig ein wenig kniffliger und phantasievoller ausfallen dürfen.

Alles in allem ist Actua Golf die im Augenblick beste Golf-Simulation für die Sony-Konsole. Schöne Grafik, guter Sound und gradliniges Gameplay – was will der PlayStation-Golfer mehr?

pat



Es waren einmal drei Golfspieler, jeder mit höchst unterschiedlichen Ansichten über die perfekte Simulation ihres Lieblingsspiels. Der eine wollte nicht auf das Gütesiegel seiner geliebten PGA-Tour verzichten, versuchte sich gerne an höchst kniffligen Parcours und konnte sich an detaillierten Hintergrundgrafiken nicht sattsehen. Er griff zu PGA Tour 97. Der andere schwor auf den Grundsatz "Masse statt Klasse" und erfreute sich an den vielen unterschiedlichen Löchern von Virtual Golf. Sehr zu seinem Vorteil war er farbenblind und benötigte daher während des Spiels keine Sonnenbrille. Der Dritte hingegen war ein echter Genießer und schätzte butterweiche Animationssequenzen und rasante 3-D-Flüge über die weiten Fairways. Er entschied sich für Actua Golf und spielte selbst dann noch munter seine vierte Runde, als die beiden anderen schon das Joypad aus der Hand gelegt hatten und sich an Loch 19 – so nennen Golfer die Bar im Clubhaus – bei einem Bierchen entspannten.



Zielen wie gehabt. Der Spielbildschirm präsentiert sich aufgeräumt und übersichtlich.

Spitzenplatz im Testfeld einzunehmen. Die schon mit dem Soccer-Titel aus der Actua-Reihe erfolgreichen Entwickler haben ein optisch, akustisch und spieltechnisch hervorragendes Spiel auf die Beine gestellt, das die beiden Mitbewerber locker hinter sich läßt.

Die Hintergrundgrafik ist zwar nicht so detailliert und bunt ausgearbeitet wie bei PGA Tour 97, doch dafür ist das gesamte Spielfeld voll animiert. Während der Platz bei der

EA-Konkurrenz für jeden Blickwinkel neu berechnet und aufgebaut wird, wartet Actua Golf mit



[1] Ein meisterhafter Schlag aus dem Sandbunker – wunderschön animiert, wie auch [2] alle anderen Bewegungen der Spielfiguren. [3] Die 3-D-Animationen sind atemberaubend.



Die Kunst des Kreuzstichs

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



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

Hong Kong. Lee Hong, der weltberühmte Kung-Fu-Meister der Schule Wu Xuan, ist in finanziellen Nöten. sind unbesiegt. Wenn das so weitergeht, muß ich mir einen ruhigeren Job suchen.“

drauf, da liege ich nur noch auf der Matte. Diese Kids

Seit seine Schüler die Kampftechniken 2 erlernen, Videospiel Tekken beim Training wird schon geübt. Das ganz schön lange aus. Bei Anzug Verbrauch von 20 Anzügen pro Woche treiben die Schüler ihren Ruin. Zu allmählich in den Ruin. Lee der Frage, wie denn die übermäßige Beanspruchung zustande komme, sagte Lee Hong: „Ich komme einfach nicht mehr gegen meine Schüler an, keine Chance. Die haben Kampftechniken

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 viel Erfolg, die Unternehmung hat er ja bereits beim Nähen und Stopfen seiner eigenen Kung-Fu-Anzüge gesammelt.

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



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



IT'S NOT A GAME.



Wow

Electronic Arts ist weltweit der größte Hersteller von Computerspielen. Vorherrschend in den PlayStation-Charts, hat die Company im Geschäftsjahr 1995/1996 Umsätze in Höhe von \$ 531,8 Mio. geschrieben - das sind pro Arbeitstag ungefähr 1,7 Millionen Dollar. von Ursula Böhme



Sep. 1982:

- Gründung durch den früheren Apple-Marketingdirektor Trip Hawkins unter dem Titel "Amazing Software" (erstaunliche Software)

Dez. 1982:

- Namensänderung in "Electronic Arts". Kein einziges Spiel kam je unter dem "Amazing" Markennamen heraus.

Mai 1983:

- Erste Produktentwicklungen für 8-bit-Plattformen wie Apple II und Atari 400.

Juni 1986:

- Veröffentlichung des ersten 16-bit Spiels "Marble Madness" für den Amiga. Etabliert sich schnell als Marktführer.

1987:

- Vorstoß vom 136. Platz der Spieleindustrie zum Marktführer.



John Madden

April 1987:

- Eröffnung des europäischen Firmensitzes in England.

Sept. 1990:

- Release des ersten Cartridge-Spiels "Skate or Die" für NIS, ohne jedoch stark das Nintendos 8-bit-System zu unterstützen.

Okt. 1990:

- Das erste Spiel für den Mega Drive, "Populous", erscheint.

Nov. 1990:

- Erster wirklicher Schritt auf den Konsole-spiele-Markt mit "John Madden Football" für Segas Mega Drive, für den in der Folgezeit mehr als 125 Titel geschrieben werden.



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>



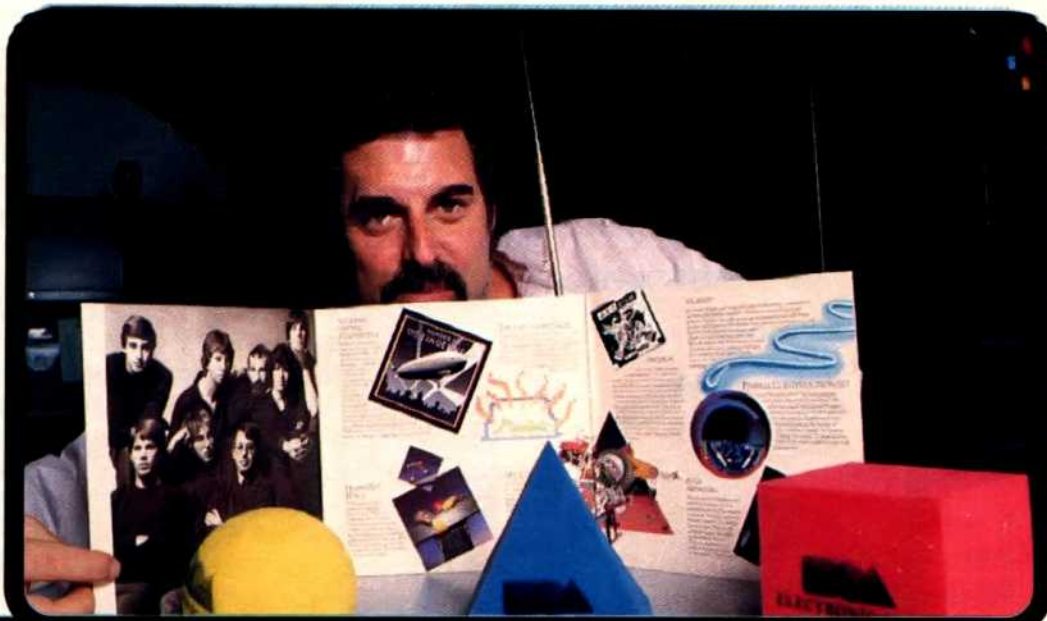
Electronic Arts hat in seiner 14-jährigen Firmengeschichte über eine Milliarde Softwarepakete verkauft. Im Juli dieses Jahres waren sie die ersten, die für die europäische PlayStation eine Million Spiele absetzten; und bis Weihnachten rechnet man mit mindestens einer weiteren Million. Und da "Andretti Racing", "John Madden Football" und "FIFA 97" schon in den Startlöchern stehen, sind die Chancen ziemlich gut, daß die prognostizierten Verkaufszahlen auch erreicht werden. Aber EA hat ja schon immer in reichlich großen Dimensionen gedacht, sogar als sie noch ziemlich klein waren. Schon zu Beginn war die Rede von "revolutionär", "pionierhaft" und "den Allerbesten".

Im September 1982 wurde die Gesellschaft von einem jungen, cleveren Stanford-Absolventen namens Trip Hawkins in Californien gegründet. Nach einem kurzen Abstecher bei Apple (er war der 58. Angestellte der jungen Firma) überwogen Hawkins' unternehmerische Instinkte und seine Liebe zum Spielen über den sicheren Angestelltenstatus und ließen ihn eine Softwarefirma gründen: Amazing Software. Anfangs bestand die Firma aus einem halben Dutzend Leuten: Hawkins selbst und einer Handvoll Programmierern. Alle arbeiteten an Spielen für 8-bit-Systeme wie Apple 2 und Atari 400. Aber noch bevor der erste Titel erschien, änderte die Firma ihren Namen in "Electronic Arts" um.

Mai 1983 waren sechs Spiele startbereit für den Markt, und damit auch das EA Image. Die Idee der Firma bestand darin, die Spiele als kulturelle Kunstwerke zu präsentieren, anstatt als Bits mit Spielzeugcharakter. Während die Titel der anderen Firmen sozusagen in einfallslosen Plastiktüten auf den Markt kamen, waren die EA-Packungen von Graphik-Designern entworfen. Hatten bisher die Programmierer eher den Status anonymer Drohnen, so thronten sie nun wie Rockstars mitten auf der Box. Der erste EA-Prospekt zeigt eine Weichzeichner-Schwarzweißaufnahme der Programmierer, die die Spiele geschaffen hatten: intensive Blicke aus jungen Gesichtern, die visionär in die Ferne des Alls blicken.

Konventionen sprengen

Hier war die Firma, die der Welt vermitteln wollte: Was wir produzieren, ist nicht Elektronik, sondern Kunst. Mark Lewis, Präsident für EA-International, der gerade in dem Moment zu der Firma kam, als die ersten Titel nach Übersee gingen, drückt es so aus: "Wir prägten das Bild des Software-Künst-



(oben) Mark Lewis, Präsident von EA International, zeigt hier einige der frühen Marketingartikel und Werbebroschüren von Electronic Arts. Und hält einen Schirm in der Hand - aus präventösen Gründen photographisch-künstlerischer Art. (links) Der pompöse EA-Firmensitz in Canada. (unten) Diese Leute stehen hinter den Spielen, die aus Electronic Arts den größten Spielehersteller der Welt machten. Sieht nach einer ganz schön zufriedenen Mannschaft aus.



lers, wir statteten den Produktionsvorgang mit Sensibilität aus. Wir brachten ein bißchen Stil, ein bißchen Lockerheit, ein bißchen Allüre in eine Industrie, die immer eher als nüchtern galt. Wir machten sie sexy."

In der ersten Kollektion befanden sich Titel wie "Hard Hat Mac", "Arkon" und "3D Construction Set", die so gut und so anders waren, daß sich bei kritischen Fachleuten und bei Verbrauchern der Ruf bildete, Electronic Arts-Produkte würden mehr oder weniger sofort bei Erscheinen ein Renner. Da die Firma aber im Vergleich zur Konkurrenz sehr viel Zeit und Geld in die Entwicklung investierte, machte sie in den ersten paar Jahren nicht gerade Supergewinne.

"Die Firma war immer auf Messers Schneide, die Situation war oft eher prekär" erinnert sich Lewis. "Im Büro hatten wir trotzdem viel Spaß.

WIR PRÄGTEN DAS BILD DES
SOFTWARE-KÜNSTLERS... WIR
BRACHTEN EIN BIßCHEN STIL,
EIN BIßCHEN LOCKERHEIT,
EIN BIßCHEN ALLÜRE IN EINE
INDUSTRIE, DIE IMMER EHER
ALS NÜCHTERN UND STEIF
GALT. WIR MACHTEN SIE SEXY."

MARK LEWIS
MARK LEWIS

Dez. 1990:

- Das erste EASN (Electronic Arts Sports Network) Spiel kommt auf den Markt: John Madden Football für den Mega Drive. Die Madden-Serie wird weltweit über sieben Millionen mal verkauft. EASN wird später zu EA Sports.

Feb. 1991:

- Unternehmensgründer Trip Hawkins scheidet kurz vor der \$ 100 Mio-Schwelle aus und gründet die Hardwarefirma 3DO.

Sept. 1992:

- Aufkauf von Origin, der amerikanischen Softwarefirma, die hinter der "Wing Commander"-Serie steht.

Dez. 1992:

- Das Original FIFA International American Soccer erscheint für den Mega Drive. Die Serie wurde weitergeführt und erreicht weltweit Umsätze von fünf Millionen Dollar.

Bisher erschienene PlayStation-Titel:

Extreme Pinball
 Fade To Black
 FIFA '96
 Hi Octane
 Magic Carpet
 NBA Live '96
 The Need For Speed
 PGA Tour Golf
 Psychic Detective
 Road Rash
 Shockwave Assault
 Space Hulk
 Theme Park
 Viewpoint
 Wing Commander III

Noch für 1996 vorgesehene PlayStation-Titel:

Time Commando (Okt)
 Die Hard Trilogy (Okt)
 Andretti Racing '97 (Okt)
 PGA Tour '97 (Okt)
 Madden NFL '97 (Okt)
 Soviet Strike (Okt)
 Syndicate Wars (Nov)
 Crusader: No Remorse (Nov)
 NHL '97 (Nov)
 FIFA '97 (Nov)
 Wing Commander IV (Nov)
 NBA Live '97 (Dez)

Das Durchschnittsalter lag bei 23, und jeder machte mit, wenn wir herumläuterten, inklusive Trip. Aber die Kehrseite der Medaille war, daß wir sogar benutztes Papier zu Notizzetteln schnitten – wir haben nie was weggeschmissen. Es gab 'ne Menge schlaflose Nächte, Überstunden und wenig Gehalt. Wie sich herausstellte, war das genau die Umgebung und Situation, die für Kreativität in höchstem Maße förderlich ist. Die Entwickler wußten, daß sie nicht für die Wall Street arbeiteten oder für irgend einen anonymen Chef, der sie jeden Moment willkürlich feuern konnte."

Erst als 1985 der Amiga, einer der ersten 16-Bit-Computer, auf den Markt kam, fing EA an, die Marke bekanntzumachen und auch Geld zu verdienen. Die jungen Leute von EA erkannten in diesem – damals technisch hochentwickelten – Computersystem eine Chance für ihre höherfliegenden Ideen und Ambitionen, die bisher durch die Begrenzungen der 8-Bit-Hardware ziemlich abgebremst worden waren. Durch Spiele wie "Marble Madness", "Bard's Tale", "Interceptor" und "Populous" etablierte sich die Firma schnell als Marktführer.

Zur selben Zeit baute sich EA in dem Computerspiele-Markt, der damals noch in den Kinderschuhen steckte, rasch einen erstklassigen Ruf auf. Und 1987 – knapp vier Jahre nachdem die ersten Produkte auf den Markt gekommen waren – waren sie zum größten Softwarehersteller der Welt avanciert. Aber sogar als die Firma schon ganz neue Spitzenumsätze erreicht hatte, hing schon wieder ein neues Damoklesschwert über ihrer Zukunft: die Konsolen.

Das Phänomen "Konsole"

Eigentlich stand Hawkins Spielecomputern immer sehr skeptisch gegenüber – um nicht zu sagen feindselig. Er sah sie als "niedliche", aber nicht ernstzunehmende Ableger der Computer an, die mehr Power, eine größere Speicherkapazität und ein viel höheres Potential für kreative Ideen boten. Den Kids aber waren RAM oder ROM, Bits oder Bytes – und vor allem auch mögliche Kreativitätspotentiale der Programmierer sch...egal. Sie wollten einfach nur Nintendo spielen.

Während 1988 und '89 in Europa weiterhin der Amiga ganz hoch im Rennen lag, hatte der 8-bit NES in Amerika schon eine ganze Generation von Jugendlichen auf seine Seite gezogen. Gegen Ende des Jahrzehnts machte das Phänomen auch vor Europa nicht mehr halt. Und EA trug tatkräftig dazu bei. Spät und ohne allzu viel Lust, betreten sie mit einer Handvoll NES-Titel den Cart-ridge-Markt. Lewis meint, nicht nur die Technologie, sondern vor allem auch das Business-Modell seien für den zögerlichen Einstieg verantwortlich gewesen.

"Die Geschäftspraktiken der Konsolenherstel-

3DO-Trip...



Daß er Electronic Arts zur erfolgreichsten Videospielefirma der Welt gemacht hat, reichte Trip Hawkins nicht. Er hatte einen Traum: einen weltweiten Spielestandard zu schaffen, ein auf CD basierendes System, das die größten Konsolen-Hersteller und Elektronik-Riesen auf der ganzen Welt annehmen würden – sozusagen VHS für Videospiele.

Und so kündigte er 1991 3DO an, die erste 32-bit-Spiele-Technologie auf der Welt. Zur selben Zeit gab er bekannt, daß mindestens vier große Firmen, darunter Panasonic

und AT&T planen, 3DO "interaktive Multiplayers" herzustellen (zackig, der Name); und daß viele der führenden Softwarehäuser, darunter auch (man kann's kaum glauben) Electronic Arts, Spiele für das System entwickeln würden.

Doch ziemlich schnell wurde aus dem Traum ein Alptraum. Als 3DO auf den Markt kam, gab es nicht genug Software für das System. Und die Spiele, die dann irgendwann doch mal auftauchten, waren zum größten Teil wunderschön eingepackte Fehlkonzeptionen voller Haken und Ösen, denen die Erkenntnis fehlte, daß das wichtigste Wortteil in "Videospiel" nicht "Video" ist. Drei Jahre nach seinem Launch war 3DO hinüber. Und damit auch Trips Traum. Den hat er allerdings noch nicht völlig aufgegeben. Seine 3DO-Gesellschaft entwickelte eine neue 64-bit Konsole mit dem Namen M2 und verkaufte letztes Jahr die Rechte an der Technologie an Matsushita – für coole hundert Millionen Dollar.

Eine Konsole mit diesem System soll im ersten Halbjahr '97 auf den Markt kommen.

ler stanken zum Himmel. Vereinfacht ausgedrückt sagten sie, Okay, wir lassen Euch Spiele für den NES herstellen, aber uns gehören die Produktrechte. Wir sind für den Herstellungsprozeß verantwortlich, aber wir berechnen Euch eine Riesensumme für jedes angefertigte Stück, und wir verlangen Vorauszahlung. Wenn Euer Spiel sich dann schlecht verkauft, Pech für Euch."

Das Verfahren war in der Tat ein riesiges Glücksspiel. Ein paar Hersteller haben auch prompt Riesenverluste einstecken müssen. EA's vorsichtige Herangehensweise hielt zwar nicht mit der Entwicklung Schritt, begrenzte aber dadurch das Verlustrisiko. Der Nachteil war, daß man nicht in einem Markt präsent war, der sich – wenngleich vielleicht nicht auf dem Gipfel der Technologie – inzwischen doch bestimmt als dynamisch, interessant, spannend und auch lukrativ erwiesen hat.

1990 kam Sega, bisher nicht unbedingt ein Versager, jedoch zumindest ein Winzling in der 8-bit-Schlacht, mit dem Launch des Mega Drive in die Topzone; die erste 16-bit-Spiele-Konsole der Welt war geboren.

Feb. 1993:

■ Unter dem Druck des amerikanischen Fernsehsenders ESPN wird EASN in EA Sports umbenannt. Als erstes Spiel erscheint "NHLPA Hockey" mit diesem halb-neuen Etikett.

Jan. 1995:

■ Aufkauf von Bullfrog, dem englischen Entwicklerteam von "Populous", "Theme Park", "Magic Carpet" und "Syndicate Wars".

Nov. 1995:

■ Der erste PlayStation Titel, "FIFA 96", erscheint.

Juli 1996:

■ Als erster Drittanbieter verkauft Electronic Arts in Europa eine Million PlayStation CDs.



(links) Zu viele Stunden vor dem Computer können einen ganz schön mitnehmen. Hier ist gerade einer der talentierten EA-Programmierer am ausrasten. (unten) Die Electronic Arts Studios sind ziemlich beeindruckend. (ganz unten) Der charakteristische Sound und die Kommentare gehören zu den letzten Produktionsschritten.



EA'S ERSTES PLAYSTATION-SPIEL "FIFA 96" STIEG IN DEN CHARTS SOFORT AUF DEN SPITZENPLATZ. BISHER WURDE ES IN EUROPA 200.000 MAL VERKAUFT UND IST DER BESTSELLER-TITEL AUF DEM SYSTEM.

Zwar bot die Maschine von der Technik her Möglichkeiten, die EA gefielen; da jedoch Sega die selben drakonischen Fremdhersteller-Verträge anbot wie Nintendo, zögerte EA zunächst etwas, sich dem System zu verschreiben.

Die Mega Drive Sensation

Aber Hawkins war wild entschlossen, den Zug nicht noch einmal abfahren zu lassen. Zwar unterzeichnete er Segas Standardvertrag für Fremdhersteller nicht, ließ seine Entwickler jedoch ohne Lizenz in der Tasche an einer Serie von Spielen für den Mega Drive arbeiten. Als sie damit fertig waren, steckte er sie in seinen Aktenkoffer und stellte sie Sega vor. "Das können wir machen, aber nicht zu Euren Bedingungen. Laßt uns also darüber reden." Das war natürlich ein taktisches Meisterwerk. Sega erkannte, daß sie hier mit einer Firma zu tun hatten, die das Geschäft mit den 16-bit-Maschinen verstand und aus dieser Technologie das Beste herauszuholen vermochte: eine Crew, die eine derartig gute Software herzustellen verstand, daß diese ein Verkaufsargument für die Hardware sein würde – eine Firma, die ganz einfach ein Mega Drive Softwarehersteller werden mußte.

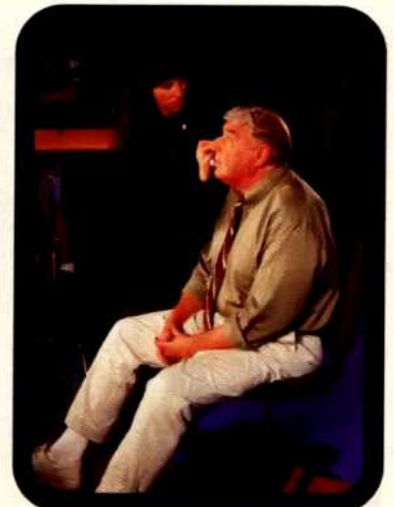
Im Sommer 1990 handelten die beiden Firmen einen einzigartigen Deal aus, der EA eine

bessere Position verlieh als jedem anderen Fremdhersteller. In den ersten anderthalb Jahren waren Titel wie "John Madden Football", "Populous" (schon wieder), "Road Rash", "EA Hockey" und "Desert Strike" jeder für sich ein absoluter Hit, und der Mega Drive schoß weltweit in ungekannte Höhen des Erfolgs.

EA wurde der erfolgreichste Fremdhersteller für den Mega Drive auf der ganzen Welt. Das kreative Team entwickelte über 125 Titel für dieses Gerät und verkaufte weltweit mehr Exemplare als alle anderen – mit Ausnahme von Sega selbst. Wie Lewis sagt: "Jeder Mega Drive Besitzer irgendwo auf dieser Welt wird wahrscheinlich ein "Sonic"-Spiel haben – aber höchstwahrscheinlich besitzt er auch ein EA-Spiel."

Durch das Cartridge-Geschäft wuchs Electronic Arts in den frühen 90ern sehr schnell, denn das Unternehmen fand genau die richtige Balance zwischen dem allgemeinen Geschmack und echter Innovation für den Mega Drive und den PC (der Amiga war zwischenzeitlich abgetaucht).

Nicht einmal der (freundschaftliche) Abgang von Hawkins im Jahre 1991 – gerade als EA die 100-Millionen-Dollar-Umsatzgrenze durchbrach – bereitete der Firma Schwierigkeiten. Anders war das allerdings mit ihrer Arbeit für 3DO. Diese verlangte viel zu viel Aufwand an Zeit, Arbeit und Geld für eine Firma, deren Hardware Hawkins nun promotete. Und die begeisterte Unterstützung dieser Firma, deren Produkt als übersteuert und unterqualifiziert von den meisten anderen Fremdhersteller und Verbrauchern anscheinend einfach ignoriert wurde, wird erst verständlich, wenn man weiß, daß EA einst Hauptaktionär von 3DO war und sich anscheinend sentimental noch ein bißchen



(oben) Michael Jordan erhält letzte Instruktionen, bevor er für eine Spielsequenz gefilmt wird. (darunter) John Madden bekommt sein Make-up aufgelegt. Danach wird die für American Football Spiele charakteristische Stimme hinzugefügt.

Mitarbeiter

■ Electronic Arts beschäftigt weltweit ca. 14.500 Leute. Knapp 800 arbeiten unmittelbar in der Entwicklung.

Zuwachs in den '90ern

■ Electronic Arts wuchs um mehr als das Siebenfache seit Anfang des Jahrzehnts. Für das letzte Quartal dieses Kalenderjahres rechnet die Firma mit einem Umsatz, der ungefähr dem Gesamtumsatz bis Ende der 80er Jahre gleichkommt.

Geschäftsjahre (bis Ende März)

1990 - \$ 72 Mio
1991 - \$ 101 Mio
1992 - \$ 162 Mio
1993 - \$ 298 Mio
1994 - \$ 418 Mio
1995 - \$ 531 Mio

EA SPORTS LÄUFT AUF DER
PLAYSTATION SO GUT, DASS ES
DEN LEUTEN DIE SPRACHE
VERSCHLÄGT, UND MEINER
MEINUNG NACH WIRD "SOVIET
STRIKE" EINER DER ERSTEN
ECHTEN 32-BIT-ARKADETITEL."

mit dieser Exoten-Konsole verbunden fühlte.

Mark Lewis ist nicht bereit, das Mißlingen ganz auf der Sollseite zu verbuchen. Seiner Meinung nach war die Entwicklung der 3DO-Spiele immerhin dazu gut, daß EA viel über das CD-Herstellungsgeschäft lernte. Dadurch waren sie in einer vortrefflichen Lage, als letztes Jahr die PlayStation herauskam, um optimal zu arbeiten. "Die ganze 3DO-Erfahrung lehrte uns viel darüber, was alles möglich ist, was überhaupt auf CD geht und was nicht."

Höchste Marktanteile

EA's erstes PlayStation-Spiel "FIFA 96" war ganz gewiß keine Anfängerarbeit und stieg sofort auf den Spitzenplatz in den Charts. Bisher verkaufte sich das Spiel in Europa 200.000 mal und ist der Bestseller auf dem System. Ein oder zwei der rund ein Dutzend Titel, die wohl noch vor Weihnachten erscheinen, könnten sich noch weiter vordrängeln: "Andretti Racing", "Madden 97", "Soviet Strike" und natürlich "FIFA '97" sehen alle so aus, als könnten sie in den nächsten Monaten Tophits werden.

Lewis hat den Anspruch, EA in vielen Spielkategorien marktführend zu machen. "EA Sports läuft so gut auf der PlayStation, daß es schon atemberaubend ist, und ich glaube mal, daß "Soviet Strike" eins der ersten echten 32-bit-Arkadespiele ist." Seine beiden persönlichen Favoriten sind "Madden" und "Andretti". "Madden" findet er "einfach irre", und er glaubt, daß es in diesem Jahr, weltweit gesehen, Electronic Arts' bestverkaufter Titel wird, obwohl er auch meint, daß "FIFA '97" in Europa wohl das Rennen machen dürfte. "Andretti" freilich ist die Antwort auf seine Gebete. "Ich liebe Rennspiele, aber ich hasse es, "Ridge Racer" spielen zu müssen oder irgendwas anderes, das nicht von uns ist. Jetzt würdige ich kein anderes Spiel als "Andretti" auch nur eines Blickes, und ich denke, das bezieht sich auch auf "Formel 1" von Psygnosis. Soweit ich bisher gesehen habe, kann ich behaupten, daß "Andretti" einfach das bessere Spiel ist. Sagen wir's mal so: ich bin nur sehr, sehr schwer zufriedenzustellen, und ich bin überaus zufrieden mit "Andretti".

1997 beabsichtigt Electronic Arts, seinen Einsatz für die PlayStation sogar noch weiter anzu-

Ein eingeschworener Sportsender



"Es gibt Leute, die haben keine Ahnung, wer Electronic Arts ist", räumt Lewis ein, "aber sie werden Ihnen erzählen, sie seien von einer Firma namens EA Sports total begeistert." Andere meinen, John Madden sei ein besonders talentierter Programmierer, der für die genannte Firma arbeitet; tatsächlich handelt es sich um einen pensionierten, hochverehrten American Football-Trainer, dessen Name ein über die Maßen erfolgreiches American Football Spiel schmückt. Die erste PlayStation-Version, "Madden NFL '97", erfreut in Bälde auch die deutschen Zocker.

Bisher hat die Madden-Serie weltweit eine Verkaufszahl von über sieben Millionen Stück erreicht. EA's Verbindung zu diesem unglaublichen Videospiel-Superhelden geht ins Jahr 1987 zurück, als der Namen Madden als Lizenz angemeldet wurde und auf dem Titel eines NHL-Management-Spiels für PC zu sehen war. Drei Jahre später sah Richard Hilleman, ein Softwareentwickler, der eine Schlüsselposition in der kreativen Flanke der Firmenhierarchie innehat, eine Möglichkeit, aus diesem Strategiespiel einen Sportsimulator im Arkadestil für den Mega Drive zu machen. Mit dem Namen Madden immer noch vorn auf dem Titelfoto. Es wurde rasch zu einem der damals bestver-

kauften Cartridges und definierte das Qualitätsmerkmal für das ganze Genre neu. EA ließ neue Sportspiele entwickeln, auch eine neue Madden-Folge. Ihr Wunsch war auch, diesem Spektrum ein einheitliches Verlagsoutfit und ein eigenes Warenzeichen zu geben. "Wir wollten, daß es wie bei diesen Sportkanälen im Fernsehen ist; die strahlen unterschiedliche Sendungen und Shows aus, die aber in ein und demselben

Programm laufen," erklärt Lewis. "Deshalb kamen wir mit EASN 'raus, Electronic Arts Sports Network." Das war auch soweit in Ordnung, bis eines Tages ESPN, ein größerer amerikanischer Sportsender, EA beschuldigte, sie wollten sich sein Warenzeichen irreführend zunutze machen. Es erfolgte eine Abmahnung und eine Klage auf Unterlassung des Namens.

EA gab nach und ließ um des lieben Friedens willen den Namen fallen: Anfang 1993 war dann der Name "EA Sports geboren". Seit dieser Zeit wurden weltweit über 25 Millionen Spiele mit dem EA Sports-Logo für verschiedene Systeme verkauft. Der Bereich macht ungefähr 45 % des EA-Geschäftsvolumens aus und schluckte letztes Jahr 53 % des weltweiten Sport-Videospielmärktes - ein überwältigender Marktanteil. In Europa ist das erfolgreichste EA Sports Produkt "FIFA Soccer". Die verschiedenen Versionen haben Verkaufszahlen von vier Millionen erreicht. Die '96er Version wurde bisher über 200.000 mal verkauft, und "FIFA '97" kommt wohl im November heraus."

Niederlassungen weltweit

- Die weltweit 32 Geschäftsstellen von Electronic Arts sind in 19 Ländern vertreten: England, USA, Canada, Puerto Rico, Frankreich, Deutschland, Spanien, Schweden, Dänemark, Norwegen, Südafrika, China, Malaysia, Singapur, Australien, Thailand, Japan, Hong Kong und Neuseeland.

Forschung und Entwicklung

- Letztes Jahr wendete Electronic Arts \$100 Mio für Forschung und Entwicklung auf, mehr als jeder anderen Fremdhersteller von Spiele-Software.

kurbeln – 25 Titel sind schon in der Planung, und das bedeutet durchschnittlich alle zwei Wochen ein neues Spiel. Das dürfte erstmal ausreichen. Da EA – neben Sony selbst – schon mehr Titel für das Sony-System verkauft hat als jeder andere Fremdhersteller, gehört diese Company ganz offensichtlich zu den absoluten Favoriten der PlayStation-

Spieler. Das Einzige, was im ersten Jahr gefehlt hat, ist ein echtes "Muß"-Spiel, eines, ohne das kein vernünftig denkender Mensch wirklich auskommt, das "man" einfach braucht, das nicht zu besitzen ein richtiger Fauxpas wäre. Nun, in der kommenden Serie von Titeln dürfte wenigstens ein solcher Superhit dabeisein. pat



Das dreckige Dutzend

Klemmt das Joypad, spinnt der Wing Commander oder stecken Sie im 10. Level von Magic Carpet fest? Keine Sorge, der Kundensupport von Electronic Arts hilft in allen Lebenslagen.

Sie kennen das: Das frisch gekaufte Spiel wandert in die PlayStation, das Intro flimmert über den Bildschirm und dann hakt's plötzlich.

Die dritte Mission von Wing Commander 3 entpuppt sich als unüberwindbar oder Andretti Racing weigert sich, mit dem Exoten-Lenkrad aus Südost-Asien zusammenzuarbeiten. Kein Problem – ein Anruf unter der vielversprechenden Nummer 02408-940 555 schafft Abhilfe. Im Großraumbüro des Deutschland-Hauptquartiers von EA im beschaulichen Aachen gieren zwölf junge Spezialisten danach, Ihnen zu helfen. Kundensupport nennt sich das, neudeutsch auch als Customer Service bekannt.

Unmengen von Spieleschachteln, Briefe und Formulare stapeln sich

auf den kaum noch zu sehenden Schreibtischen, damit jeder Customer Service Representative (so nennen sich die EA-Spezialisten) schnell Zugriff auf das benötigte Spiel und Informationen hat. Eigentlich ist der Customer Service eine Hotline für technische Probleme, aber da PlayStations nicht so fehleranfällig sind wie PCs, helfen die 12 Jungs auch bei spielerischen Problemen weiter oder kennen zumindest im Notfall die Hotline-Nummer eines kompetenten Spielemagazins (es soll allerdings schon vorgekommen sein, daß das eine oder andere dieser kompetenten Spielemagazine bereits zuvor an die EA-Hotline verwiesen hatte...).

Neben den Sorgen und Nöten der Spieler widmen sich die Kundendiener der Qualitätssicherung der EA-Spiele, um zu gewährleisten, daß sich keine Bugs ins Programm schleichen und vor allem die Übersetzung ins Deutsche einwandfrei ist. Klingt interessant? Ist es auch: Die Mitarbeiter des Customer Service zählen zu den ersten, die neue Spiele von Electronic Arts zocken dürfen. Wenn Sie sich dafür interessieren, rufen Sie einfach mal an; einen leichteren Einstieg in die Spiele-Branche gibt es nicht. Allerdings sind einige Voraussetzungen nötig, wie gute Englisch- und Deutschkenntnisse, eine seriöse Ausdrucksweise sowie Lust auf konzentrierte Arbeit in einem lockeren Team. Ach ja, wer noch nie von Need for Speed oder FIFA Soccer gehört hat, der ist natürlich auch völlig fehl am Platz.



Der Customer Service von Electronic Arts (von links nach rechts): Frank Buchheim, Markus Weise, Michael Lothmann, Ulrich Israel, Matt Eyre (Customer Service Manager), Lars Berenbrinker, Jan Brockmann, Alex Golubowitsch, Achim Murphy, Kai Pacyna und Udet Schaffrath.

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

Ayrton Senna Kart Duel DV * 89,99
Ayrton Senna Kart Duel JP 149,99

Baphomets Fluch DV * 85,99

Batman Forever Coin-Up DV * 84,99
Battle Arena Thoshinden DV 85,99
Battle Arena Thoshinden 2 DV 94,99
Bedlam DV * 85,99
Beyond the Beyond US 109,99
Black Dawn DV * 85,99
Black Dawn US 109,99
Blam! Machinehead DV 85,99
Blast Chamber DV * 89,99
Blast Chamber US 109,99
Blazing Dragons DV 84,99
Break Point Tennis DV * 89,99
Bubble Bobble DV 84,99
Bubble Bobble 2 DA * 79,99
Burning Road DV * 85,99
Bust-A-Move2:TheArcadeDV 64,99
Casper DV 84,99
Cheesy DA * 89,99
Chessmaster 3-D DV 85,99
Chronicles of the Sword DV * 85,99

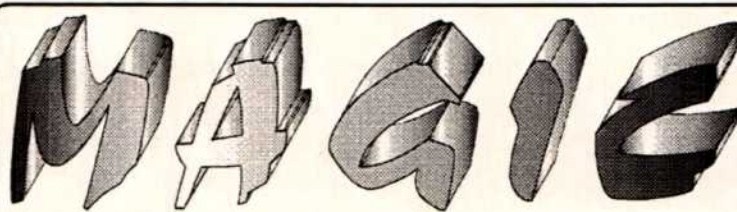
Command & Conquer DV * 88,99

Constructor DV * 85,99

Crash Bandicoot DV * 106,99

Crow:City of Angels DV * 84,99

Crusader:No Remorse DV * 84,99
Darkstalkers DV * 85,99
Davis Cup Tennis DV 85,99
Deadly Skies DV * 85,99
Deathdrome DV * 85,99
Descent DA 84,99
Destruction Derby 1 DV 94,99
Destruction Derby 2 DV * 94,99
Die Hard Trilogy DV * 84,99
Die Hard Trilogy US 109,99
Discworld DV 85,99
Dragonheart:Fire & Steel DV * 84,99



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

Sony Playstation

Disrupter DV * 84,99

Earthworm Jim 2 DV * 85,99
ESPN Extreme Games DV 85,99
Exhumed DA * 85,99
Extreme Pinball DA 84,99
Fade to Black DA 84,99
Fatal Fury 3 JP * 139,99

FIFA '97 DV * 79,99

FIFA Soccer '96 DA 59,99
FIFA Soccer '96 DV 88,99
Firo & Klawd DV * 85,99
Floating Runner US 109,99

Formel 1 DV 99,99

Frank Thomas Baseball DV 84,99
Gex DV 85,99
Grid Run DV * 85,99
Gunship 2000 DV 94,99
Hexen DV * 85,99
Horned Owl US 109,99
Hyper Final Match Tennis DV * 85,99
Impact Racing DA 85,99
In the Hunt DV * 88,99
International Moto X DA * 84,99
Iron & Blood DV * 84,99
Iron Man / XO Manowar DV * 84,99

Sony Playstation

John Madden NFL '97 DV 84,99
Jumping Flash 2 DV * 94,99
Killing Zone DV 79,99
King of Fighters '95 US 109,99
Konami Open Golf DV * 85,99
Krazy Ivan DV 85,99
Last Dynasty DV * 89,99
Legacy of Kain US * 114,99
Lost Vikings 2 DV * 84,99
Magic Carpet DV 84,99
Magic the Gathering DV * 84,99
Mega Man X3 DV * 85,99
Mickey's Wild Adventure DV 85,99

Motor Toon GP 2 DV * 85,99
Myst DV * 85,99
Namco Museum Vol. 1 DV 94,99
Namco Museum Vol. 2 DV * 85,99
Namco Museum Vol. 3 DV * 85,99
Namco Soccer Prime Goal DV * 85,99
Nascar Racing '96 DA * 89,99
NBA Hangtime DV * 85,99
NBA In the Zone DV 94,99
NBA Jam Extreme DV 84,99
NBA Live '97 DV 84,99
Need for Speed DV 84,99
NFL Game Day DV 94,99
NFL Quarterback Club '97 DV * 84,99
NHL Face Off DV 94,99
NHL Face Off '97 US 109,99
NHL Hockey '97 DV * 84,99
NHL Powerplay Hockey US 109,99
NHL Powerplay Hockey DV * 84,99

Sony Playstation

Olympic Soccer DV 79,99
Onside Soccer DV * 85,99
Overblood JP 139,99
Pandemonium DV * 85,99
Panzer General DV 85,99
Penny Racers DV 85,99
PGA Tour Golf '97 DV 84,99
Pitball DV * 85,99
Poéd DA * 85,99
Power Move Pro Wrestling DV * 89,99
Power Rangers Pinball US 109,99
Project Overkill DA * 85,99
Project Overkill US 99,99
Pro Pinball The Web DV 84,99
Raging Skies DV 94,99
Ran Soccer DV 84,99
Rayman DV 85,99
Resident Evil DV 85,99
Resident Evil 2 JP * 149,99
Return Fire DV 85,99
Ridge Racer DV 94,99
Ridge Racer Revolution DV 94,99
Ridge Racer 3 JP * 139,99
Road Rash DV 84,99
Sampras Extreme Tennis DV * 94,99
Samurai Showdown 3 US * 109,99
ShellShock DV 79,99
Shockwave Assault DA 64,99

Sony Playstation

Star Winder DA * 85,99
Steel Harbinger DA * 85,99
Streetfighter Alpha DV 85,99
Streetfighter Alpha 2 DA * 85,99
Street Racer DV * 85,99
Striker '96 DV 79,99
Super Motocross Champ. US * 109,99
Supersonic Racers DV * 85,99
Syndicate Wars DV * 84,99
Tekken DV 99,99

Tekken 2 DV 99,99

Tempest X DV * 84,99
Tetris Plus US 99,99
Tilt DV * 79,99
Theme Park DV 84,99
Time Commando DV 84,99
Tobal No. 1 JP 139,99
Tokyo Highway Battle US 109,99

Tomb Raider DV * 88,99

Tomb Raider US * 109,99
Top Gun:Fire at Will DV 94,99
Total NBA DV 94,99
Track & Field DV 94,99
Tunnel B1 DV 88,99
Twisted Metal DV 85,99
Victory Boxing DV * 88,99
Viewpoint DA 84,99
Virtual Golf DV 85,99
Virtual Tennis DV * 84,99
Warhammer:Im Schatten... DV * 85,99
Whizz DV * 79,99
Wing Commander 3 DV 94,99

Sim City 2000 DV * 85,99

Skeleton Warriors DV 79,99
Slam'n Jam DV 88,99

Jetzt Vorbestellen: Soul Edge (Feb. '97) DV * 106,99 Soviet Strike DV * 84,99

Space Hulk DA 84,99
Spot goes to Hollywood DV * 85,99
Spot goes to Hollywood US * 109,99
Starfighter 3000 DV 85,99
Star Gladiator DA * 85,99
Star Gladiator US 109,99

Wing Commander IV DV * 84,99

Williams Arcade Greatest DV 64,99
WipEout DV 94,99
WipEout 2097 DV 94,99
World Cup Golf:Prof. Edit. DV 79,99
Worms DV 94,99
WWF In your House DV * 84,99
X2 DA * 89,99

* : 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 ERWÜNSCHT!!! Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich! Keine Haftung für Irrtümer und Druckfehler.

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

Aufgrund zahlreicher Einsendungen, die die mangelnde Aktualität der hier bereits vorgestellten Cheats kritisieren, stellen wir Ihnen in dieser Ausgabe fast nur Schummereien zu topaktuellen Spielen vor. Ob Formel 1, Crash Bandicoot oder Top Gun – jetzt finden Sie bestimmt etwas Neues.

Crash Bandicoot

Es wurde auch langsam Zeit, daß Sie uns die ersten Hilfen zum Plattform-Spektakel Crash Bandicoot einsanden. Hier nun eine erste kleine Auswahl der besten Cheats.



• Passwörter

2%: KREIS, QUADRAT, KREIS, QUADRAT, KREIS, KREIS, DREIECK, QUADRAT
6%: KREIS, X, QUADRAT, DREIECK, KREIS, QUADRAT, QUADRAT, DREIECK
11%: QUADRAT, QUADRAT, X, QUADRAT, QUADRAT, DREIECK, X, DREIECK
13%: X, QUADRAT, X, KREIS, X, QUADRAT, DREIECK, X
18%: QUADRAT, QUADRAT, DREIECK, X, KREIS, KREIS, X, DREIECK
22%: KREIS, QUADRAT, QUADRAT, KREIS, KREIS, X, X, X
27%: X, KREIS, X, KREIS, KREIS, X, QUADRAT, KREIS

31%: QUADRAT, X, DREIECK, DREIECK, X, QUADRAT, X, DREIECK

36%: X, KREIS, KREIS, KREIS, X, QUADRAT, X, QUADRAT
38%: QUADRAT, QUADRAT, X, DREIECK, X, QUADRAT, KREIS, X
52%: DREIECK, DREIECK, KREIS, X, X, QUADRAT, QUADRAT, KREIS, QUADRAT, DREIECK, DREIECK, X, X, KREIS, KREIS, QUADRAT, KREIS, QUADRAT, DREIECK, QUADRAT, X, X, X, KREIS

• Super Paßwort

Mit Hilfe des Super Paßwortes erhalten Sie alle Edelsteine und Schlüssel. Um diesen Cheat zu aktivieren, geben Sie im Passwort-Bildschirm zuerst folgenden Code ein: DREIECK, DREIECK, DREIECK, DREIECK, X, QUADRAT, DREIECK, DREIECK.

Nun erscheinen zwei weitere Eingabefelder. In diese geben Sie die beiden Kombinationen ein:

Zuerst DREIECK, DREIECK, QUADRAT, X, DREIECK, KREIS, DREIECK, DREIECK und dann DREIECK, KREIS, QUADRAT, DREIECK, X, X, X, X.

• Debug-Menü

Um an das geheime Debug-Menü zu gelangen, gehen Sie folgendermaßen vor:

Halten Sie während des Naughty Dog Logos die Tasten HOCH und X solange gedrückt, bis der Titel-Bildschirm erscheint.

Halten Sie dann die Taste LINKS gedrückt und betätigen Sie gleichzeitig QUADRAT, KREIS, QUADRAT, START.

Pausieren Sie das Spiel und drücken Sie zuerst auf die Taste RUNTER, dann 26mal die Taste X und schließlich wieder RUNTER.

Nun hören Sie ein verräterisches Geräusch und das Spiel läuft wieder.

Von nun an erscheint jedesmal, wenn Sie die Taste SELECT drücken das geheimnisvolle Debug-Menü.

(Helmut H., aus Passau)

Return Fire

Um in diesem Kriegsspiel nicht als Verlierer dazustehen, sollten Sie folgende Paßwörter verwenden.

• Paßwörter

Level 2: Regenschirm, Vogel, Schmetterling, Blume
Level 3: Smiley, Tasse, Hase, Regenschirm

Der alljährliche Horror:

Weihnachten rückt unerbittlich näher,
und Sie haben immer noch
kein vernünftiges Geschenk!

Geschenk-
Abo!

Die einzigartige Rettung:

Das offizielle PlayStation Magazin
als Geschenk-Abo!

Geschenk-
Abo!

Geschenk-
Abo!



Jedes Jahr das Gleiche: vor Weihnachten sind die Läden voll von Leuten, die verzweifelt nach Geschenken suchen - nach Weihnachten sind die Läden wieder voll von all den Leuten, die diese Geschenke wieder umtauschen. Nur Ihnen passiert das nicht, denn Sie haben ein Geschenk, das garantiert viel Freude macht: Das PlayStation Magazin mit der in Deutschland einzigartigen CD voller, zum Teil spielbarer Demos! Wenn Sie also in der Verwandtschaft oder unter Freunden jemanden mit einer PlayStation haben, zögern Sie nicht lange und machen Sie sich auf Ewigkeiten beliebt (und Sie müssen ja niemandem erzählen, daß das Abo um 10% günstiger war...).



DAS GESCHENK-ABO!

☒ **Ja**, ich verschenke ein PlayStation Magazin-Abo mit 10% Preisvorteil für nur DM 138,- (statt DM 153,60)

Meine Adresse (Auftraggeber): Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Lieferadresse: (Abonnement-Empfänger): Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Dauer des Geschenkabonnements

- ☐ bis auf Widerruf (mindestens jedoch 12 Ausgaben) Danach können Sie jederzeit kündigen.
☐ Limitiert auf 12 Ausgaben (Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen.)
☐ Bargeldlos durch Bankeinzug (12 Ausgaben jährlich DM 138,-)

Bankleitzahl

Konto-Nr.

Geldinstitut

☐ per Rechnung (12 Ausgaben jährlich DM 138,-)

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMU-Verlag, PlayStation Magazin, 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. Auslandspreise auf Anfrage.

Datum, 2. Unterschrift

CP06B

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMU-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Cheats

Level 4: Hase, Regenschirm, Vogel, Vogel
 Level 5: Blume, Regenschirm, Hase, Tasse
 Level 6: Vogel, Tasse, Schmetterling, Schmetterling
 Level 7: Bär, Bär, Kleeblatt, Vogel
 Level 8: Hase, Tasse, Regenschirm, Herz
 Level 9: Kleeblatt, Schmetterling, Vogel, Herz
 Level 10: Herz, Schmetterling, Tasse, Herz
 Level 11: Regenschirm, Regenschirm, Vogel, Blume
 Level 12: Blume, Tasse, Kleeblatt, Schmetterling
 Level 13: Herz, Regenschirm, Kleeblatt, Herz
 Level 14: Hase, Smiley, Blume, Kleeblatt
 Level 15: Hase, Smiley, Bär, Vogel
 Level 16: Blume, Regenschirm, Vogel, Hase
 Level 17: Blume, Bär, Herz, Regenschirm
 Level 18: Smiley, Bär, Herz, Kleeblatt

(Sebastian P., aus Mönchengladbach)

Die Hard Trilogy

Auch die folgenden Cheats drehen sich rund um ein toptaktuelles Spiel. Mit diesen sollten Sie zumindest im ersten Teil der Trilogie keine großen Probleme mehr haben. Wir warten gespannt auf Tips zu den beiden anderen Teilen.

• Extrawaffen

Um im ersten Teil an einige coole Extrawaffen zu gelangen, müssen Sie im ersten Level das blaue Auto zerstören. Die Belohnung wartet in Form einer durchschlagenden Bazooka auf Sie.

In Teil zwei erhalten Sie eine formschöne Beretta, wenn Sie im ersten Level den zuerst erscheinenden Hubschrauber vom Himmel holen.

• Die Hard Levelcodes

Um ohne Schwierigkeiten durch die erste Episode dieses brandaktuellen Games zu kommen, müssen Sie folgende vierzeilige Codes eingeben. Bei erfolgreicher Schummerei erhalten Sie die Meldung Official Game Code. Beachten Sie bitte, daß der Bindestrich eine Leerstelle bedeutet.

Level 2:
 ZN1!6HTWZJHF
 GK5N5W7CX7JZR
 VICYHPZRVICXH
 KZRVICYHPZRVJ
 Level 3:
 T41X-3-4TD1DP
 5B9W974MM6DT7
 4XMLG9T74XMMG
 FT74XMLG9T74J
 Level 4:
 Q-1WSX3WQKICD
 !6FSS!M1FFPQ2
 SC1D5JQ2SC1F5
 NQ2SC1D5JQ2S-
 Level 5:
 Y411ZDT3YJMZZ
 Y1BPYY6MW7DY7
 NZMVH9Y7NZMWH
 FY7NZMVH9Y7NJ



Level 6:
 F8279HY3FLM6X
 15K1ITGNWWHF9
 P6NVMBF9P6NWM
 GF9P6NVMBF9P-
 Level 7:
 74225VHK7WVMW
 H7GRVLCCLH1X74
 XMLG9T74XMLH9
 Y74XMLG9T74XJ
 Level 8:
 TN1ZN9JCSJ-XL
 7X5R9N4WL68TR
 6XWMGFTR6XWLG
 9TR6XWMGFTR6J
 Level 9:
 H425H75XGGVRV
 BXK479!L3XH5
 XRLZCTH5XRLIC
 YH5XRLZCTH5XJ
 Level 10:
 3D231ZZI23CKI
 8BS-QV9Q7JZ3D
 FKQ6SW3DFKQ7S
 I3DFKQ6SW3DFJ
 Level 11:
 W82GN88TVSCFX
 WCM79Q5PRZWC
 FFPQQVWCFFPRQ
 ZWCFFPQQVWCF-
 Level 12:
 942RCHX88Z14N
 RL3WL4XLM2D95
 4NLLB9954NLMB
 F954NLLB9954J

Level 13:
 TJ2HGH-DSD1DP
 Z-VN45NTLG9TM
 6DTM6DTM6DTL6
 8TM6DTM6DTM6-
 Level 14:
 DX22HW5SGZPQ7
 -Z5NGQZC5M2DY
 MQGTW7DYM-
 QCSW
 3DYMQGTW7DYMJ
 Level 15:
 BX21PND98VGP-
 4ZB1QDYGNLLBY
 CPGPVRBYCPGNV
 MBYCPGPVRBYCJ
 Level 16:
 XJ2BXT9SZXPG5
 DJ6S-Z69SH1XM
 LG9T74XMLG9S7
 -XMLG9T74XML-
 Level 17:
 RS2GX9C5P9SCJ
 S3X65LMYGYWRV
 ICYHPZRVICYGP
 VRVICYHPZRV!-
 Level 18:
 FS237Z5NHGKQR
 871JV7ZXVWCFT
 R6XWMGFTR6XVM
 BFTR6XWMGFTR-
 Level 19:
 B42-RJ498VGPC
 758DVXY2P2NB5
 8P2NBK858P2PB
 PB58P2NBK858J

(John Mc., aus New York)

Top Gun: Fire at will

Falls Sie es Tom Cruise einmal gleichgütig machen möchten und die Welt vor allen feindlichen Mächten schützen wollen, werden Sie sich möglicherweise über ein wenig Schützenhilfe freuen. Aus diesem Grunde haben wir für Sie alle Levelcodes zusammengestellt.

((Bullet)) Level Codes

Miramar 2: 63631
 Miramar 3: 86023
 Miramar 4: 56141
 Miramar 5: 79523
 Miramar 6: 07631
 Cuba 1: 20123
 Cuba 2: 57131
 Cuba 3: 70613
 Cuba 4: 82123
 Cuba 5: 46464
 Cuba 6: 75623
 Cuba 7: 39964
 Korea 1: 26126
 Korea 2: 89464
 Korea 3: 91692
 Korea 4: 15084
 Korea 5: 84103



Korea 6: 08584
Korea 7: 77603
Korea 8: 90194
Korea 9: 28103
Korea 10: 41684
Libya 1: 78692
Libya 2: 91184
Libya 3: 48384
Libya 4: 02726
Libya 5: 31984
Libya 6: 94236
Libya 7: 81484
Libya 8: 45726



(Beate H., aus München)

Final Doom

Bevor dieses Spiel aus den Regalen verschwindet, wollen wir Ihnen noch auf die Schnelle die wichtigsten Moge-
leien verraten.

• Master Levels: LSD07Q24TR
9!3KTJ828! OFILCXXXV
TIC19JTTS TNJW3PPCPM
PMJW4GNNLM • TNT
XBILCWDHXV M9Q7BSQNTS
KGP7ZNBQJG FLYM6TKLNP
VF7PF8V&WY 3F2KBZNGWV
762BLS7V53 • Plutonium
45XHR21478 VI6MR4T4!8

(Christian B., aus Seelze)



Formel 1

Die folgenden Tips und Tricks basieren auf der deutsch-
sprachigen Version dieses Mega-Games.

• Geheimer Kurs

Wie bereits im Interview erwähnt (PSM 10/96) wartet in
diesem heißen Rennspiel ein Zusatzkurs in Form eines
Rennwagens. Um diesen Track zu fahren, müssen Sie
entweder Weltmeister werden oder...Sie befolgen fol-
gende Anweisungen:

Im Options-Bildschirm der Ihnen die Auswahl Übungs-
runden, Qualifying, Rennen bietet, halten Sie die Taste
SELECT gedrückt und geben dann schnell die Tasten-

kombination LINKS, KREIS, KREIS, DREIECK,
DREIECK, KREIS, HOCH und RECHTS ein.
Die Meldung Bonus Track Activated er-
scheint. Um diesen zu fahren, wählen
Sie ihn einfach an.

• Buggies

Dieser Cheat ändert alle Rennautos
in kleine allradgetriebene Mini-Bug-
gies. Diese Rennen sind so lustig,
daß Sie sie unbedingt einmal gese-
hen haben müssen.

Im Options-Bildschirm, der Ihnen die
Auswahl Übungsrunden, Qualifying,
Rennen bietet, halten Sie die Taste SELECT
gedrückt und geben dann schnell die Tasten-
kombination RECHTS, HOCH, DREIECK, LINKS,
HOCH, QUADRAT und DREIECK. Bei erfolgreicher Eingabe
erscheint eine Nachricht auf Ihrem Bildschirm.

• Mini-Motorräder:

Dieser Cheat ändert alle Rennautos in kleine winzige Mo-
torräder mit monsterrmäßigen Reifen. Im Options-Bild-
schirm der Ihnen die Auswahl Übungsrunden, Qualifying,
Rennen bietet, halten Sie die Taste SELECT gedrückt und
geben dann schnell die Tastenkombination RUNTER,
HOCH, KREIS, DREIECK, RECHTS, HOCH, QUADRAT, DREI-
ECK.

• Lava-Track

Dieser Cheat ändert alle Kurse in lavaüberflutete
Straßen. Diesen etwas avantgardistischen Trick realisie-
ren Sie, indem Sie im Options-Bildschirm, der Ihnen die
Auswahl Übungsrunden, Qualifying, Rennen bietet, die



Double T

Arcade
Store

Obere Badersgasse 4

97769 Bad Brückenau

Tel: 09741/3977

Fax: 09741/3938

Öffnungszeiten:

Mo - Do: 11.00 - 21.00

Fr: 11.00 - 19.00

Sa: 10.00 - 15.00

**ständige Neuheiten!!
Auch alle älteren
Toptitel!!**

**Besuchen Sie unser neues
Ladenlokal!
Ladenpreise können variieren.**

Playstation, Grundgerät inkl. Joypad, Scartkabel u.	389,00
Netzkabel	389,00
Playstation, Grundgerät inkl. UNIVERSAL-UMBAU	479,00
PAL/US/JP	479,00
Playstation, Grundgerät inkl. 1 Gebrauchtspiel nach	439,00
Wahl (je nach Lager)	439,00
Universal-Umbau PAL/US/JP	89,00
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 Lenkrad	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 Buster	89,90
Alien Trilogy (EV-ungeschnitten)	94,90
Tekken 2	99,90
Tekken 2 Hint Book	39,90
True Pinball	89,90
Total NBA 96	99,90
Olympic Games	89,90
Worms	89,90
Need for Speed	99,90
Ridge Racer Revolution	99,90
Space Hulk	99,90
Raging Skies	99,90
Horned Owl (US)	109,90
Beyond the Beyond (US)	109,90
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
Tunnel B1	89,90
Tomb Raider	auf Anfrage
Baphomet's Fluch	89,90
Destruction Derby 2	94,90
Namco Soccer Prime Goal	89,90
Rayman 2	auf Anfrage
Disruptor	auf Anfrage
Crash Bandicoot (US)	109,90
Sampras Extreme Tennis	auf Anfrage
Actua Golf	89,90
POed	89,90
Powerplay Hockey (US)	109,90
Streetfighter Alpha 2 (JP)	auf Anfrage
Earthworm Jim II	auf Anfrage
Bubble Bobble	89,90
Wipe Out 2097	94,90
Street Racer	auf Anfrage
Duke Nukem 3D	auf Anfrage
NBA In the Zone 3D	auf Anfrage
Blazing Dragons	89,90
Discworld II - Missing Presumed	auf Anfrage
Soul Edge	auf Anfrage
Resident Evil 2 (JP)	auf Anfrage
Spot goes to Hollywood	auf Anfrage
Rebel Assault II	auf Anfrage
Twisted Metal II	auf Anfrage
Mass Destruction	auf Anfrage
Supersonic Racers	auf Anfrage

Double T

Arcade
Store

Jetzt auch in Nürnberg!

Fenitzerplatz 4

90489 Nürnberg/Rennweg

zwischen

**U-Bahnstation Schoppershof +
U-Bahnstation Rennweg**

NUR LADENLOKAL!

Lieferbedingungen:

- Bestellungen über Anrufbeantworter + Fax auch außerhalb der Geschäftszeiten
- Bei uns auch US und Japan Import Games
- Vor Ort 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



Taste SELECT gedrückt halten und dann schnell die Tastenkombination QUADRAT, KREIS, HOCH, RECHTS, RECHTS, KREIS und X eingeben.

• Sabber-Kommentar

Wollen Sie den Kommentator mal so richtig sabbern lassen? Dann sollten Sie im Options-Bildschirm, der Ihnen die Auswahl Übungsrunden, Qualifying, Rennen bietet, die Taste SELECT gedrückt halten und dann schnell die Tastenkombination LINKS, KREIS, HOCH, RUNTER, RUNTER, RECHTS, KREIS, QUADRAT und QUADRAT.

(Matthias B, aus Rheinberg)

International Track & Field

Zu diesem sehr beliebten Sportspiel gib es eigentlich nur einen richtigen Cheat: Renne so schnell du kannst. Allerdings verbergen sich eine ganze Reihe optischer Leckerbissen hinter der gut gestylten Polygon-Fassade.

• Bikini Code

Um Ihre Athleten im Bikini schwimmen zu lassen, wählen Sie im Disziplinauswahl-Bildschirm zuerst die 100m Free Style. Drücken Sie anschließend die Tastenkombination HOCH, HOCH, RUNTER, RUNTER, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, KREIS und X.

• Gastauftritte

Im Spiel sind neben den Athleten auch einige etwas ungewöhnliche Zeitgenossen zu bewundern. Um diese zu Gesicht zu bekommen, müssen Sie in der jeweiligen Disziplin die folgenden Resultate erzielen.

Pole Vault (Stabhochsprung):

Überspringen Sie die Anfangshöhe von 4,50 m und setzen Sie die Latte im zweiten Versuch auf 5,00 m. Nachdem Sie diese Höhe übersprungen haben werden Sie bei der nächsten Höhe eine Space Shuttle vorbeifliegen sehen.

Shot Put (Kugelstoßen):

Werfen Sie in diesem Wettbewerb eine Schnapszahl wie zum Beispiel 11,11 m wird ein leibhafter Dinosaurier (Tyrannosaurus Rex) in das Stadion luren.

Javelin (Speerwerfen):

Drücken Sie einmal auf eine Lauftaste und Sie werden langsam auf die Foullinie zulaufen. Sobald Sie das Win-

kelicon sehen, halten Sie den Abwurfknopf solange gedrückt, bis der Winkel über 73 Grad hinausgeht. Nun müssen Sie so schnell laufen, wie Sie können und den Speer schließlich vor der Linie loslassen. Falls Sie alles richtig gemacht haben, werden Sie ein Geräusch hören und ein UFO wird vom Himmel fallen. In diesem UFO steckt Ihr gerade abgeworfener Speer.

Discus (Diskuswurf):

Auch in dieser Disziplin besteht der ganze Trick darin, eine sogenannte Schnapszahl zu werfen. Zur Belohnung werden einige Vögel auf Ihrem Bildschirm auftauchen.

Triple Jump (Dreisprung):

Um einen netten Maulwurf zu Gesicht zu bekommen, müssen Sie eine Weite springen, deren letzte drei Ziffern gleich sind (z.B. 13,33 m).

(Fritz W., aus Goslar)



Game-Buster-Codes

Glückliche Besitzer eines Game Busters finden an dieser Stelle in loser Reihenfolge eine Vielzahl hilfreicher Schummelcodes.

• 3D Lemmings

Hauptcode: 00715B8 322E

Unendlich viel Zeit: 80089FB0 003B

Minimale Befreiungsrate: 1801054FE 0001

Nur einen Lemming befreien: 80105502 0001

Unbegrenzte Blockers: 3011195C 0001

Unbegrenzte Schalter: 3011195D 0001

Unbegrenzte Bombers: 3011195E 0001

Unbegrenzte Builders: 3011195F 0001

Unbegrenzte Bashers: 30111960 0001

Unbegrenzte Miners: 30111961 0001

Unbegrenzte Diggers: 30111962 0001

Unbegrenzte Climbers: 30111963 0001

Unbegrenzte Floaters: 30111964 0001

• Alien Trilogie

Unendlich viel Energie:

8009A5D4 03E7

Unendlich viel Munition für den Granatwerfer:

8009A5EC 03E7

Unbegrenzte Munition für den Pulse-Laser:

8009A5E4 03E7

Unendlich viel Munition für die Pistole:
8009A5DA 03E7
Unendlich viel Munition für die Schrotflinte:
8009A5DE 03E7
Unendliche Energie für den Flammenwerfer:
8009A5E6 03E7
Unbegrenzter Pulse-Laser:
8009A5E0 03E7
Unbegrenzte Smart Gun:
8009A5E8 03E7
Unbegrenzte Batterien:
8009A5EE 03E7
Sie besitzen sofort die Schrotflinte:
8008F8D2 0001
Sie besitzen sofort den Flammenwerfer:
8008F8DE 0001
Sie besitzen sofort den Pulse-Laser:
8008F8D6 0001
Sie besitzen sofort die Smart Gun:
8008F8DA 0001
Alle Waffen feuern schneller:
8009A5BA 0001
● D
Hauptcode: 00677E0 0120
Unendliche viel Zeit: 80053D20 50EC 80053D60
103680053D64 50EC80067806 00168006780E
000080067826 E3008006782A E4018006782C
00008006782E E50080068BF8 51DC8007092C
000080071360 452280072220 00D28010C6C4 42E1



Erste Hilfe

Hier stellen wir Ihnen in aller Kürze weitere wichtige Schummereien vor.

Magic Carpet

Für die direkte Levelanwahl drücken Sie im Optionsmenü die Tastenkombination DREIECK, DREIECK, KREIS, QUADRAT, DREIECK, KREIS, DREIECK, QUADRAT.

Cybersled

Um mehr Schiffe zu erhalten, drücken Sie im Titelschirm die Tasten HOCH, LINKS, RUNTER, RECHTS, HOCH, DREIECK, HOCH, RECHTS, RUNTER, LINKS, HOCH und KREIS. Nachdem Sie eine Explosion gehört haben, wählen Sie Ihren Charakter und drücken dann LINKS. Nun sollten Sie über fünf weitere Schiffe verfügen.

Bust A Move 2

Um alle neuen Levels zu spielen, drücken Sie während des Titelscreens die Taste START. Drücken Sie anschließend die Tasten R1, HOCH, L2, RUNTER. Nun sollte eine kleine Figur im unteren rechten Eck erscheinen. Wählen Sie dann Start und Puzzle Game.

Madden '97

Um an die sieben versteckten Teams zu gelangen, geben Sie als Usernamen TIBURON ein. Akzeptieren Sie mit einem Druck auf die Taste X und klicken Sie dann auf KREIS. Nun sollten Sie im Teamauswahlbildschirm die neuen Teams finden.

Tunnel B1

Um alle Waffen zu besitzen, drücken Sie L1, R1, L2, R2, QUADRAT, KREIS, X und DREIECK gleichzeitig.

Non plus
U·L·T·R·A
NEXT GENERATION VERSAND
BORIS KOHLSCHREIBER OHG

MO-FR 10-20 UHR • SA 9-18 UHR

VERSAND UND LADEN:

TEL. 09131/59105 UND 51036
FAX 09131/51090

PLAYSTATION:

Pandemonium dt	99,-
Wipeout 2097 dt	99,-
Destruction Derby 2 dt	99,-
Crash Bandicoot dt	109,-
Blazing Dragons dt	99,-
X-Com 2 dt	99,-
Baphomets Fluch dt	99,-
Soviet Strike dt	99,-
Nascar Racing dt	99,-
Die Hard Trilogy dt	99,-
Tunnel B 1 dt	99,-
Burning Road dt	99,-
Tomb Raider dt	99,-
Sim City 2000 dt	99,-

Nachfolgende Spiele unbedingt vorbestellen!

Resident Evil 2 jp (Zombies im Kaufhaus)	Dezember
Soul Edge jp (Tekken mit Messer und Gabel)	Dezember
Rage Racer jp (breiter-tiefer-lauter-Teil 3)	Dezember
Final Fantasy 7 jp (unsere Gebete wurden erhört)	Dezember

Natürlich auch Ultra,
Saturn und Rollenspiele!

Versandkosten DM 10,- + 3,- Zahlschein.
Ab DM 300,- Bestellung liefern wir kostenlos.

Besuchen Sie auch unser Geschäft

playground
VIDEOSPIELE

Der Spezialist für Videospiele:

Nintendo • Sega • Sony • Manga u.v.a.,
91052 Erlangen • Drausnickstraße 36
Tel. 09131/51036

Cheats

Unendliche Mirror Hints:

80071B24 0303801326F4 0001

• Raiden Project (Raiden II)

Spieler 1: Unendlich viele Leben: 800ECFA4 0003

Spieler 1: Unbegrenzte Thermonukes: 800ECF9C 0101

Spieler 1: Unbegrenzte Splitterbomben:

800ECF9C 0202

Spieler 1: Maximale Anzahl an Geschossen:

800ECF94 0004

Spieler 1: Maximale Anzahl an Suchgeschossen:

800ECF96 0004

Spieler 1: Maximale Anzahl an Vulkangeschossen:

800ECF8C 0008

Spieler 1: Maximale Anzahl an Laserpatronen:

800ECF8E 0008

Spieler 1: Maximale Anzahl an Plasmapatronen:

800ECF90 0008

Spieler 2: Unendlich viele Leben: 800ECFE4 0003

Spieler 2: Unbegrenzte Thermonukes: 800ECFDC 0101

Spieler 2: Unbegrenzte Splitterbomben: 800ECFDC 0202

Spieler 2: Maximale Anzahl an Geschossen:

800ECFD4 0004

Spieler 2: Maximale Anzahl an Suchgeschossen:

800ECFD6 0004

Spieler 2: Maximale Anzahl an Vulkangeschossen:

800ECFCC 0008

Spieler 2: Maximale Anzahl an Laserpatronen:

800ECFCE 0008

Spieler 2: Maximale Anzahl an Plasmapatronen:

800ECFD0 0008

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 – zu Recht – 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.

Das offizielle PlayStation Magazin 1/97 – ab 11. Dez. am Kiosk

Legacy of Kain – Blood Omen

Was lange währt, wird endlich gut. Bereits in Ausgabe 10/96 stellten wir Ihnen das

Spiel "Legacy of Kain – Blood Omen" vor. Adventure-Fans können sich schon mal die Hände reiben. Dieser Action-Reißer entführt Sie in eine Fantasie-Welt, die es auf der PlayStation so noch nicht gegeben hat. Die Eckdaten: Komplett deutsche Sprachausgabe, 160.000 Bildschirme groß, inkl. 20 Minuten full-motion Animationen u.v.m.



Chronicles of the Sword

Der Ort: Camelot – das sagenumwobene Schloß König Arthurs. Der Hauptdarsteller: Sie. Das Verbrechen: Hochverrat. Ihre Auf-



gabe: Entlarven Sie den Täter bevor es zu spät ist...

Auch dieser Titel ist schon lange überfällig. Jetzt endlich hat Psygnosis die deutsche Fassung des Spiels freigegeben; das Warten hat sich wirklich gelohnt: Chronicles Of The Sword hat das Zeug zum Mega-Seller. Mehr dazu in der nächsten Ausgabe.

Soviet Strike

Electronic Arts holt wieder mal seinen Heli aus dem Hangar. Im vierten Teil der Strike-Serie geht es – bis an die Zähne bewaffnet – gen Rußland. Nicht, um damit den dritten Weltkrieg auszulösen, sondern um gerade diesen zu verhindern. "Stop the War before it begins" – so das Motto dieses "friedenserhaltenden" PSX-Titels. Also dann, rein in den Pilotenanzug, den Helm aufgesetzt und los geht's.

Außerdem:

- International Moto X
- NASCAR Racing
- Bedlam
- Liferforce: Tenka
- Burning Road
- Pitball



THEO KRANZ VERSAND

Läden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade
11&68

Weihnachtshotline ab 20.11.:
0180 5211844 & LÄDEN

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße
28



Disruptor 89,-



Soviet Strike 89,-



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. + CONTROL PAD UND DEMO-CD	
CONTROL PAD	54,-
STATION-CONTROL PAD	29,-
STATION MASTER-CONT. PAD	34,-
NEGCON PAD	79,-
ANALOG JOYSTICK	129,-
MADCATZ - LENKRAD	149,-
GAME BUSTER - ACTION REPLAY	89,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	49,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS	74,-
3.5" MEMORY DISK DRIVE	159,-
ANTENNENKABEL	44,-
A-TRAIN (ENDE NOV.)	99,-
ADVENT. OF LOMAX (NOV.)	89,-
ANDRETTI RACING	89,-
AYRTON SENNA KART (NOV.)	99,-
BAPHOMET'S FLUCH (NOV.)	89,-
BATMAN FOREVER (NOV.)	89,-
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	99,-
BEDLAM (NOV.)	94,-
BLACK DAWN (NOV.)	94,-
BLAST CHAMBER (NOV.)	99,-
BLAZING DRAGONS	79,-
BREAKPOINT TENNIS (NOV.)	99,-
BUBBLE BOBBLE	84,-
BUBBLE BOBBLE 2	84,-
BURNING ROAD	89,-
COMMAND & CONQUER (DEZ)	89,-
CRASH BANDICOOT (NOV.)	109,-
CHRONICLES o.f. SWORD (NOV.)	89,-
CRUSADER NO REMORSE (DEZ.)	69,-
DARKSTALKERS	89,-
DAVIS CUP WORLD TOUR	94,-
DEATHDROME (DEZ)	89,-
DESTRUCTION DERBY 2 (NOV.)	99,-
DIE HARD TRILOGY (ENDE NOV.)	89,-
PREDATOR GUN -	
PISTOLE FÜR DIE HARD TRILOGY	69,-
DISRUPTOR (ANFANG DEZ.)	89,-
DRAGONHEART FIRE&ST. (NOV.)	89,-
EARTHWORM JIM 2 (NOV.)	84,-
EXCALIBUR (ENDE NOV.)	99,-
EXHUMED (ANFANG NOV.)	89,-
FADE TO BLACK	84,-
FIFA SOCCER 97 (ENDE NOV.)	84,-
FIRO & KLAUD (MITTE NOV.)	89,-
FLOATING RUNNER	99,-
FORMEL 1	99,-
GRID RUNNER (NOV.)	94,-
HEXEN (NOV.)	94,-
HYPER F. MATCH TENNIS (NOV.)	89,-
INT. SUPER SOCCER DEL. (NOV.)	99,-
INTERNAT. MOTO X (NOV.)	84,-
IRON & BLOOD (NOV.)	79,-
LAST DYNASTY (NOV.)	99,-
LOST VIKINGS 2 (ANFANG DEZ.)	89,-
MADDEN NFL 97	84,-
MEGA MAN X3 (NOV.)	94,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

AGILE WARRIOR F111	49,-	NBA JAM TOURNAMENT EDITION	59,-
ALIEN TRILOGY	79,-	OLYMPIC SOCCER	69,-
BUST-A-MOVE 2 ARCADE EDITION	64,-	REVOLUTION X	54,-
CRITICOM	59,-	SHOCKWAVE ASSAULT	49,-
GALAXY FIGHT	69,-	SLAM'N JAM '96	74,-
HI-OCTANE	44,-	STARFIGHTER 3000	79,-
JUPITER STRIKE	49,-	STREET FIGHTER ALPHA	79,-
KILLING ZONE	69,-	VIEWPOINT	69,-
MAGIC CARPET	49,-	WILLIAMS ARCADE'S GREAT. HITS	59,-

MOTOR TOON 2 (NOV.)	89,-
MYST (ANFANG NOV.)	89,-
NAMCO MUSEUM 2 (NOV.)	89,-
NAMCO MUSEUM 3 (DEZ.)	89,-
NASCAR RACING 96 (DEZ.)	89,-
NBA HANGTIME (NOV.)	94,-
NBA JAM EXTREME (NOV.)	89,-
NBA LIVE 97 (ANFANG DEZ.)	84,-
NHL 97 (ENDE NOV.)	84,-
NHL POWERPLAY '96 (NOV.)	84,-
ON-SIDE SOCCER	89,-
PANDEMONIUM (NOV.)	89,-
PGA TOUR 97	84,-
PLAYER MANAGER	89,-
PO'ED	89,-
POWER M. WRESTLING (NOV.)	99,-
PRIME GOAL (ENDE NOV.)	89,-
PROJECT OVERKILL (NOV.)	99,-
RE-LOADED (DEZ)	89,-
RIDGE RACER REVOLUTION	99,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	89,-
SIM CITY 2000 (NOV.)	94,-
SMASH COURT TENNIS (DEZ.)	89,-
SOVIET STRIKE (ANFANG NOV.)	89,-
SPOT G.T. HOLLYWOOD (NOV.)	89,-
STAR GLADIATOR (NOV.)	94,-
STEEL HARBINGER (NOV.)	94,-
STREET FIGHTER ALPHA 2 (NOV.)	94,-
STREET RACER (DEZ.)	99,-
SUPER MOTOCROSS (NOV.)	89,-
SUPERSONIC RACERS	89,-
TEKKEN 2 INKL. DEMO-CD	99,-
TEMPEST X (ANFANG DEZ.)	89,-
TILT (NOV.)	84,-
TOMB RAIDER (NOV.)	89,-
TUNNEL B1	89,-
VICTORY BOXING (NOV.)	84,-
VIRTUAL TENNIS (DEZ.)	89,-
WHIZZ (NOV.)	84,-
WING COMMANDER III	89,-
WIPEOUT 2097	99,-
WRECKING CREW (NOV.)	99,-
WWF IN YOUR HOUSE (DEZ.)	89,-
X2 - PROJECT X (NOV.)	99,-
X-COM 2 (MITTE NOV.)	99,-

Sega Saturn

SEGA SATURN	399,-
dt. Version, 1 Jahr Garantie, RGB-SCART-Kabel, Control Pad 2, Batterie, Demo-CD & Tips-und-Tricks Buch	
SEGA SATURN RALLY SET	464,-
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY	
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION (MITTE NOV.)	94,-
FIGHTING VIPERS	89,-
VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN (ANFANG DEZ.)	129,-
WORLDWIDE SOCCER '97	89,-

FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREN SPIELN FÜR SATURN, 3DO, SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE, GAME BOY UND GAME GEAR!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!
FAX 0931/571602

BESUCHEN SIE UNS:
COMPUTER 96
IN KÖLN
VOM 15.-17. NOVEMBER
HALLE 10-2, STAND A-11
BITS&FUN
IN MÜNCHEN
VOM 22.-24. NOVEMBER
HALLE 3, STAND B12/C11

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

0931/571601

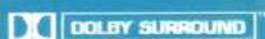
ODER: 0931/571606 • ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ

FORMEL 1

Mehr Realismus gibt's nur auf dem Hockenheimring!



- alle 17 WM-Strecken
- alle Fahrer: von Schumacher bis Frentzen
- Jochen Mass kommentiert - wie im Fernsehen
- Abgemischt in Stereo, QSound und Dolby Surround
- Ab September überall erhältlich - nur für PlayStation !



Surf the Net Psygnosis Website: WWW.PSYGNOSIS.COM

"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Licensed by FOCA to Fuji Television. Copyright 1995.

