

Aktuell:
Legacy of Kain

Das einzige PlayStation Magazin mit offizieller Demo-CD!



DM 12,80
S 95,- sfr 12,80
lfr 310,- hfl 15,50

Das offizielle

PlayStationTM Magazin

Nr. 1/97

Na endlich!

Command & Conquer

Der Strategieknüller
für die PlayStation

IM TEST

Disruptor
Soviet Strike
Black Dawn

ANGESPIELT

Hexen
Int. Moto X
NBA '97

SPEZIAL

American Football:
Die Spiele, die Regeln



Verlosung:

♦ Nur für Sie: Eine hand-
signierte PlayStation von
"Scooter" zu gewinnen.

AUF DER CD
Crash Bandicoot · Formel 1
Supersonic Racers · Die Hard Trilogy
Baphomets Fluch

Das große Entwickler-Interview:
Was Sie schon immer über Crash Bandicoot
wissen wollten.



4 394167 712804

0 1

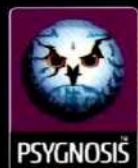
GIB' BEINER KARRERE WAS SIE BRAUCHT!



"DESTRUCTION DERBY 2 SETZT STANDARDS FÜR ZUKÜNFTIGE PLAYSTATION-TITEL."
OFFIZIELLES PLAYSTATION MAGAZIN 11/96

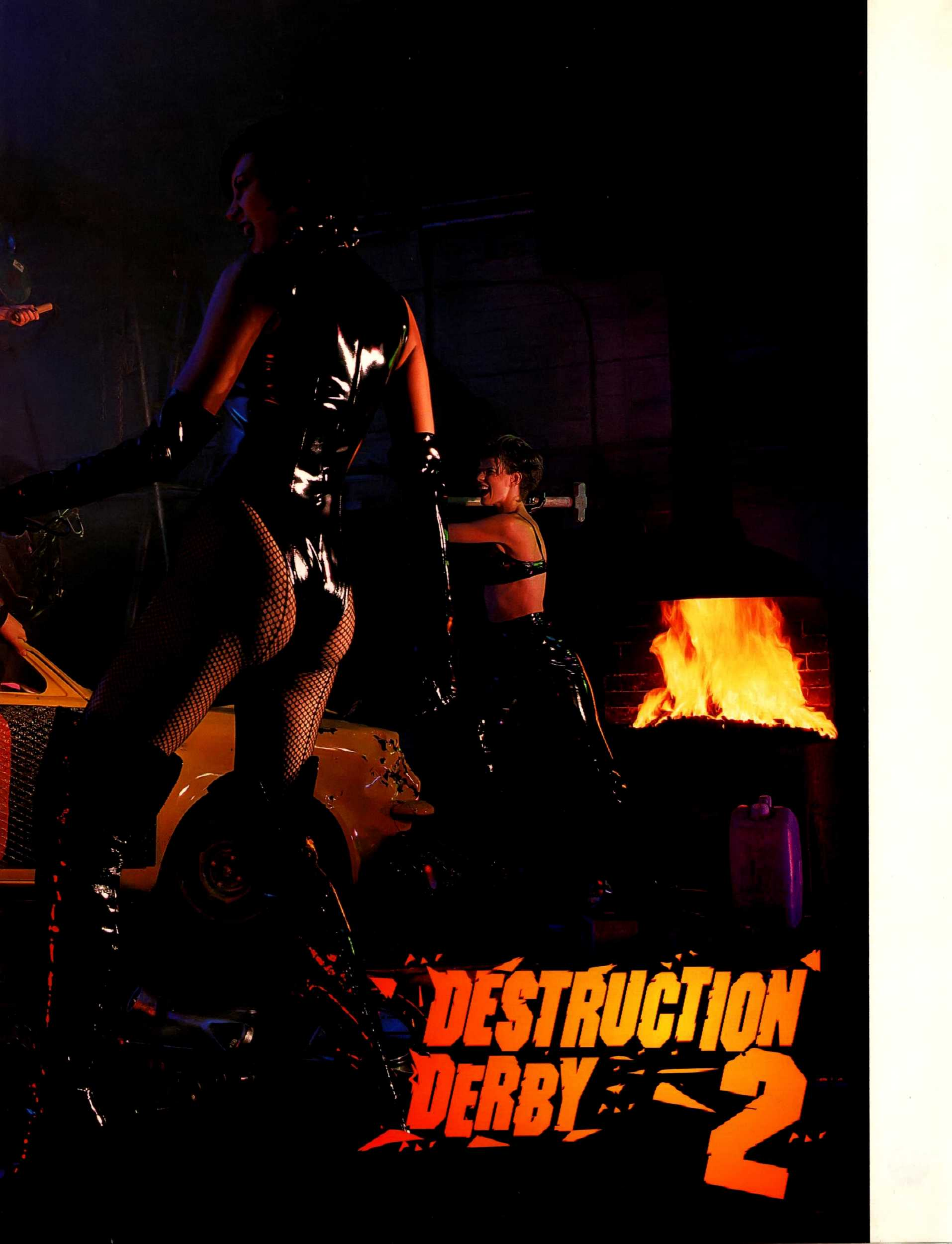
"DAYTONA BRUTAL."
FUN GENERATION 10/96

"DESTRUCTION DERBY 2 SCHICKT SICH AN, DEN ERFOLG SEINES VORGÄNGERS
NOCH ZU ÜBERTREFFEN."
NEXT LEVEL 08/96



<http://www.psygnosis.com>

"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 1996 PSYGNOSIS LTD. ALL RIGHTS RESERVED. Destruction Derby, Psygnosis and the Psygnosis logo are trademarks of Psygnosis Limited.



DESTRUCTION DERBY 2

Editorial

Alle Jahre wieder...

...ist Sylvester ein willkommener Anlaß, das vergangene Jahr Revue passieren zu lassen. Das gleiche haben auch wir in der Redaktion getan. Als wir uns im Mai das erste Mal konkret mit dem Projekt "PlayStation Magazin" auseinandergesetzt haben, wußten wir nicht, wie Sie auf "noch ein Videospiele-Magazin" reagieren würden. Mittlerweile sind fünf Ausgaben erfolgreich verkauft, einige davon sogar vergriffen. Und Ihre zahlreichen Zuschriften an uns zeigen, daß es eine gute Idee war, dieses Heft zu machen. Gerade im Rahmen unserer Weihnachtsaktion erreichen uns viele Briefe, in denen Sie uns ein frohes Weihnachtsfest und einen guten Rutsch in's neue Jahr wünschen und immer wieder betonen, daß wir genau so weitermachen sollen wie bisher. Das werden wir nicht tun – wir wollen nämlich noch besser werden. Das Projekt "Demo CD" wird über die "ruhigen Feiertage" noch mal intensiv bei uns diskutiert werden. Schließlich wollen wir möglichst bald unser Versprechen einlösen, Ihnen außer einer maßgeschneiderte CD auch noch Spielstände etc. in digitaler Form anzubieten. Genau das ist uns leider zu dieser Ausgabe noch nicht geglückt. Technische Schwierigkeiten ließen unser Vorhaben – vorübergehend – scheitern. Bis zur Ausgabe 2/97 sind allerdings auch diese Stolpersteine beseitigt, und Sie dürfen sich jetzt schon auf die nächste "schwarze Scheibe" freuen. Verraten sei vorab nur soviel: Sowohl "Porsche Challenge" als auch "Tomb Raider" werden als spielbare Versionen mit von der Partie sein...

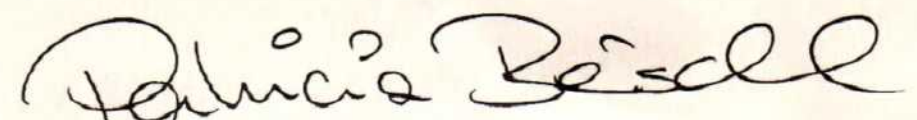
Ein bißchen länger wird es allerdings noch dauern, bis wir die Sache mit den Spielständen realisieren können. Wir arbeiten mit Hoch-

druck daran, aber gut Ding will einfach Weile haben.

Eine Neuerung haben wir in dieser Ausgabe eingeführt: "Die goldene Zitrone". Die Überlegung war, daß es zwar wunderschön ist, die besten Spiele mit einer Medaille zu honorieren, richtige "Fehlgriffe" der Spiele-Industrie aber zu kurz kommen, was ein eigenes Prädikat angeht. Aus dieser Idee entstand die "Zitrone des Monats". Diese "Ehrung der besonderen Art" haben wir in diesem Heft das erste Mal verliehen. Künftig werden Sie immer dann eine solche finden, wenn uns ein Produkt dieser "Gütekategorie" zur Verfügung steht. Damit Sie schon beim Durchblättern erkennen, wieviel Geld Sie sich sparen können...

Ich wünsche Ihnen schöne Weihnachten (wo auch immer und wie auch immer Sie feiern), eine aufregende Sylvesterparty und allen Gewinnern unserer X-Mas-Aktion in Heft 12/96 viel Spaß mit den Geschenken!

Ihre



Patricia Beischl
Redakteurin



Einen Fehler möchten wir an dieser Stelle noch korrigieren: Die Telefonnummer des PlayStation-MIP-Club wurde in Ausgabe 12/96 mit dem Faxanschluß verwechselt. Die korrekte Rufnummer lautet: 0 69-6 65 43-3 00.

Angespielt

- 23 International Moto X
- 26 Hexen
- 28 NASCAR Racing
- 30 NBA Jam Extreme
- 34 NBA '97
- 35 The Incredible Hulk
- 36 Floating Runner
- 38 Ten Pin Alley

PlayTest

- 40 Command & Conquer
- 46 Firo & Klawd
- 48 Robotron X
- 52 SF Alpha 2
- 56 Legacy of Kain
- 64 Black Dawn
- 66 Soviet Strike
- 69 Disruptor
- 72 Robo Pit
- 74 Blast Chamber
- 76 Davis Cup Tennis
- 78 Pitball
- 80 Chr. of the Sword
- 82 NHL '97
- 85 Batman Coin-ops
- 88 Street Racer
- 90 Burning Road
- 93 The Last Dynasty

Titelthemen

40 Command & Conquer

Ein Fest für alle Freizeit-Strategen steht in's Haus: Westwood's "Command & Conquer", der erfolgreichste PC-Titel des Jahres 1995, schickt sich an, das PlayStation-Terrain zu erobern.

56 Legacy of Kain: Blood Omen

Das Böse wird zum Guten, das Gute zum Bösen. Bei "Blood Omen" schlüpfen Sie mal nicht in die Rolle des strahlenden Helden, sondern in die eines rachsüchtigen Vampirs. Hat Crystal Dynamics da irgend etwas verwechselt?

64 Black Dawn

Die freie Welt zählt auf Sie. Steigen Sie in Virgins Kampfhubschrauber und zeigen Sie den Gegnern mal, was Sie an der Militärakademie gelernt haben.

26 Hexen

Das erste Spiel, das Anspruch auf die Auszeichnung "Bester 3-D-Shooter" anmelden könnte, ist im Anflug auf die PlayStation. Hoffentlich gibt es keine Bruchlandung.

Auf einen Blick

- 4 Editorial
- 5 Inhalt
- 5 Impressum
- 8 News
- 12 News aus Japan und USA
- 16 Mailbox
- 21 Fragebogen / PlayStation-Verlosung
- 23 Angespielt
- 40 Im Test
- 96 Entwickler-Interview zu "Crash Bandicoot"
- 96 Special: Football-Spiele (mit Verlosung)
- 104 Ich spiele PlayStaion, weil...
- 108 Bewertungsübersicht
- 110 Tips, Tricks, Cheats
- 116 CD-Inhalt
- 118 Vorschau

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
Nicole Baker, Ursula Böhme, Artur Hoffmann,
Michael Hundt, Marcel Peters, Michael Schmitt-
häuser, Markus Strippo, Gunter Wilken

LAYOUTS, GRAFIKEN UND DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Dornacher Str. 3a, 85622 Feldkirchen

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 Klüber, Tel. (05651) 92 93-95 und Sacha
Zöttl, Tel. (089) 9 91 15-191

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

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23
85386 Eching, Tel. 089/31 90 60

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

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PlayStation Magazin, CSJ, Postfach 140220
80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 139,-
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 beachten. Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der Programme, Schaltpläne und gedruckten Schaltungen, ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers zulässig. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck sowie 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.

Die offizielle PlayStation Magazin-CD



Der kleine orange Fuchs kommt jetzt auch in Ihr Wohnzimmer.

Crash Bandicoot



Einmal einen Williams über die Rennstrecke hetzen? - Steigen Sie ein!

Formel 1



Lehnen Sie sich zurück und lassen Sie sich in die alte Legende voller Intrigen und Mysterien entführen.

Baphomet's Fluch



Schicken Sie die kleinen Racer über die abenteuerlichen Parcours.

Supersonic Racers



Kämpfen Sie als Polizist McClane gegen Terroristen.

Die Hard Trilogy



Spielbare Demo

Selbstablaufende Demo

Du kannst mich in 2000

(Versuch' das mal mit Deiner Freundin!)

TOMB RAIDER

featuring Lara Croft



Geheimnisse unter: <http://www.tombraider.de>

Positionen bewegen



EIDOS
I N T E R A C T I V E

update

Top 10

1. **Formel 1**
(Sony)
Simulation
2. **Tekken 2**
(Sony)
Action
3. **Alien Trilogy**
(Acclaim)
3D Shooting Game
4. **Need for Speed**
(Electronic Arts)
Simulation
5. **Ridge Racer Revolution**
(Sony)
Simulation
6. **Battle Arena Toshinden 2**
(Namco)
Action
7. **Bust-A-Move 2**
(Acclaim)
Geschicklichkeit
8. **Resident Evil**
(Virgin)
Adventure
9. **Crash Bandicoot** (Sony)
Jump'n-Run
10. **WipEout 2097**
(Psygnosis)
Rennspiel

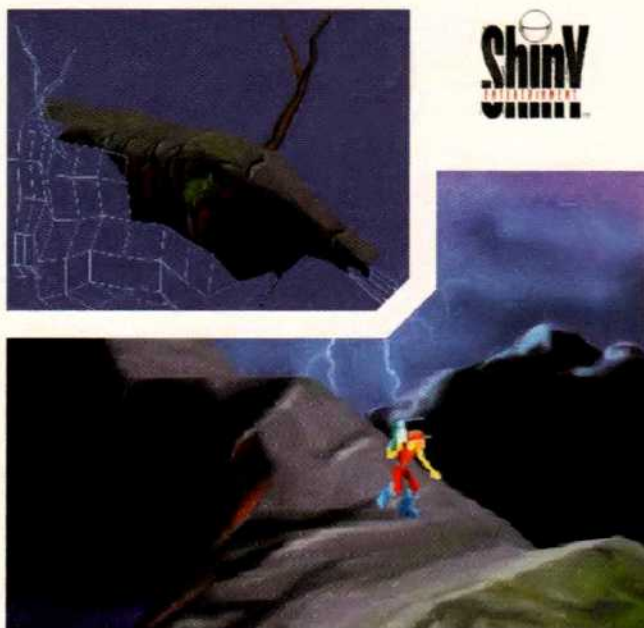
TIP:
DISRUPTOR

MediaMarkt

Shiny Entertainment wird wild

Die wilde 9 kommt immer näher

Obwohl dieses Spiel noch in einer sehr frühen Entwicklungsphase steckt, kann man bereits die hervorragende Grafik-Engine bewundern. Die Rede ist von Shiny Entertainment's neuem Adventure "Wild 9's". In diesem Spiel erleben Sie in Form des niedlichen kleinen Wex die spannendsten Abenteuer. Ihre Aufgabe ist dabei das Aufspüren seiner gekidnappten Freunde. Jede einzelne Stufe wird Ihnen dreidimensional dargeboten. Darüber hinaus integrierten die Entwickler alle weiteren technischen Feinheiten wie z.B. Lightmapping. Einer der Höhepunkte dieses Spieles soll die fast völlige Bewegungsfreiheit sein. Diese wird durch die unvorstellbar hohe Anzahl der einzelnen Frames ermöglicht. Insgesamt soll das endgültige Spiel aus mehr als 60.000 animierten Einzelbildern bestehen. Im Vergleich dazu wirken die 3.000 Frames – die Shiny's letztes Spiel "Earthworm Jim" so flott machten – wie ein Daumenkino. Ob allerdings der Erscheinungstermin wie versprochen bereits im April sein wird, steht noch in den Sternen.



Die Konkurrenz für Tomb Raider kommt aus dem Hause Shiny Entertainment. 60.000 Frames garantieren bestes Trickfilm-Ambiente.

Ärger im Rennstall

Es ist nicht alles Gold, was glänzt

Inzwischen dürfte es wohl allgemein bekannt sein, daß Psygnosis' Verkaufsschlager "Formel 1" die eine oder andere kleine Macke besitzt. Obwohl diese Fehler nur bei bestimmten Situationen auftreten, stören sie den Ruf dieses – unbestritten grandiosen – Spiels nachhaltig. Der bekannteste Fehler ist der sogenannte "Pitstop-Bug". Dieser äußert sich dadurch, daß die Einfahrt in die Boxengasse unmöglich wird, wenn sich bereits ein Computergegner darin befindet. Auf Nachfragen des PSM erklärte ein Firmensprecher, daß dieses Problem lediglich bei Rennen über die volle Distanz auftritt und die Psygnosis-Crew bereits an der Behebung des Problems arbeitet. Diese Arbeit beinhaltet auch die Verbesserung der grafischen Darstellung, die bei Spielen über das Link-Kabel nicht gerade berauschend ist.

Unannehmlichkeiten treten aber auch in Verbindung mit externen Steuergeräten wie z.B. der Gamester-Steuerung auf. Hierzu vertritt Psygnosis die Meinung, daß Probleme dieser Art nicht als Programmfehler angesehen werden dürfen, da diese speziellen Eingabegeräte nicht zwingend unterstützt werden. Trotz allem will die Spiele-schmiede auch den Steuerungs-code überarbeiten, um Besitzer dieser Steuergeräte nicht zu vernachlässigen.



Auch beim Hit der Saison "Formel 1" ist nicht alles Gold was glänzt.

Cooler Sport

Das Snowboard erobert die PlayStation

Boarder aufgepaßt! Falls Sie liebend gerne die verschneiten Hänge eines Gletschers entlarven, jede Halfpipe unsicher machen und außerdem gerne Slalom fahren, gehören Sie zur Zielgruppe des Spiels "Cool Boarders". Auf drei unterschiedlichen Strecken fahren Sie hier um Punkte und Ruhm. Auch bei der Auswahl der einzelnen Bretter zeigt sich das Spiel erfreulich freigiebig: insgesamt sechs verschiedene Typen stehen Ihnen im Laufe der Saison zur Verfügung. In guter alter "Extreme Sports" Manier preschen Sie die Hänge hinunter, schwingen um die Slalomstangen und brechen einen Weltrekord nach dem anderen. Der genaue Veröffentlichungstermin steht derzeit allerdings noch nicht fest. Freuen dürfen Sie sich aber bereits auf das grafisch ansprechende Winterspektakel.



Die grafische Aufmachung macht großen Appetit auf die endgültige Version von "Cool Boarders".

Nieder mit dem WEC

EA kämpft sich durch

Das isometrische Zukunftsspektakel "Crusader: no remorse" dreht sich um einen heroischen Widerstandskämpfer, der versucht, den finsternen Mächtschaften des World Economic Councils ein Ende zu bereiten. Die grundlegenden Programmroutinen stammen vom – unter PC-Rollenspielern sehr beliebten – Ultima VII. Da dies alleine noch keinen Hit garantiert, spendierte Electronic Arts dem Spiel noch eine Menge FMV's. Die wichtigste Eigenschaft des Games ist die üppige Optionsvielfalt. Zu Beginn dürfen Sie sich für eine von insgesamt 16 vorhandenen Waffen entscheiden. Auf ähnliche Art und Weise generieren Sie auch Ihren bevorzugten Charaktertyps. Dabei stehen Ihnen viele Eigenschaften wie z.B. Laufen, Verstecken oder Springen zur Auswahl. Bereits diese Entscheidungen prägen den späteren Spielablauf entscheidend. Der Vorteil ist dabei die unbestrittene Langzeitmotivation. Haben Sie alle Aufträge erledigt, beginnen Sie das Spiel einfach mit einer komplett anderen Person. Vor allem für eingefleischte Rollenspieler dürfte dieser Aspekt interessant sein.



Bei "Crusader" besteht Ihre Aufgabe darin, die Welt zu retten.

Nanotek Warrior

Shoot'em-Up in der Röhre

Virgin will in Kürze das neue Schießspiel "Nanotek Warrior" vorstellen. Der Clou daran ist, daß die Kämpfe in bzw. auf Röhren ablaufen. Diese schweben im Weltraum und werden von bösen Robotern bewohnt, die Ihnen an den Kragen wollen. In bester "WipEout"-Tradition rasen die Gegner frontal auf Sie zu. Dazu kommen diverse Fallen, denen Sie entweder geschickt ausweichen, oder die sie gezielt ausschalten. Herumliegende Goodies wie zum Beispiel Power-Ups oder Zusatzwaffen müssen auch noch aufgesammelt werden. Das wichtigste Merkmal dieses Spiels ist allerdings der rasend schnelle Ablauf. Hier werden selbst WipEout-Profis auf eine harte Probe gestellt.



"Nanotek Warrior" ist eine runde Sache. Egal, ob Sie oben an einer Röhre entlangbrausen oder sich Ihren Weg im Inneren suchen: für Action ist gesorgt.

Brandheiß

Um Ihnen einen kleinen Überblick über die Spiele, die im Moment in der Mache sind, zu geben, haben wir folgende Tabelle zusammengestellt. Beachten Sie bitte, daß einige der hier vorgestellten Titel möglicherweise nicht in Deutschland veröffentlicht werden und sich außerdem die Namen noch ändern können.

● A BIS C

3-Decathlon
The 11th Hour
Aaron Vs. Ruth
ABC's College Football
ABC's Monday Night Football
Adventures of Iron John Hawk
Aeon Flux
Aftershock
Alien Virus
Alien Vs. Predator
Alphastorm
Amok
Angel
Aubird Force
Aqua
Arcade's Greatest Hits 2
Arc the Lad
Area 51

Virgin
Virgin
Mindscape
Spectrum Holobyte
Spectrum Holobyte
JVC
Viacom
American Technos
Vic Tokai
Fox Interactive
SCEA
Scavenger
Scavenger
Bandai
Scavenger
Williams
SCEA
Williams

Ark of Time
Armed
Ball Blazer Champions
Bass World Championship
Batman Forever
Battlesport
Bedlam
Big Bass World Championship
Broken Helix
Bubsy 3D
Burning Road
Buster Brothers Collection
Carnage Heart
Castlevania: The Bloodletting
Cheesy
City of the Lost Children
Contra: Legacy of War
Creature Shock
Crime Wave
The Crow
Crypt Killer

Koei
Interplay
LucasArts
Hot BUSA
Acclaim
Acclaim
GT Interactive
Hot-B USA
Konami
Accolade
PlayMates
Capcom
SCEA
Konami
Ocean
SCEA
Konami
Data East
U.S. Gold
Acclaim
Konami

● D BIS F

Dare Devil Derby
Dark Forces
Dark Net
Dark Sun
DeathDrome
Demon Driver
Discworld 2
The Divided: Enemy Within
Down In the Dumps
Dragonheart
Dragon's Run
DreamKnight
Dream Team '96
Duckman: The Legend of the Fall
Duke Nukem 3D
Earthworm Jim 2
Extreme Dreams
Final Round

Mindscape
LucasArts
American Software Corp.
Data East
Viacom
Phillips
SCEA
Viacom
Phillips
Acclaim
Viacom
Jaleco USA
U.S. Gold
PlayMates
GT Interactive
PlayMates
Caps
Konami



PlayStation-Besitzer müssen nicht mehr allzu lange auf den Auftritt von „MechWarrior 2“ warten.

● G BIS K

Galaxian 3
Ganymede
Ghost in a Shell
Ghost Rider
Golden Nugget
Grand Slam '96
GT Football
Hard Boiled
Herc's Mythical Adventures
High Velocity
HyperBlade
Idiots in Space
Impact Racing
Independence Day
Infamous Golf
Into the Shadows
Isle of Dr. Moreau
Jet Moto
Jewels of the Oracle
The Journeyman Project: Pegasus Prime
Killing Time
King's Field 2
Kumite: Fighter's Edge
Lands of Lore 2
Legends Football '97
Lethal Enforcers 1 & 2

Namco
Rocket Science
TH*Q?
Crystal Dynamics
Virgin
Virgin
Gametek
GTE Interactive
LucasArts
Atlus Software
Activision
American Softworks
JVC
Fox
Mindscape
Scavenger
SCEA
SCEA
Sunsoft

Sanctuary Woods
Acclaim
ASCII Entertainment
Konami
Virgin
Accolade
Konami

● M BIS Q

Magic: The Gathering
Major Damage

Acclaim
Capcom

Marvel Super Heroes
MechWarrior 2
Megami Tensei: Persona
Metal Jacket
Micro Machines 3
Midnight Run
Mission: Deadly Skies
MTV's Slamscape
MVP Baseball '96
MVP Collage Football
Mystery of the Seven Mansions
Nanotek Warrior
NBA Hangtime
NBA In The Zone 2
Necrodome
NFL Gameday '97
NHL Open Ice
Perfect Weapon
Pinky and the Brain
Power Move Wrestling
Power Pinball
Power Rangers Zero
Powerslave
Psychic Force
PTO II
Punisher
Pyro
QAD
Quake

Capcom
Activision
Atlus Software
Electronic Arts
Codemaster
Konami
JVC
Viacom
Data East
Data East
Koei
Virgin
Williams
Konami
Mindscape
SCEA
Williams
American Software Works
Konami
Activision
Bandai of America
Bandai of America
PlayMates
Taito
Koei
Crystal Dynamics
Scavenger
Phillips
GT Interactive

● R BIS T

Race & Chase
Rattlesnake Red
Raven Project
Rayman II
Real Bout Fatal Fury
Rebel Assault
Rebel Moon Mayhem
Red Asphalt II
Resident Evil 2
Return To Zork
Road Rage
Robotron X
Rocket Jockey
Rodney Matthews
Samurai Showdown 3
Scorcher
Shadoan
Shining Sword
Sign of the Sun
Sirens
Slam Dragon

BMG
Sculptured Software
Mindscape
UBI Soft
SCEA
LucasArts
GT Interactive
Interplay
Capcom
Activision
Konami
Williams
Rocket Science
SCEA
SCEA
Scavenger
Ready Soft
American Laser Games
Koei
Caps
Jalaco USA



Konamis Rollenspiel „Suikoden“ verspricht rasante Kämpfe gepaart mit einer niedlichen Grafik.



Auch im zweiten Teil von „Resident Evil“ geht es wieder gewohnt hart zur Sache.

Slam Scape
Shredfest
Sniper
Snow Crash
Soul Edge
Soul Power
Space Jam
Spanish Blood
Spawn
Speed King
Spider
Star Trek: The Next Generation
S.T.O.R.M.
Strange Golf
Strike Point
Suikoden
Super Motorcross
Surreal

Swagman
Syndicate Wars
Tarantula
Tecmo Stackers
Tecmo World Golf
Tempest X
Tenka
Terminus
Testdrive Off Road
Thunder Truck Rally
The Tick
Tigershark
TNN 4x4 Gears & Guts
TNN Bass '97

Viacom
Electronic Arts
Scavenger
Viacom
Namco
Atlus Software
Acclaim
Scavenger
SCEA
Konami
BMG
Spectrum Holobyte
American Softworks
Mindscape
American Technos
Konami
Acclaim
American Softworks
U.S. Gold
Electronic Arts
Scavenger
Tecmo
Tecmo
Interplay
SCEA
Scavenger
WEA
SCEA
Fox
GT Interactive
American Softworks
American Softworks

● V BIS Z

Vandals
Vette '96
Viper
VMX Racing
VR Baseball
VR Pool
VR Tennis
War Gods
Waterworld
Werewolf: The Apocalypse
Wing Commander IV
WWF In Your House
X-MEN: Children of the Atom
X-treme Motocross
Youngblood
Zork Nemesis

Accolade
Spectrum Holobyte
Ocean
PlayMates
Interplay
Interplay
Interplay
Williams
Ocean
Capcom
Electronic Arts
Acclaim
Acclaim
PlayMates
GT Interactive
Activision



warhammer

Im Schatten der gehörnten Ratte

In der düsteren Warhammer-Welt strömen die Horden der grünhäutigen Orks gegen die Mauern der Verteidigungsanlagen des Imperiums. Verzweifelt setzen sich die Menschen gegen die unaufhaltsamen Angreifer zur Wehr, die sich die Vernichtung des Imperiums zum Ziel gesetzt haben.

Als Anführer der berühmten Grollbringer greifst Du in das Geschehen der Warhammer-Welt ein. Zum Klang der Hörner und begleitet vom Klirren der Schwerter führst Du Deine Soldatenarmeen.

Fantastisch animierte Filme im 3-D Format, ausführliche Einsatzbesprechungen, verblüffende Soundeffekte sowie über 40 atemberaubende Schlachtfelder bilden eine strategische Herausforderung, die Dich nicht mehr losläßt, bevor Du heldenhaft das Imperium aus dem Schatten der gehörnten Ratte führst.



**GAMES
WORKSHOP**



MINDSCAPE®

Mindscape International

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

US-Kolumne

Wir haben weder Wege noch Mühen gescheut, um für Sie die aktuellsten Neuigkeiten auf dem amerikanischen Spielmarkt ausfindig zu machen. von Marcel Peters

Sagt Ihnen der Firmenname Naki etwas? Wenn nicht, halb so schlimm, denn das neueste Joypad dieser Firma ist das, was Sie kennen sollten. Das kabellose Joypad Pro für die PlayStation funktioniert sogar "um die Ecke". Theoretisch können Sie noch aus einer Entfernung von bis zu zehn Metern spielen. Das Gerät ist optisch baugleich mit dem Original-Sonypad, hat aber zusätzliche Features wie einen Slow-motion-Modus und Turbofeuer implementiert. Das bequeme Spielgerät lässt sich konfliktfrei mit Memorycards betreiben und (ver)braucht vier AA-Batterien. Sollten Sie einmal vergessen, das Joypad auszuknippen, so schaltet sich das Gerät automatisch nach zwei Minuten ab. Das Pad ist bei uns derzeit nur über Importhändler zu beziehen.

Das Spiel "ABC Monday Night Football" von Overtime Sport wurde parallel für den PC und die PlayStation entwickelt. Zweite Version wurde ersatzlos gestrichen.

Natürlich, da gibt es immer noch

das kraftstrotzende "Madden '97" von EA. Für Spieler, die sich bevorzugt vor den Bildschirmgeräten erüchtigen, kommt dieses sportliche Spiel mit seinem coolen Mehrspielermodus gerade richtig. Mit bis zu acht Spielern können Sie sich auf dem Bildschirm bewegen und mit den stimmungsvollen 3-D-Ansichten gibt Madden '97 eine gut durchtrainierte Figur ab.

Partygeflüster: Bei einem kürzlich veranstalteten "Festspiel" im New Yorker SOHO Bezirk hatten wir Gelegenheit, ein kurzes Interview mit Mike Wilson von id Software zu führen. Das "Große Lachen von id", wie Mike Wilson auch genannt wird, stand uns kurz Rede und Antwort:

PSM: Wann können wir mit der Veröffentlichung von "Quake" rechnen?

Mike: Nun, weil wir ja die Konsolenprogrammierung nicht selbst in den Händen haben, kann ich für nichts garantieren. GT setzt alle Hebel in Bewegung, dieses Spiel auf die PlayStation umzuprogrammieren und

möchte diejenigen unter Vertrag nehmen, die für diese schwierige Aufgabe am besten geeignet sind. Aber letztendlich bekommen wir bei id das Projekt zur abschließenden Kontrolle und entscheiden uns dann, ob das Spiel jemals veröffentlicht wird. Quake wird die PlayStation an die Grenzen ihrer Leistungsfähigkeit treiben und wenn das Spiel technisch nicht machbar ist, dann sehen Sie das Spiel niemals in den Regalen. Die Jungs, die dieses Spiel einmal in Angriff nehmen, müssen wirklich sehr geschickt programmieren können. Die Konkurrenz schläft nicht. Hoffentlich gibt es da draußen Genies, die mit dem Projekt klarkommen.

"The Crow - City of Angels". Dieses Spiel von Acclaim, angelehnt an den Film "Die Krähe" machte auf den ersten Blick einen sehr guten Eindruck, ist aber ausgesprochen gewalttätig. Es fließt, nein, es strömt reichlich Blut aus den verschiedensten Körperöffnungen. Die Spielfiguren bewegen sich sehr plastisch und wirklichkeitsgetreu. Ähnlichkeiten mit lebenden oder ver-

storbenen Figuren aus Resident Evil sind (wahrscheinlich) rein zufällig - das ist aber durchaus positiv zu bewerten, denn wer die Pixelkörper aus diesem Spiel kennt, weiß, was gemeint ist.

Für alle, die jetzt neugierig geworden sind: In der nächsten Ausgabe stellen wir Ihnen "The Crow" in einem PlayTest vor.

Kurz nach Halloween traf bei uns in der Redaktion ein Päckchen mit nicht ganz geheurem Inhalt ein. Der Absender: Ascii. Der gruselige Inhalt der ominösen Schachtel: Die Beta-Version von Kings Field II, Spinnweben - wenn auch nur künstliche - und ein stattliches Schwert, am Griff reichlich mit Schädeln verziert.



[1] Damit Sie auch morgen noch kraftvoll zu-beissen können - ein Bild aus Kings Field II. [2] Immer noch King's Field II. Ein Flugsaurier im Landeanflug. [3] Bitte lächeln, Mike Wilson!





[1] Die Krähe – ein Film, den viele sahen. Das Spiel hat mindestens das Zeug, ebenso erfolgreich zu werden. [2] Nimm das, Du elendiger Schuft!



Lassen wir David zu Wort kommen, der Kings Field II für uns angetestet hat und einige Tips und Tricks für dieses unheimliche Spiel zu erzählen weiß. Einige von Ihnen, werden diese Informationen bereits jetzt schon nutzen können...

- Wenn Sie die Zwergenhöhle betreten, werden Sie mit einem gewissen Marcus Bekanntschaft machen, der sich auf die Suche nach Prometheus begeben hat. Obgleich Sie Mord und Totschlag verachten, können Sie einen unreinen Geist über sich kommen lassen und Ihrer kurzen Bekanntschaft das Leben nehmen. Prometheus, der im Besitz von Marcus war, erscheint und Sie können ihn an sich nehmen. Aber wird Jens, ein Grobschmied, einem Mörder weiterhelfen?

- Bei Lake Noel treffen Sie Auge in Auge auf die Log Stalkers. Diese unheilschwangere Teufelsbrut gilt als extrem gefährlich. Begegnen Sie Ihnen voll Tapferkeit und beginnen Sie ein Gespräch mit dem

Haufen. Wir wissen, als kleiner Tip am Rande, einer der Log Stalkers macht irgendwann mal seinen Mund auf.

Gegen Ende des Spieles werden Ihnen magische Sprüche für das Schwert gelehrt. Lord Veyrac und Alexander stehen dabei als Lehrmeister an Ihrer Seite. Aber wie verwenden Sie die Zaubersprüche? Der erste Spruch wird durch anklicken des viereckigen Knopfes auf dem Joypad ausgeführt, der eine Schwertattacke auf einen Gegner zur Folge hat. Wenn Sie 1/4 Ihres Schwerthiebs ausgeführt haben, drücken Sie schnell den dreieckigen Knopf um die magische Kraft des Schwert wirken zu lassen. Der andere Zauberspruch wird durch folgende Tastenkombination aufgerufen: Zuerst klicken Sie den X-Knopf, die viereckige Taste und zum Schluß den dreieckigen Button. Wenn das funktioniert, sind Sie der verdiente Schwermeister. Aber vergessen Sie nicht, daß die Zauberticks nicht bei allen Schwertmodellen funktionieren.

JAPAN-KOLUMNE

Unser Mann hat die aktuellsten Neuigkeiten vom japanischen Spielestützpunkt zusammengetragen und berichtet von der kürzlich stattgefundenen JAMMA Show in Tokyo. von Marcel Peters

Das Fest der Liebe verspricht für die japanischen Zocker ein "heißes" Fest zu werden. Namco hat sich weit aus dem Fenster gelehnt und präsentiert ein spannendes Doppelpack bestehend aus "Rage Racer" (die Fortsetzung von Ridge Racer) und der Automatenumsetzung "Soul Edge".

Konami gab kürzlich das Versprechen ab, die sich im Aufbau befindenden Programmierschulen noch intensiver zu fördern und auszubauen. Lehrer, ausgesucht von Konamis Entwicklerteams, unterrichten Studenten und bringen dem potentiellen Nachwuchs die programmiertechnischen Fachkenntnisse bei. Nach einer zweijährigen Studienzeit erhalten die besten Programmierer einen Arbeitsvertrag von Konami. Das ist aber nicht das einzige Projekt der ehrgeizigen Firma, denn zeitgleich befinden sich

zahlreiche neue Tochterunternehmen im Wachstum.

Das Warten auf Konami's neuesten Wurf "Speed King" hat sich gelohnt: Der erste Blick zeigt ein geniales Spiel, daß in der Stadt Neo-Kobe angesiedelt ist. Die Gleiter erinnern vom Design her stark an die Maschinen in WipEout. Speed King hat auch im Psygnosisrevier gewil-

dert, denn die beste Levelzeit kann auch hier auf einer Memorycard gespeichert werden. Die Spezialität: Das Spiel kann gegen einen Phantomgegner erneut gestartet werden, der genau die Route fliegt, die Sie eben auf der Karte gespeichert haben, untermalt wird das ganze im besten 3-D-Stereosound.

Eine reprogrammierte Version

von "Dracula X" wird im Dezember in den japanischen Kaufhäusern für die PlayStation bereitstehen. Diese hervorragende Serie ist bereits für andere Konsolen und den PC erhältlich. Die Grafik ist mit effektvollen Hintergrundbildern gezeichnet und detaillierte Monster zeigen neuerdings auch auf der PlayStation ihre Zähne. Folgende Spiele stehen in



Ein architektonisches Meisterwerk japanischer Baukunst, Kids in Aktion, aber von originellen Spielen weit und breit keine Spur. Stattdessen: Zahlreiche Plagiate und Fortsetzungen.



News für Freaks: Japan und USA



[1] Abgekuppert: Sogar innerhalb des Landes betreibt man offensichtlich Designspionage: Konami's Speed King ruft Erinnerungen an WipEout wach. **[2]** Schlagkräftige Argumente. Zu sehen in Soul Edge. **[3]** Einer der wenigen originellen Vertreter auf der Messe: Tokyo War.

den Startlöchern: "Winning Eleven '97", und "Power Dunkers 2".

Takara hat nun hoch offiziell "Toshinden 3" angekündigt. Die fabelhaften Spielcharaktere sehen einfach umwerfend gut aus. Die Kämpfe allerdings werden jetzt noch härter, denn ein Ausweichen nach links oder rechts ist durch räumliche Begrenzungen wie z.B. ein Käfiggitter oder eine Betonwand nicht mehr möglich. Weitere Details des Spieles konnten wir bis jetzt noch nicht enthüllen.

Weit und breit beherrschten Virtual Fighter-Plagiate, Jetski-Nachahmungen, Skispiele und Street Fighter-Fortsetzungen die Jamma-Messestände, nach originellen Spielideen suchten wir jedoch vergebens.

Das gutaussehende "Tokyo War" war dann doch ein kleiner Trost. Dieses Game ist beinahe fertiggestellt und bietet mehreren Spielern die Möglichkeit, gegeneinander in die Schlacht zu ziehen.

Zum ersten Mal traf "Aqua-Jet"

von Namco auf das Publikum. Das Spiel ähnelt sehr den bereits veröffentlichten Jet-Ski-Spielen, begeistert aber durch sehr spritzige Rennstrecken.

Eine große Schar an Besuchern zog die Veröffentlichung der Spiele "Warzard" und "X-Men vs. Street Fighter" an den Capcomstand. Hier konnten wir auch schon einen Blick auf das erste 3-D-Polygon-Kampfspiel "Street Fighter EX" werfen. Eindrucksvoller hätte Capcom seinen technologischen Vorsprung im 3-D-Spiele-Sektor nicht unter Beweis stellen können. Außer bei einer kleinen Videodemonstration auf einem

unterdimensionierten Minibildschirm war von Street Fighter Teil 3 allerdings nichts zu sehen, was im Vergleich zu seinem kleinen Bruder mit runderneuerten Kommandos, verbesserten Moves und einer noch größeren Auswahl an Charakteren auf die schwarze Scheibe gepreßt wird.

SNK stellte in Tokyo das neue "Samurai Spirits 4" und "Super Tag Battle" einem breiten Publikum vor. "Super Tag Battle" ermöglicht Ihnen einen Team-Kampf-Modus, wobei Sie sogar während eines laufenden Spieles Ihre Waffenträger auswechseln können.

Der Gewinner dieser Messe und unumstritten das Highlight war das phänomenale Rennspiel "GTI Club Cote d'Azur". Dieses gigantische Game hat, wie der Name schon vermuten läßt, seine Parcours in Südeuropa gefunden und dort Start- und Ziellinie aufgebaut. Der Spieler hat bei der Rennstreckengestaltung freie Hand und kann den zu fahrenden Kurs selber planen. Eine wirklich lustige Variante von "Routenplanung". Wir werden sehen, was es in der endgültigen Fassung alles zu "erfahren" gibt. Die virtuellen Straßenbauer haben bis jetzt ganze Arbeit geleistet – die Strecken erstrahlen in den schönsten Straßenzügen und die aufregenden Kamerafahrten fangen das Geschehen in schön anzusehenden Szenen ein. GTI unterstützt einen Mehrspielermodus per Datenlink – da werden die Rennen fast so aufregend wie reale Verfolgungsjagden quer durch die Hochburgen Europas.



[1] Wasser marsch! Das spritzige Rage Racer wird zusammen mit Soul Edge das Weihnachtsgeschäft anheizen. **[2]** GTI Cote d'Azur, der Schrecken der Straße. Einen Capuccino bekommen Sie hier garantiert nicht mehr! **[3]** Street Fighter Teil 3... **[4]** ...und Street Fighter EX. Was immer das heißen mag!

WIR PACKEN AUS!

Sony Playstation – Spiele

A4 Evolution Global *	99,99
Actua Golf *	99,99
Adidas Power Soccer	99,99
Adventure of Lomax *	89,99
Agile Warrior F-111X	89,99
Air Combat	89,99
Alien Trilogy	89,99
Alone in the Dark – Jack is Back	109,99
Alphastorm *	89,99
Andretti Racing	89,99
Aquanaut's Holiday *	99,99
Asphodel's Fluch *	89,99
Batman Forever Coin-Op *	79,99
Battle Arena Toshinden 2	99,99
Bedlam *	89,99
BLAM! Machinehead	99,99
Blazing Dragons	79,99
Bubble Bobble	79,99
Bubble Bobble 2 *	89,99
Bust-a-Move 2: The Arcade	69,99
Carnage Heart *	89,99
Casper (dt.)	89,99
Chaos Control *	89,99
Chessmaster 3D	89,99
Chronicles of the Sword *	89,99
Command & Conquer *	109,99
Complete Onside Soccer *	89,99
Constructor *	89,99
Crash Bandicoot	109,99
Crow: City of Angels *	79,99
Cruisader – No Remorse *	89,99
Cyberia	89,99
Cybersled	89,99
Cyberspeed	89,99
D (dt.)	79,99
Darkstalkers	89,99
Davis Cup Tennis	89,99
Deadly Skies *	89,99
Deathdrome *	89,99
Defcon 5	89,99
Descent	89,99
Destruction Derby	99,99
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	89,99
Extreme Pinball	89,99
Formel 1	99,99
Fade to Black	89,99
FIFA Soccer '97 *	89,99
Galaxian 3 *	89,99
Galaxy Fight	SONDERPREIS! 69,99
Gex	89,99
Gunship (engl.)	89,99
Hebereke's Popolito	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	89,99
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
MTV's Aeon Flux *	89,99
MTV's Slamscape *	89,99
Myal *	89,99
Namco Museum Pieces 1	99,99
Namco Museum Pieces 2	89,99
Namco Soccer Primal Goal *	89,99
NBA in the Zone	99,99
NBA Jam Extreme *	79,99
NBA Jam Tournament Edition	89,99
NBA Live '97 *	89,99
Necrodrome *	99,99
Need for Speed	89,99

Sony Playstation – Spiele

Novastorm	89,99
NFL Game Day	99,99
NHL Face Off	99,99
NHL Hockey '97 *	89,99
Olympic Games	89,99
Olympic Soccer	89,99
Pandemonium *	79,99
Parodius Deluxe	AKTIONSPREIS! 59,99
Penny Racers	89,99
PGA Tour Golf '97	89,99
Philosoma	89,99
Po'ed *	89,99
Powerplay Hockey *	89,99
Project Overkill	89,99
Pro Pinball	79,99
Raging Skies *	99,99
ranSoccer	89,99
Rayman	89,99
Resident Evil (dt.)	89,99
Return Fire	89,99
Return to Zork *	89,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Road Rash	89,99
Robotron "X" *	89,99
Sampras Extreme Tennis	99,99
Sentient *	89,99
Shellshock	89,99
Shockwave Assault	89,99
Skeleton Warriors	89,99
Slam 'n Jam	79,99
Soviet Strike	89,99
Space Hulk	89,99
Spot 3 *	89,99
Starblade Alpha	89,99
Star General *	79,99
Starwinder *	99,99
Steel Panthers 2 *	79,99
Super Motocross *	79,99
Supersonic Racer *	99,99
Syndicate Wars *	89,99
Tekken 2	99,99
Tempest X *	79,99
The Devide: Enemy Within *	89,99
The Fallen *	89,99
Theme Park	89,99
Thunderhawk 2	89,99
Tilt! *	89,99
Time Commando	89,99
Titan Wars *	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	89,99
Warwind *	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	89,99
X-Men: Children of the Atom *	79,99
Zero Divide	89,99
Zork Nemesis *	89,99

Sony Playstation – Zubehör

Action Replay	69,99
Antennenkabel	49,99
Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	99,99
Lenkrad incl. Gangschaltung & Pedale	159,99
Link-Kabel	49,99
Maus	59,99
Memory Card (1 Meg)	49,99
Memory Card (8 Meg)	79,99
Memory 3,5"-Diskettenlaufwerk	179,99
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99
neGoon (Control Pad)	89,99
Pistole *	69,99
RGB-Scart-Kabel (Fire)	49,99
Specialized Ascii Joypad	69,99
Specialized Ascii Joystick	119,99
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

SONY



Playstation

Grundgerät 389,99
incl. Control Pad

Heiße Weihnachten!

Disruptor

Sony PSX *

79,99

Command & Conquer

Sony PSX *

109,99



Nichts für
schwache Nerven!

Die Hard Trilogy

Sony PSX *

89,99

dazu passende Pistole

Sony PSX *

69,99

Zwei heiße Tips für
kalte Wintertage:

Pandemonium

Sony PSX *

79,99

Fifa Soccer '97

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: 6,99 DM – Kreditkarte: 9,99 DM – Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NN-Gebühr – ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! – Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Versandbestellungen! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



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 65
Tel.: (0231) 914 25 24
Straßenbahn 404
Heinrichstraße

Media Point

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790
U-Bahn 5 Rth. Friedr.h.
Tram 20,21 Bersarinplatz

Media Point

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

Media Point

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

Media Point

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10

Media Point

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

feedback

beantwortet von Patricia Beischl

Begriffsstutzig

Es wird soviel geredet von "indizierten", "zensierten" und "beschlagnahmten" Spielen. Kann mir irgend jemand erklären, was genau sich hinter diesen Begriffen verbirgt? Ich habe immer das Gefühl, daß alle drei das gleiche bedeuten oder zumindest im gleichen Zusammenhang verwendet werden.

Luca K., München

Um Licht ins Dunkel der juristischen Begriffe zu bringen, haben wir unseren Anwalt gebeten, die Unterschiede zu erklären:

1. "zensiert"

Als zensiert bezeichnet man Zeitungen, Zeitschriften oder Bücher, bei denen auf staatlichen Druck hin bestimmte Passagen (meist politischen Inhalts) gestrichen wurden. Eine Zensur ist besonders in kommunistischen Ländern und Diktaturen verbreitet. In Deutschland bestimmt Artikel 5, Absatz 1 des Grundgesetzes: "Eine Zensur findet nicht statt." Somit existiert der juristische Begriff "Zensur" in der Bundesrepublik eigentlich nicht.

2. "indiziert"

Zum Schutz von Kindern und Jugendlichen bestimmt das Gesetz gegen jugendgefährdende Schriften (CJS), daß die Verbreitung von bestimmten Schriften, Bildträgern, etc. an Kinder und Jugendliche verboten ist. Hierzu gehören zum einen diejenigen Schriften, die wegen ihres jugendgefährdenden Inhalts in eine Liste aufgenommen sind, die bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften geführt wird. Zum anderen ist die Verbreitung sogenannter besonders jugendgefährdender Schriften an Jugendliche verboten, ohne daß eine Aufnahme in die erwähnte Liste erforderlich wäre. In diese Kategorie

gehören insbesondere pornographische und gewaltverherrlichende Schriften im Sinne des Strafgesetzbuches.

3. "beschlagnahmt"

Alle Gegenstände, die zur Begehung einer Straftat gebraucht werden, können eingezogen werden. Dies gilt auch für Schriften mit pornografischem oder gewaltverherrlichendem Inhalt und für indizierte Schriften. Die Einziehung hat zur Folge, daß der Staat Eigentümer der Gegenstände wird. Wenn die Voraussetzungen für eine Einziehung vorliegen, können die Gegenstände beschlagnahmt werden. Die Beschlagnahmung ist eine Eilmaßnahme. Sie geschieht dadurch, daß die Gegenstände durch die Polizei oder die Staatsanwaltschaft mitgenommen oder versiegelt werden. Das Gericht kann beispielsweise die allgemeine Beschlagnahmung einer gesamten Zeitschriftenausgabe anordnen – unabhängig davon, ob der Gesetzesverstoß im redaktionellen Teil oder auf einer Anzeigenseite vorliegt. Mit dieser Anordnung kann die Staatsanwaltschaft im gesamten Bundesgebiet Polizisten losschicken, die diese Ausgabe an den Kiosken etc. mitnehmen.

Lightguns

In einigen Anzeigen heißt es, daß es eine Lightgun-Pistole für die PlayStation gibt. Könntet Ihr solche Hardware nicht auch testen? Welche Spiele unterstützt diese Lightgun? Wie gut sind diese Spiele? Funktioniert so ein Gewehr an jedem Fernseher? Wie treffsicher ist es? Wäre ein Zweispieler-Modus möglich? Ich hoffe, Sie können mir all diese Fragen beantworten.

Justus G., Bietigheim-Bissingen

Logisch können wir solche Hardware testen. Allerdings nur, wenn sie auch

ohne große zusätzliche (Transport-)Kosten über einen deutschen Vertrieb zu beziehen ist. Derzeit sind die Lightguns allesamt reine Importartikel, die teilweise nochmal das doppelte ihres Wertes an Frachtgebühren haben, wenn sie über Importhändler bezogen werden. Wir wissen aber, daß einige deutsche Händler Interesse an einem Vertrieb haben sind, werden wir sie in einem ausführlichen Test präsentieren. Alle Spiele, die von einer Lightgun unterstützt werden, müssen ein entsprechendes Symbol oder einen Hinweis auf der Verpackung haben. Derzeit ist zum Beispiel "Die Hard Trilogy" damit spielbar. Grundsätzlich funktionieren die Lightguns an jedem Fernseher, und auch die Treffsicherheit überzeugt durchaus. Ein Zweispielermodus ist möglich – wenn das Spiel dafür ausgelegt ist (siehe Packungsaufdruck).

Kaufberatung

Wir möchten uns gerne eine PlayStation kaufen und haben deshalb einige Fragen: Kann man die PlayStation aufrüsten? Was ist der Unterschied zwischen der PAL- und der NTSC-Version? Kann man auf der PlayStation Video-CDs abspielen? Welche Games sind die besten? Stimmt es, daß "Command & Conquer 2" und "Wing Commander IV" erscheinen werden? Können Sie uns noch ein paar Echtzeit-Strategie-Spiele für die PSX nennen?

Michael M., Stelle

Das sind ja viele Fragen! Aber wir werden sie alle beantworten: Die PlayStation kann man nicht aufrüsten (was immer Sie damit überhaupt meinen...?). Das einzige, was Sony derzeit im Auge hat, ist ein eventueller Internet-Zugang,

also ein Modem-Anschluß für die Konsole.

Der Unterschied zwischen PAL und NTSC ist ganz einfach: PAL ist das europäische Videosystem, NTSC das amerikanische und japanische. Das heißt, wenn Sie sich eine NTSC-Konsole kaufen, können Sie nur und ausschließlich importierte Games spielen. Das hat den Vorteil, daß Sie manchmal beliebte Produkte schneller erhalten (allerdings nur in englisch oder japanisch), dafür aber auch deutlich mehr Geld hinlegen müssen. Wir empfehlen: Kaufen Sie sich eine "klassische" PAL-PlayStation.

Die Frage nach den besten Games ist wirklich schwierig. Das ist schlicht und ergreifend Geschmacksache. Wir spielen von den neuesten Produkten derzeit mit Begeisterung "Pandemonium", "Formel 1", "Crash Bandicoot" und "Tomb Raider".

"Wing Commander IV" soll noch rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft in die Regale kommen, "Command & Conquer" (siehe Preview in dieser Ausgabe) erscheint ebenfalls im Dezember. Der PSX-Titel ist eine Mischung aus der PC-Version "Command & Conquer" plus der Erweiterungs-CD.

Richtig kritisch wird's bei "echten" Echtzeit-Strategie-Spielen. Das einzige, was außer "Command & Conquer" im weitesten Sinne noch unter diesen Begriff fällt, wäre "Sim City 2000".

Fairplay?

Ich finde es toll, daß Ihr so viele Verlosungsaktionen in Eurer Zeitschrift veranstaltet. Aber woher weiß ich denn, daß die Gewinner nicht von Anfang an feststehen und Ihr die Preise an Leute gebt, die Euch vielleicht Geschenke machen oder Geld schicken?

Kevin H., Freiburg

ÜBERWÄLTIGT VON SOVIEL DURCHSCHLAGSKRAFT? EXPLOSIVE 32-BIT-POWER

CRUSADERTM NO REMORSE

"(...) Handlungsichte und Atmosphäre sorgen für tagelange Fünf-Sterne-Unterhaltung."

POWERPLAY 11/95: 87%

"Mit 17 ausgedehnten Levels in Super-VGA-Grafik und isometrischer Kameraperspektive (...) stellt das Spiel auch hartgesottene Action-Freaks vor eine schwierige Aufgabe (...)"

PC Games 11/96: 89%

"Crusader - No Remorse ist optisch und spieltechnisch das Beste, was dem Action-Fan passieren konnte."

CD ROM Magazin 11/95: 9,2/10



Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel. 0 24 08/94 10, Fax: 0 24 08/94 16 44.

Electronic Arts Hotline: 0 24 08/9 40-5 55.

Im WWW finden Sie Electronic Arts unter <http://www.ea.com/>



Da können Sie uns nur vertrauen, denn wie sollten wir es beweisen? Ein Video drehen? Jeden Monat einen Notar verpflichten? Das wäre alles ein bißchen aufwendig und würde mißtrauischen Lesern immer noch nicht die 100%-ige Gewißheit verschaffen. Wir ziehen die Preise in der Redaktion aus allen Einsendungen. Sollte der Name eines Mitarbeiters auf der Karte stehen, ist die Verlosung ungültig, und wir ziehen eine neue Karte. Geschenke haben übrigens auch keinen Einfluß auf die Gewinnchancen (außer es handelt sich um ein Bauernhaus in der Toskana, einen Learjet oder ein Penthouse über den Dächern von New York).

Überflüssig

Was ist das denn? Da schlag' ich mein Lieblings-PlayStation-Magazin auf und finde seit neuestem völlig uninteressante News aus den Nachbarländern Österreich und Schweiz! Könnt Ihr mir sagen, was das soll? Wen interessiert denn so ein Schmarrn? Das ist doch die reine Platzverschwendung

Harry B., Castrop-Rauxel

Viele unserer Leser interessiert "dieser Schmarrn", nämlich all diejenigen, die in Österreich und der Schweiz leben. Da wir ein deutsches Magazin sind, werden wir auch im gesamten deutschsprachigen Raum vertrieben, und so ist es einfach ein "Service" von uns, auch den angrenzenden Ländern ihre speziellen News zukommen zu lassen. Nicht allzu böse sein – immerhin leben die Österreicher und die Schweizer auch mit den Deutschland-internen Neuigkeiten.

Auf den Leim gegangen

Trotz Ihrer durchaus gelungenen Zeitschrift hätte ich da doch noch zwei Kritikpunkte:

1. Sie sollten die Demo-CDs so an Ihrer Zeitschrift befestigen, daß man diese abnehmen kann, ohne gleich das Cover des gerade neu erworbenen Magazins zu zerstören. Außerdem entstehen beim Aufbringen der CD Hitzeablagerungen. Die CD-ROMs sind um einiges empfindlicher als Audio-CDs, und so ist es vorgekommen, daß meine Demo-CD der Ausgabe 11/96 Aussetzer beim Intro von Tekken 2 hatte. Ich habe insgesamt drei verschiedene Ausgaben der CD auf zwei unterschiedlichen PlayStation getestet, das Resultat war stets das selbe. Daß es auch anders geht, beweist Ihre englische Schwesterzeitschrift: Dort läßt sich

Die limitierten Fan-Poster zur Kult-Serie "Gute Zeiten, schlechte Zeiten" aus Ausgabe 11/96 gehen an:

Thomas Schwebinghaus, Wuppertal
Marc Baumbach, Hardegsen
Torben Schirn, Berlin
Klaus Reinke, Hamburg
Richard Exner, Wien
Frank Thamer, Eschenburg
Peter Fortunato, Berlin
Pascal Scheib, Stein
Dirk Kornmüller, Minden
Sven Purucker, Thale
Thorsten Ubrich, Wuppertal
Torsten Habermehl, Worms
Marco Wartig, Berlin
Andrea Kaster, Bingen
Rene Betzold, Braunschweig
Christian Schönknecht, Heilbronn
Siegfried Lemanczyk, Bochum
Sven Brunner, Oberentfelden
Markus Welther, Gründau-Lieblos
Andreas Kleine, Bad Lippspringe
Denis Burggraf, Bad Kronzungen
Stephan Brunner, Habertsfelden
Kim Lumowa, Bad Breisig
Sebastian Kessler, Duisburg
Axel Rosso, M.Gladbach

Andreas Mihetta, Bremen
Christian Töbing, Hüllhorst
Guido Schumann, Luckenwalde
Önder Kachk, Köln
Patrick Müller, Maintal
Patrick Fahrenbacher, Bühlal
Horst Engels, Viersen
Marcel Becker, Balingen
Philipp Eulenberger, Niebüll
Christian Ackermann, Neu Pilotzin
Oliver Dznbiel, Destedt
Arndt Griese, Banzkow
Lutz Bollien, Melle
Swen Kurzenbaum, Osnabrück
Rüdiger Hundt, Dortmund
Ingo Fabig, Kander
Daniela Langohr, Aachen
Robin Liebe, Gifhorn
Frank Kuse, Dortmund
Matthias Höppl, Berlin
Marbus Johannsen, Medelby
Bernhard Feldmann, Wien
Carsten Meyer, Varel
Tanja Hendrich, Dortmund
Bibiane Widmann, Saaldorf

die Demo-CD ohne Probleme vom Cover der Zeitschrift lösen, und es sind auch keine Rückstände auf den CDs erkennbar.

2. Sie sollten die Möglichkeit in Betracht ziehen, defekte Demo-CDs umzutauschen, wie es vergleichbare Zeitschriften im PC-Bereich auch tun.

Und jetzt habe ich da auch noch eine technische Frage:

Ich besitze eine ganz normale, nicht umgebaute oder sonstwie technisch veränderte PlayStation. Wenn ich diese über das RGB-Kabel an mein TV-Gerät anschließe, habe ich zwar gegenüber dem "normalen" Videoausgang ein besseres Bild und eine höhere Auflösung, jedoch verschwindet der linke Teil des Bildschirms ins Aus, während auf der rechten Seite ein ca. 1 cm breiter schwarzer Balken zu sehen ist. Bei "normalem" Video-Anschluß mittels Chinch-Kabel tritt dieses jedoch nicht auf. Woran könnte das liegen, und wie schaffe ich Abhilfe?

Ansonsten: Macht weiter so und viel Glück. Ihr seid auf dem richtigen Weg!

Lars K., Bochum

Die Sache mit dem Klebstoff für unsere CDs ist in der Tat äußerst ärgerlich. Das Problem auf unserer Seite ist allerdings, daß wir bestimmte Auflagen erfüllen müssen, damit unser Heft an Kioske geliefert wird. Das heißt, daß wir u.a. dafür Sorge tragen müssen, daß die CD fest angebracht ist und auch nicht abgelöst werden kann... Damit dürfte sich die Frage, warum wir es nicht so ma-

chen wie die Engländer, von selbst beantwortet haben. Aber – kleiner Hinweis am Rande – unsere Abonnenten erhalten die CD separat, sprich das Heft wird in einem Umschlag verschickt, die Demo-CD liegt einzeln bei.

Etwas erstaunt hat uns Ihre Bitte, defekte CDs umzutauschen. Wir tun das bereits und, wie wir meinen, äußerst unbürokratisch. Haben Sie also Probleme mit einer Cover-CD, rufen Sie einfach bei uns an, und wir senden Ihnen eine neue.

Ihr Problem mit dem RGB-Anschluß haben wir in einer unserer ersten Ausgaben schon einmal behandelt. Im Normalfall liegt die Wurzel des Übels in der Feineinstellung Ihres Fernsehers. Versuchen Sie, ob Sie damit den ungewünschten Effekt beseitigen können. Wenn nicht, hilft mit Sicherheit ein "klärendes Gespräch" mit dem Hersteller Ihres TV-Gerätes. Normalerweise bieten die Firmen technischen Support, der bei derartigen Fragen gerne weiterhilft.

Garantiefall

Ich habe eine ganz einfache Frage: Was genau fällt unter die Garantie der PlayStation?

Rvishna G., Braunhausen

In der Tat eine einfache Frage mit einer einfachen Antwort: Alles, was Sie nicht selbst verschuldet haben, fällt unter die Garantie. Nehmen Sie z.B. Ihre Konsole mit in den Urlaub und an den Strand, gehen die Reparaturkosten für die Entfernung der Sandkörner zu Ihren Lasten. Spielen Sie aber acht Stunden am Stück "Formel 1" und anschließend stei-

gen Rauchwolken aus Ihrem Gerät auf, ist das ein klassischer Garantiefall.

Crosswords

Ich finde Euer Magazin eigentlich ganz gelungen. Eine Anregung hätte ich allerdings: Wie wäre es denn, wenn Ihr ein PlayStation-Kreuzworträtsel machen würdet? Die Gewinner könnten vielleicht ein paar Ausgaben des PSX-Mags umsonst bekommen!

Markus Sch., Leverkusen

Klasse Idee! Allerdings wird andersrum ein Schuh draus: Wenn Sie uns Kreuzworträtsel schicken (und zwar mit Lösung!) und wir sie abdrucken, erhalten Sie als Dankeschön eine kleine Überraschung. Aus dem eingesandten Rätsel basteln wir dann im Heft eine hübsche Verlosungsaktion, sprich: ein Lösungswort daraus definieren, das es zu finden gilt.

Falscher Fehler

Juhu, endlich mal ein Magazin, das sich ausschließlich mit der PSX beschäftigt. Es war mir sowieso schon lange ein Rätsel, warum man als stolzer Besitzer einer PSX in Sachen Information, Neuheiten und speziellen Themen so vernachlässigt wurde. Liebe Redaktion, macht weiter so! Jetzt aber mal eine Fachfrage:

In der ersten Ausgabe des PSX-Mag war im Test von "Formel 1" zu

Wir bieten...

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!

lesen, daß man leider nicht mit Schumi im Ferrari antreten könne, da dieser 1995 noch von Jean Alesi gesteuert wurde. In der Ausgabe 9/96 war zu meiner Verwunderung zu lesen, daß man den Fahrern neue Teams zuweisen könne und so die aktuellen Fahrer-/Teamkonstellationen spielbar wären. Da ich selbst "bekennter Süchtiger" bin (die Finkerkuppen bluten!) und der Konsolenknaller Formel 1 bei mir auf der Pole Position platziert ist, liegt mir alles daran, die 96er Saison "original" zu fahren. Allerdings habe ich noch nicht herausfinden können, wie man diese Einstellungen vornimmt.

Bitte helfen Sie mir und verschaffen Sie mir damit die "Formel 1 '96 Full-Satisfaction". Die Mullbinden für die Fingerkuppen liegen schon neben meiner Konsole bereit.

Ich verabschiede mich, wünsche der gesamten PlayStation-Magazin-Crew alles Gute und weiterhin ein solch erfolgreiches Arbeiten wie bisher – oder wie der Formel 1-Fan zu sagen pflegt: "Let the rubbers burn".

Henning T., Nordhorn

Tja, ..., ähem, also... Am schlimmsten ist, daß Sie uns so gelobt haben... Weil, nun ja, eigentlich, ist uns ein Fehler unterlaufen... (Unser Chefredakteur steht seit geraumer Zeit in der Ecke und schämt sich). Aber eigentlich waren wir's gar nicht, sondern Psygnosis. Die haben uns nämlich anfangs gesagt, daß das möglich wäre. Und dann haben wir den Leserbrief entsprechend beantwortet. Und dann hat sich herausgestellt, daß das eine Fehlinfo von Psygnosis war. Und jetzt sind alle sauer auf uns. Und wir sind doch soooooo unschuldig! Nein, genug gescherzt: Wir haben diese Information des Herstellers zum damaligen Zeitpunkt – noch nicht – überprüfen können. An dieser Stelle also ein ganz großes "ENTSCHULDIGUNG" an unsere Leser. Aber wir haben gelernt: Alle Features, die uns Herstellerfirmen anpreisen, werden mittlerweile gnadenlos von uns überprüft, ehe wir sie an Leser weitergeben!

P.S.: Vielleicht tröstet Sie der Gedanke, daß Ihre Fingerkuppen jetzt erst mal so richtig verheilen können?

Preispolitik

Ich habe mir vor ca. zwei Monaten eine PlayStation zugelegt, da ich

Endlich spielen...

...kann

Markus Schröder

aus Augsburg! Er hat die "Gute Zeiten, schlechte Zeiten"-PlayStation aus Ausgabe 11/96 gewonnen!

mich sehr für 3-D-Rennspiele interessiere. Was mir allerdings noch fehlt, ist ein Simulator, mit dem man durch "echte" Städte fährt (Ampeln, abbiegen usw.). Seitdem lese ich fast alle deutschen Zeitschriften über die PlayStation, aber es sieht stark so aus, als ob Euch demnächst eine Abobestellung für Euer Magazin ins Haus flattert, da ihr das beste (da spezialisierte) Magazin für die PlayStation seit.

Zuerst ein paar Anregungen:

1. Die Idee von Torben M. in Nr. 11/96 mit den Spielständen auf der Cover-CD fand ich sehr gut, bitte forscht in der Hinsicht weiter.
2. Der VC-D Player auf der Cover-CD von 11/96 hat mir sehr gut gefallen, besser als auf der Original Demo-CD von Sony. Könntet ihr nicht öfter mal eine Demo veröffentlichen, die die pure Hardwarepower der PSX demon-

striert, oder öfter mal einen Player veröffentlichen, den man evtl. auch in seinem Ablauf selber konfigurieren kann?

Und nun zu meinem Hauptanliegen. In einem anderen Magazin habe ich gelesen, daß Sony in letzter Zeit verstärkt mit dem Problem der Raubkopien zu kämpfen hat. Ich selber war sehr lange Amiga-Fan (und benutze ihn auch heute noch zum Ray-Tracen) und habe den Untergang der Spiele-Entwicklung durch starkes Raubkopieren miterlebt. Es war zwar bei einem reinen Disketten-System einfacher als bei der PSX, aber durch die sinkenden Preise für Brenner dürfte sich das Problem auf der PSX auch irgendwann ergeben. Wenn die Spielepreise, trotz der Entwicklungskosten, gesenkt würden, wären kopierte Titel uninteressant, und man würde sich auch eher mal



Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 21188

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)

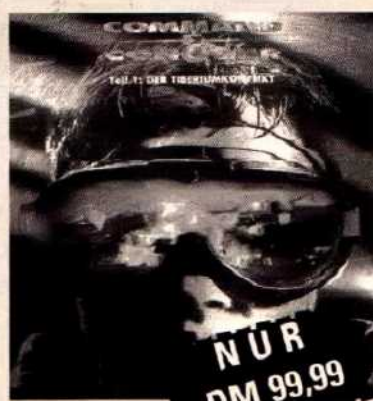
SONY-ZUBEHÖR

Action Replay (Game Buster) 83,99
ASCII-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
Lenkrod mit Pedalen (Mad Catz) 149,99
Link-Kabel ab 34,99
Memory Card 44,99
Memory Card Groß 120 Blocks 69,99
Memory Card Super Groß 360 Blocks 84,99
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
Aquanuts Hollyday 97,99
Arcade Greatest Hits 62,99

Area 51 87,99
Assault Riggs 88,99
Ayerton Senna Cart 99,99
Badlands 89,99
Baphomets Fluch 88,99
Battle Arena Toshinden 88,99
Big Hurt Baseball 83,99
Blam Machinehead 89,99
Blast Chamber 99,99
Blazing Dragons 84,99
Burning Road 89,99
Bust a Move 2: The Arcade 63,99
Casper 89,99
Chaos Control 91,99
Cheesy 99,99
Chessmaster 3D 87,99
Chronicles of the Sword 88,99
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

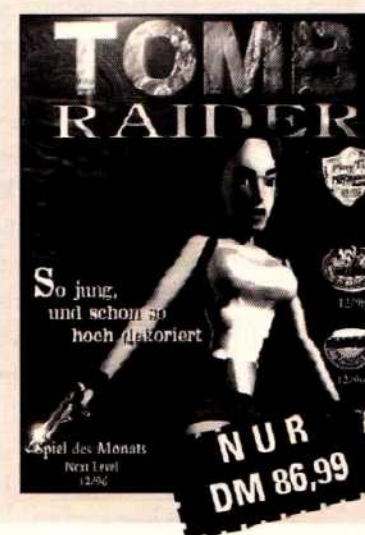
Destuction Derby2 97,99
Die Hard Trilogy 79,99
Discworld dt. Version 88,99
Disruptor 83,99
Double Dragon 99,99
Dream 18 Golf 88,99
Earthworm Jim 2 89,99
Extreme Pinball 85,99
Extreme Games 88,99
Fade to Black 85,99
Fifa 97 85,99



Firo & Klawd 84,99
Floating Runner 92,99
Formula 1 99,99
Galaxian 3 88,99
Galaxy Fight 89,99
Geom Cube 99,99
Gex 88,99
Goal Storm 99,99
Gunship 97,99
Hebereke 89,99
Hexen 89,99
Hi Octano 35,99
Impact Racing 89,99
International Championship Soccer 89,99
International Moto X 87,99
Iron & Blood 83,99
Iron Man /x0 83,99
Johnny Bazookatone 79,99
John Madden NFL 97 85,99
Jumping Flash2 88,99
Jupiter Strike 83,99
Kileak the Blood 88,99
Killing Zone 83,99
Krazy Ivan 88,99
Last Dynasty 99,99
Lone Soldier 79,99
Lost Vikings 2 83,99
Magic Carpet 39,99
Magic the Gathering 83,99
Marvel 2099 87,99
Mega Man X 89,99

Mega Race 87,99
Mickey's Wild Adventure 88,99
Motor Toon Grand Prix 2 88,99
Museum Piece I 97,99
Myst 88,99
Nascar Racing 97 99,99
NBA - In the Zone 97,99
NBA Hangtime 89,99
NBA Jam Extreme 83,99
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
Offworld Interceptor 83,99
Onside Soccer 83,99
Parasite in Vorb. 89,99
Parodius Deluxe 89,99
Pete Sampras Extreme Tennis 97,99
PGA Golf '96 39,99
PGA Tour Golf 97 85,99
Philosoma 88,99
Po'ed 95,99
Powerplay Hockey 79,99
Powerserve 89,99
Primal Rage 89,99
Project Overkill 97,99
Project X 2 99,99
Pro Pinball The Web 85,99
Raging Skies 97,99
Ran Soccer 89,99
Rayman 89,99
Rapid Reload 88,99
Return Fire 88,99
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 39,99
Shockwave Assault 89,99
Sim City 2000 89,99
Silverload inVorb. 81,99
Skeleton Warriors 84,99
Slam'n Jam 85,99
Soviet Strike 85,99
Space Hulk 85,99
Starblade Alpha 88,99
Starfighter 3000 89,99
Starwinder 87,99
Steel Harbinger 87,99
Streetfighter - The Movie 79,99
Streetfighter Alpha II 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 86,99
Vidgrid 99,99
Viewpoint 39,99
Victory Boxing 89,99
Virtual Golf 89,99
Virtual Open Tennis 83,99
Warhawk 88,99
Warhammer 87,99
Wing Commander 3 94,99
Wipeout 2097 99,99
World Cup Golf Professional Edition 89,99
Worms 99,99
WWF In your house 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 Farbkatalog.

Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme! Die Versandkosten betragen incl. Porto und Verpackung 9,99 DM zzgl. Zahlkartengebühr in Höhe von 3,00 DM! Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von DM 20,-.

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Achtung: Ladenpreise können abweichen.

ein mittelmäßiges Spiel kaufen. Da zwar die Entwicklung eines Spiels teuer ist, die CD-Herstellung aber im Pfennigbereich liegt, werden sich bei niedrigeren Preisen durch mehr verkaufte Einheiten größere Gewinne einfahren lassen, als bei den jetzigen Preisen (da z.Zt. evtl. mehr Leute geneigt sind, sich unreguläre Kopien zu besorgen). Ich hoffe die Hersteller denken mal darüber nach.

Frank H., Wuppertal

Ja wo ist sie denn, die Abobestellung? – War nur ein Witz. Wir sind hier schließlich von der Redaktion und nicht von der Druckerkolonne... Aber es freut uns, wenn Sie unser Magazin gerne lesen.

Die Anregungen nehmen wir gerne auf bzw. haben Sie teilweise schon ganz fest im Auge. So zum Beispiel die Sache mit den Speicherständen (siehe Editorial, Ausgabe 12/96). Da arbeiten wir mit Hochdruck dran. Auch was den Player angeht, werden wir sicherlich wieder ein ähnliches Programm auf der Demo-CD haben. Nicht zuletzt deshalb, weil Sie nicht der einzige sind, der uns mitgeteilt hat, daß CD-Player gut ankommen. Nun zu Ihrem letzten Punkt: In der Tat ergeben sich die hohen Spielepreise ausschließlich aus den Entwicklungskosten. Die eigentliche Herstellung fällt dabei kaum ins Gewicht. Auf den ersten Blick könnte Ihre Rechnung, daß bei sinkenden Preisen mehr Stückzahlen verkauft werden, aufgehen. Das Problem ist aber, daß die Entwicklungskosten selbst für äußerst mittelmäßige Spiele selten unter 1 Million Mark liegen. Diese Summe wird nicht durch einen potentiellen Mehrverkauf aufgefangen (sagen Statistiken und Rechenmodelle der Hersteller). Und somit bleibt's wohl bei den eher hochpreisigen PSX-Games.

Schiefe Ebenen

Mein Freund und ich verschlingen Ihre Zeitschrift seit der Ersterscheinung und haben Sie daraufhin auch abonniert. Ihre letzte Ausgabe hat mir am besten gefallen, ein Poster ist immer gut, und die Demos auf der CD waren von der Qualität auch wesentlich besser als die Vorgänger. Vor allem die neue Version von "V-CD" fand ich klasse. Doch ich muß Ihnen sagen, daß die Zeitschrift noch etwas peppiger sein darf. Und erwähnt bei Spieltests bitte, mit welchem Controller Ihr getestet habt, da z.B. "Ridge Racer" und "WipEout" ohne analoges Joypad eine reine Anekdote bei den Kurven sind. Jetzt wollen wir Euch noch ein paar Fragen stellen, auf die Ihr hoffentlich eine Antwort wißt:

1. Warum sind bei den Texture Mappings von Realtime 3-D-Spielen immer "Knicke" in den eigentlich geraden Linien? Bei "Need for Speed" z.B. sehen die Fahrzeuge von der Seite aus betrachtet immer schief und verschoben aus.
2. Ich habe mir einen neuen Fernseher mit einer 72er Bildröhre gekauft, um die grafischen Möglichkeiten der PSX voll auszuerschöpfen. Nun schaltet sich der Fernseher bei dem RGB-Signal der PlayStation auf 16:9 Format um. So kann ich also nicht die volle Bildfläche nutzen. Außer ich benutze den Chinch-Stecker mit dem mitgelieferten Scartkabel. Dann erscheint zwar der volle Bildschirm, die Qualität ist aber aufgrund des fehlenden RGB-Signals schlechter. Was also tun?
3. Ich spiele mit dem Gedanken, mir eine zweite PlayStation zuzulegen. Das muß ja nun nicht unbedingt die gleiche sein, oder? Ich dachte da an die blaue Universal-PSX, mit der man auch Importe spielen kann.
4. Meine letzte Frage: Ich habe von einer neuen PSX gehört, die 1998 auf der E3 vorgestellt werden soll. Stimmt das? Was wird sich ändern?

Falco H., Rahden

Leider können wir Ihnen den Wunsch nach einem peppigeren Layout nicht erfüllen. Genauer gesagt möchten wir das auch nicht. Denn die klar aufgebauten Seiten kommen im allgemeinen ganz gut bei den Lesern an. Und nicht zuletzt hebt uns das strukturierte Outfit von den andern Videospielmagazinen deutlich ab, wo oft nicht einmal der Unterschied zwischen Anzeigen- und Redaktionsseiten erkennbar ist. Ihre Anregung zum Thema "Joypad" nehmen wir gerne auf. Wir achten künftig darauf, daß wir angeben, wenn wir nicht das regulär mitgelieferte Joypad benutzen.

1. Schiefe Ebenen bei Texture Mappings sind in der Regel auf unsauberes Programmieren zurückzuführen. So einfach (und deprimierend) ist die Antwort.
2. Spannender ist Ihre zweite Frage: Jeder 16:9-Fernseher bietet die Möglichkeit, sich auf "normales" 4:3-Bild umstellen zu lassen. Lesen Sie dazu die entsprechenden Passagen in Ihrem Handbuch. Sollten Sie dort tatsächlich keinen Eintrag finden, rufen Sie bei der Hotline von Sony in Köln an. Eine Chance, das Gerät umzustellen, muß es geben.
3. Vergessen Sie die blaue PSX ganz schnell wieder. Die gibt's nämlich nicht im Handel.

Neue Musik in Form des "Beach Albums" aus "Gute Zeiten, schlechte Zeiten" raus Ausgabe 11/96 gibt's für:

Philipp Leugenberger, Witten
Egli Djordjevic, CH-Birl
Philipp Oberhuber, FL-Planken
Michael Kiefaber, Kaarst
Pascalle Keilig, Roetgen
Hans Meier, Kraichtal
Christian Stoppra, Loitsche
Andreas-Marius Ziaja, Wesel
Jürgen Fey, Wiesbaden
Benjamin Altmann, Eichenried
Andreas Ruzowits, A-Wien
Otto Mengold, Berlin
Michael Macek, Essen
Martin Wait, Düsseldorf
Thorsten Bachmeier, Röthenbach
Marlene Widmann, Saaldorf
Roger Pilat, CH-Egnach
Steffen Wenz, Essen
Ande Scholz, Lemgo
Dirk Schaffarczyk, Hameln

4. Laut Aussagen von Sony Computer Entertainment hier in Deutschland ist nicht bekannt, daß eine neue, verbesserte PlayStation geplant ist.

Besser wär' das...

Nachdem ich schon zum dritten Mal Euer Magazin gekauft habe (der Preis samt CD geht wirklich in Ordnung), ist in mir der Gedanke aufgestiegen, einen Leserbrief zu schreiben. Euer Heft ist – bis auf einige Kleinigkeiten – absolut gelungen. Und da ich mir die Frechheit nehme, Euch trotzdem zu kritisieren, fange ich gleich damit an (solange der Mut noch reicht).

1. Mit Eurem deutschen Schulnoten-Bewertungssystem kann ich mich einfach nicht anfreunden. Okay, 1 %-Abstände sind auch nicht der Hit, aber 5 %-Schritte fände ich voll gut.
2. Könntet Ihr nicht den Schwierigkeitsgrad (1 = mit dem ersten Leben durchgezockt, 10 = zum ins Joypad beißen vor Wut) im Wertungskasten angeben?
3. Eure Spieltests sind oft zu lang geraten. Dafür sind Eure persönlichen Meinungen zum Game viel zu kurz. Findet Ihr da nicht einen Kompromiß?
4. Kleine Fotos bringen nichts. Die könnt Ihr Euch sparen. Besser ein großes Bild, als solche, die man mit der Lupe anschauen muß.

Jetzt ist aber genug. Ein bißchen was Positives habe ich auch noch: Los geht's:

1. Die Rubrik "Angespielt" ist genial. Gut recherchiert, gute Hintergrundberichte, gut präsentiert.
2. Feedback: Endlich mal ein Magazin, das nicht nur zwei oder drei Leser zu Wort kommen läßt. Bravo!
3. News und Specials: Starke Rubriken. Und die Poster!
4. Das war's, macht weiter so.

Peter K., Goldau (Schweiz)

Warum braucht man denn so furchtbar viel Mut, um uns zu kritisieren? Okay, unser Chefredakteur ist heute unrasiert und sieht ein wenig verwegen aus, aber ansonsten sind wir alle ganz harmlos... Und überhaupt sind wir für konstruktive Kritik immer aufgeschlossen und nehmen Anregungen gerne entgegen, ja wohl.

Allerdings nicht, was das Bewertungssystem angeht (haha). Das ist und bleibt umstritten – das wird es aber auch sein, wenn wir Prozentzahlen haben. Viele Leser schreiben uns, daß sie die "Schulnoten" besser finden, viele wollen andere Modelle. Also müssen wir uns für eines entscheiden. Denn richtig schlimm wird's erst, wenn wir in jeder Ausgabe ein neues System haben.

Die Sache mit dem Schwierigkeitsgrad ist eine tolle Idee. Nur in der Praxis schwer zu realisieren. Ein geübter Jump'n-Run-Fan wird bei Crash Bandicoot vor keine unüberwindbaren Herausforderungen gestellt, ein Neuling hat dagegen bei diesem Game vielleicht seine Probleme. Geben wir also den Schwierigkeitsgrad mit "leicht" an, treffen unzählige Briefe in der Redaktion ein, wie wir so was schreiben konnten. Umgekehrt verhält es sich genauso. Irgendeiner ist also nie zufrieden. Und deshalb verzichten wir darauf, eine generelle Wertung abzugeben. Allerdings nehmen unsere Autoren im Meinungskasten Stellung, wenn ein Game extrem einfach oder schwierig ist.

Was heißt, unsere Tests sind zu lang? Auch hier liegen die Ansichten weit auseinander. Zugegeben, die Meinungskästen sind für viele Leser der spannendste Teil, weil es da "zur Sache" geht. Wir versprechen, uns Gedanken zu machen, ob wir sie künftig länger gestalten.

Und schon wieder eine ähnliche Aussage: Auch die Fotos sind oftmals Geschmackssache. Zahlreiche Leser möchten lieber viele Fotos, damit ein Gesamteindruck entsteht, den man bei einem großen nicht bekommt. Wir versuchen aber, ein bißchen zu "mischen" und beiden Seiten gerecht zu werden.





Wieder ist es die Plattenfirma "edel company" in Hamburg die es ermöglicht: **'Scooter'** hat exklusiv für Sie eine PlayStation signiert.

Fragebogen

Wir verlosen noch mehr:

20 Exemplare der aktuellen Scooter-CD "Wicked"



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

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: "Scooter", Dornacher Str. 3 d, 85622 Feldkirchen, Fax-Nr. 089/99115-177)!

Einsendeschluß ist der 31.12.1996; Mitarbeiter des DMV-/Franzis-Verlages und deren Angehörige sind von der Verlosung ausgeschlossen.

Wie hat Ihnen diese Ausgabe des PlayStation Magazins optisch gefallen? Bitte bewerten Sie im Schulnoten-System (1 = sehr gut, 6 = ungenügend).

- ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3
☐ 4 ☐ 5 ☐ 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 "Scooter"?

- ☐ super Band ☐ finde ich ganz gut
☐ eine Band von vielen ☐ gefällt mir nicht
☐ kenn ich gar nicht

2.) Was ist Ihr Lieblingssong von "Scooter"?

- ☐ ich kenne keinen

Die Daten werden elektronisch verarbeitet.

Rübe
ES GEHT
AUFWÄRTS
SALES PILOTENTRAINING

ZÜND
STOFF

JET-PILOTEN AM BODEN ZERSTÖRT.

Zivildienstleistender deklassiert Flieger-Asse.

Es fing ganz harmlos an: Fünf bis vor kurzem noch überaus selbstbewußte Piloten einer Kampfjet-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 einen Kampfjet mehr, bevor ich nicht hier unten meine Hausaufgaben gemacht habe.“ Die anderen nicken 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, Kampfjets 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.



Heißes Eisen

Rennspiele für die PlayStation sind ungefähr so selten wie rote Autos. Wirklich mager sieht es allerdings mit Motorrad-Simulationen aus.

International Moto X will diese Lücke schließen. von Artur Hoffmann



International Moto X ist das erste Rennspiel für die PlayStation, in dem Sie mit Motocross-Maschinen Jagd auf Punkte und Moneten machen.

Scheinbar zählen vollbärtige, tätowierte Biker nicht zur Zielgruppe der krawattenbewehrten Marketingstrategen diverser Spiele-schmieden. Wie sonst sollte man den auffallenden Mangel an Motorrad-Simulationen erklären? Zwar gibt es mit "Road Rash" eine Art Mad Max auf zwei Reifen, eine richtige Simulation werden Sie aber vergeblich suchen. "Graftgold's" neues Produkt "International Moto X" ist genau so ein Spiel.

Allerdings sausen Sie hier nicht mit einem Hubraummonster über regennasse Straßen, sondern steuern eine hochbeinige Off-Road-Maschine über Stock und Stein.

Wer bremst, verliert

Der Spielablauf ist eigentlich nicht besonders kompliziert. Gas geben, die Kurven kratzen und gewinnen. Wer's glaubt, wird selig. Die Steuerung eines Cross-Motorrades erfordert – auch auf der PlayStation – ein nicht unerhebliches Maß an Fingerspitzengefühl. Dabei spielt es keine Rolle, ob Sie selbst schalten oder lieber auf das Automatikgetriebe vertrauen. Ein einziger Fahrfehler schickt Sie in den Graben, die Konkurrenz zieht vorbei und streicht das Preisgeld ein. Zur besseren Übersicht

stehen Ihnen vier verschiedene Kameraperspektiven zur Auswahl, die Sie mit L2 und R2 aktivieren. Außerdem müssen Sie natürlich Gas geben und – pfui! – ab und zu mal bremsen. Gerüchten zufolge soll es auch Special-Moves geben. Dank der recht flotten 3-D-Grafikengine entsteht ein wirklich realistischer Eindruck. Vor allem im Rennen, wenn acht Konkurrenten um die Meriten kämpfen, kann die PlayStation ihre Vorzüge voll ausspielen. Zu diesen gehört auch der Zweispieler-Modus, der mittels Split-

Screen realisiert wird. Hier können Sie Ihren Freunden zeigen, was eine Harke ist. Für die richtige Atmosphäre sorgt auch der gute Soundtrack, der bei dieser Preview-Version allerdings nicht ganz sauber aus den Boxen kam. Im endgültigen Produkt soll dieses Manko aber behoben sein.

Around the world

Damit Sie auch schön lange an Ihren Fernseher gefesselt bleiben, designten die Entwickler über 30 vollkommen unterschiedliche Rennstrecken. Diese führen Sie im Laufe Ihrer virtuellen Karriere auf die vier Kontinente Europa, Asien, Amerika und Afrika. In Europa stehen Ihnen z. B. zwölf Kurse zur Verfügung. Vom Bergrennen in der Schweiz, über einen Ausflug an den Rhein in Deutschland bis hin zum Marathon-Kurs in Griechenland – alles ist vorhanden und an die geographischen Besonderheiten angepaßt.

Das absolute Highlight dieses Spieles ist allerdings der coole Leveleditor. Mit diesem dürfen Sie sich eigene Renn-



Jeder noch so kleine Fahrfehler kann Sie den Sieg kosten.



[1] Solch detaillierte Einblicke erleben Sie leider nur während der Introsequenz. Schade. **[2]** Rendering rocks! **[3]** Die Motoren heulen, die Uhr tickt, die Nerven sind angespannt wie Drahtseile: das Rennen beginnt.

Vor allem im Rennen,
wenn acht Konkurrenten
um die Meriten kämpfen,
kann die PlayStation
ihre Vorzüge voll
ausspielen.

strecken bauen. Dazu stehen Ihnen zahlreiche landesspezifische Einzelteile zur Verfügung. Falls Ihnen diese do-it-yourself-Methode zu langweilig ist, erlauben Ihnen die Entwickler eine Überarbeitung der Originalstrecken. Das ist sehr, sehr anwenderfreundlich und macht zudem tierischen Spaß. Falls Sie sich also über die verflixte Kurve im Schwarzwald aufregen – weg damit! Als ob dies noch nicht genug wäre, wartet eine zweite Eingriffsmöglichkeit auf Sie: der Wettkampfeditor. Hier legen Sie zum Beispiel den Hubraum (125cm³, 250cm³, 350cm³ oder 500cm³) Ihres Racers fest, bestimmen, wie viele Runden gefahren werden müssen und an welcher Liga Sie teilnehmen wollen. Alles in allem ist diese Art der Inter-

aktion beispielhaft und wertet das eigentliche Game enorm auf.

Frischer Wind

International Moto X ist ein Spiel, das endlich wieder frischen Wind in das derzeit festgefahrene Speedgenre bringt. Besonders der Leveleditor, der eine enorme Langzeitmotivation garantiert, ist eine exzellente Idee. Aber auch die verschiedenen Motorradklassen, die enorme Kursvielfalt sowie

der Zweispielermodus sind sehr käuferfreundlich. Dazu die eingängige Bedienung, die Ihnen erste Erfolgserlebnisse nicht besonders schwer macht und ein nicht allzu übermächtiger Computergegner – einfach gut. Ach ja, der Titel International Moto X wird "International Motocross" ausgesprochen, da das X in den Vereinigten Staaten als Abkürzung für Cross (Kreuz) herhalten muß. Ist doch prima, wenn man in der Schule aufgepaßt hat, oder? pat



Bereits in den ersten Kurven trennt sich die Spreu vom Weizen. Klar, es geht ja auch um eine Menge Kohle.

WAS SOLL MAN ZU DIESEM SPIEL NOCH SAGEN? VIELLEICHT, DASS ES JETZT AUCH FÜR PLAYSTATION UND SATURN ERHÄLTlich IST.



HOTLINE 040/39 11 13 · INTERNET www.vie.co.uk/vie

PlayStation-Version enthält alle Tiberiumkonflikt-Levels,
alle Mission-CD: Der-Ausnahmestand-Levels und zusätzliche PSX-Levels.

**COMMAND
&
CONQUER**

Command & Conquer ist ein Markenzeichen von Westwood Studios, Inc. © Westwood Studios, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
© Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen von Virgin Enterprises Ltd.

TEIL 1: DER TIBERIUMKONFLIKT

Angespielt **Hexen**



Das qualitativ hochwertig gerenderte Intro stellt die Szenerie vor und zeigt Ihnen den Gral, für den Sie in den Kampf ziehen. Er verleiht absolute Kraft. Um ihn zu erlangen, müssen Sie den Meister jeder der drei Disziplinen besiegen – Kämpfer, Geistlicher und Magier – bevor Sie dem letzten furchterlichen Endgegner gegenüberstehen.



Das erste Spiel, das **Anspruch** auf die **Auszeichnung** **“Bester 3-D-Shooter“** anmelden könnte, ist im Anflug auf die **PlayStation**. Hoffentlich gibt es **keine Bruchlandung**. von Artur Hoffmann

Als "Hexen" letztes Jahr für den PC herauskam, gelang es diesem Game sofort, die Spieler in Spannung zu versetzen, herauszufordern und zu frustrieren. Es war unheimlich schwer durchzuspielen, aber wie alle guten Spiele hatte es einen schwer definierbaren Suchteffekt. Nachdem man sich erfolgreich durch die insgesamt 40 Level voller Fantasy-3-D-Labyrinth geschlagen hatte, wurde der Spieler mit einem Gefühl des Triumphes belohnt. Die Mühen, allen abartigen Gegnern die Stirn zu bieten, hatte sich letztendlich doch bezahlt gemacht.

Ursprünglich wurde das Game von "Raven Software" entwickelt. Dieses Unterneh-

men war die einzige Firma, die von "id Software" die Lizenz erhielt, die Game-Engine vom mittlerweile indizierten "Doom" zu verwenden. Raven wußte, daß es nötig war, einige Elemente der Engine zu verbessern und ergänzte deswegen zahlreiche Features. Eines davon ist die Fähigkeit, mit großen Teilen der Szenerie zu interagieren. Dies bringt in der Tat einen ganz neuen zerstörerischen Spaß ins Spiel und macht die Level noch komplexer.

Unendliche Geschichte

Die PlayStation war bereits der Abnehmer der technisch fortgeschrittensten Version des indizierten "Doom". Nun wurden auch in "Hexen" ähnliche Verbesserungen eingearbeitet. Von der Hardwarepower der PlayStation profitieren vor allem die Echtzeit-Belichtungs-Effekte. Diese wurden einen Gang heraufgeschaltet. Das Game bedient sich auch der Link-Möglichkeiten der Konsole und erlaubt Coop- und Death-match-Games – ein echter Hit. Ansonsten ist das Spiel mit seinem PC-Vorbild fast identisch. Dies bezieht sich vor allem auf

das von Raven entworfene sogenannte "Hub-based Level Design". Dabei handelt es sich um eine Technik, die sich aufmachte, eine bleibende Alternative zu den bestehenden Games zu werden. Während man sich in herkömmlichen Spielen von Level 1 bis 30 durchkämpfte und das Spiel dann endete, wartet Hexen mit einer wirklichen Innovation auf: Hub-Levels gruppieren nämlich mehrere Areas und verbinden sie mit einem einzelnen zentralen Raum. Diese Gestaltung er-



[1] Diese Glocke öffnet eine Tür an anderer Stelle des Levels. **[2]** Der blaue Lichtstrahl ist die Basiswaffe des Magiers.



[1] Bei genauerem Hinsehen lösen sich die Gegner in einem Pixel-flash auf. **[2]** Hexen ist ein recht taktisches Game. Durch Betätigung mehrerer Schalter öffnet sich die Tür zur nächsten Area.

■ HERSTELLER:	Virgin Interactive	■ HERKUNFTSLAND:	USA
■ ENTWICKLER:	Raven Software	■ GENRE:	3-D-Shooter
■ VERFÜGBAR AB:	November	■ ANZAHL DER SPIELER:	1



[1] Die Szenerie ist abwechslungsreich und relativ nett anzusehen. **[2]** Große Teile des Spiels laufen in Kirchen ab. **[3]** Ohne den richtigen Schlüssel gibt es an dieser Stelle kein Weiterkommen. **[4]** Ein widerliches Monster stellt sich Ihnen in den Weg.



laubt somit eine viel größere Puzzle-Tiefe, da die Aktionen des Spielers in einem Raum Auswirkungen auf viele andere Areas haben können. Es ist – wie gesagt – lediglich der Versuch einer Neuerung. Teilweise wirkt sich dieser bereits positiv aus. Dieses Alleinstellungsmerkmal reicht aus, um Hexen nicht einfach als Doom-Klone abzuhandeln.

Designerstück

Der Aufbau der zahlreichen Level ist exzellent. Von kleinen klaustrophobischen Tunnels geht es in riesige Höhlen, Kathedralen und offene Landschaften. Beeindruckend ist auch die Verwendung der Farben. Kerzen, Bleiglasfenster und verstreute Fahnen sorgen dafür, daß die Umgebung niemals öde wird. Es gibt vielleicht nicht so viele Geheimnisse wie im indizierten Vorbild, das komplizierte Design entschädigt aber für alles. Ein weiteres klassisches Feature ist auch die Möglichkeit, aus drei verschiedenen Charakteren einen für sein Spiel auszuwählen. Dabei stehen Ihnen ein Kämpfer, ein Kleriker und ein Magier zur Auswahl. Alle drei besitzen unterschiedliche physische Stärken und Schwächen. Als grober Vergleich kann hier z.B. Ataris "Gauntlet" herhalten. Außerdem haben Sie auch vier individuelle Waffen, so daß Sie jedes Spiel mit anderen Vorzeichen begin-

nen. Der Magier hat z.B. stärkere Waffen als der Fighter. Diese Eigenarten müssen Sie bei der Wahl der richtigen Taktik natürlich berücksichtigen. Ein anderer Gesichtspunkt ist die unbestrittene Langzeitmotivation. Haben Sie das Spiel mit dem Magier durchgezockt, starten Sie die nächste Reise eben als Kämpfer. Ein weiterer positiver Aspekt dieses Spiels ist die Anzahl der Feinde. Allein das Gefühl, das Sie überfällt, wenn Sie einen Raum betreten und feststellen, daß er voll mit Kreaturen ist, die erledigt sein wollen, ist unbezahlbar. Die Kombination dieser Tatsache mit den verfügbaren Waffen garantiert für eine große Anzahl möglicher Kampfpaarungen und -taktiken.

Übermacht

Der große Unterschied zum Vorbild ist die Auswahl der Gegner. Aufgrund des fantasie-

vollen Outfits der Bösewichte zeigen sie keinerlei menschliche Züge. Dieser Trick könnte Hexen vor einer Indizierung bewahren. Trotzdem ist dieses Spiel brutal und schwer zugleich. Extrem schwer sogar. Was sowohl die Puzzles als auch die Geschwindigkeit der Kämpfe angeht, ist es sicherlich ein Game, das Ihnen jede Menge Zeit und etliche Reloads von gespeicherten Spielständen abverlangt. Sie werden sehr lange ziellos herumlaufen und sich des öfteren beim zehnten Versuch erwischen, die Horde bewaffneter Zentauren zu besiegen. Dies ist nun einmal Hexens einzigartiger Charme.

Mit Hexen hat es Raven endlich geschafft, was andere schon so oft erfolglos versucht haben: ein Spiel zu produzieren, das all die technischen Vorzüge von "Doom" und intensives Spielvergnügen vereinigt.

Die detaillierte grafische Darstellung ist ein großer Pluspunkt dieses Spiels.



Dieser Gegner ist besonders fies, da Ihre Geschosse an ihm abprallen.



Angespielt | Nascar Racing '96



Es wird Herbst. Bunte Blätter fallen von den Bäumen, Regen prasselt unaufhörlich nieder, und die kalte Luft läßt einen frösteln. Die letzten Sommergames werden im Speicher verstaut, und voller Hoffnung erwarten wir die obligatorischen Rennspiele, die jeder Herbst beschert. von Marcel Peters



Die Nascar-Menüs sind übersichtlich und funktional gestaltet.

Dieses Rennspiel ist "wieder einmal" eine dieser Portierungen für die PlayStation. Nicht nur, um den Spielern einen Gefallen zu tun, sondern auch, um die hohen Entwicklungs- und Lizenzkosten zu rechtfertigen. "Nascar Racing '96" ist ein Titel mehr, der den Sprung von der PC-Klasse in die PlayStation-Riege gewagt hat.

Stellenwechsel?

Hat dieses Spiel sein Ziel erreicht oder handelt es sich nur um einen voreiligen Arbeitsplatzwechsel? Das komplette Spiel wurde kräftig umgekrempelt und an die Stärken der

PlayStation angepaßt. Grafik, Spielbarkeit und Steuerung wurden optimiert und sogar einige der 15 Rennstrecken wurden neu abgestimmt und veredelt. Im Endeffekt ist Nascar Racing '96 eine gelungene Kreuzung der beiden PC Spiele Nascar Nr. 1 und 2 der Papyrus-Programmierer.

Freuen wir uns, daß Sierra ein originalgetreues Rennspiel aus der teuren Nascar-Lizenz gebacken hat, mit dem Autofahren zu einem echten Erlebnis wird. Mit Psychosis als Vorbild, die mit ihrer exzellenten Formel 1-Simulation für Furore sorgen, wurde bei Sierra der Augenmerk besonders auf die realistische Umsetzung der Simulation gerichtet. Und tatsächlich haben die Programmierer die Pixel auf den Kopf gestellt und je-

[1] Was ist gegen die Windschutzscheibe geknallt? **[2]** Sie haben gewonnen.



des Byte einzeln umgedreht.

Nascar ist das amerikanische Pendant zu unserer Formel 1, sollte jedoch nicht mit den "Indy Car"-Veranstaltungen verwechselt werden, die durch den frenetisch gefeierten Wechsel von Nigel Mansell zu "Indy Car" einen gewaltigen Imageschub bekam. Die Rennstreckengestaltung in Nascar ist um ein Vielfaches komplizierter als das monotone ovale Streckendesign der Indys.

Die Autos in Nascar treten längst nicht so geschniegelt, durchtrainiert und ohne ein Gramm Metall zu viel auf, wie Ihre slim-fast-Kollegen aus der Formel 1. Bei Geschwindigkeiten jenseits von Gut und Böse zeigen diese Autos, was wirklich unter der Motorhaube steckt. Hunderte von Pferden



[1] Die Cockpitaussicht ist stark eingeschränkt. Ein Großteil der Straße wird verdeckt. Doch was ich hier wirklich vermisste... mein Lenkrad! **[2]** Ein kurzer Stop, um den herrlichen Ausblick zu genießen **[3]** Nascar Racing oder Accident Racing?



[1] Mutprobe gefällig: Einige Strecken sind Teufelswerk. Zahlreiche Haarnadelkurven und Schikanen sind zu meistern und stellen hohe Ansprüche an Ihr fahrerisches Können. [2] Andere - humane - Kurse machen Sie mit der Strecke vertraut.

gehen dort Ihrer Arbeit nach.

Es ist wirklich bemerkenswert, welchen fast schon als dramatisch zu bezeichnenden Einfluß die unterschiedlichen Geschwindigkeiten auf die Fahrzeugsteuerung haben. Die Programmierer können wirklich stolz darauf sein, wie detailvernarrt sie das Fahrzeugfeeling auf die Joypads übertragen haben. Sie fühlen jede Fahrbahnebenheit, und sämtliche Schweißporen öffnen sich, wenn Sie mit 200 km/h in eine Haarnadelkurve donnern. Wohlgemerkt: Ohne

stets dann, wenn Ihr Arzt Ihnen einen Überweisungsschein für die Rückschule in die Hand drückt.

Rennfahrer gesucht!

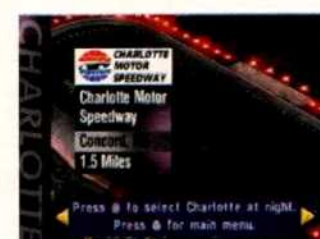
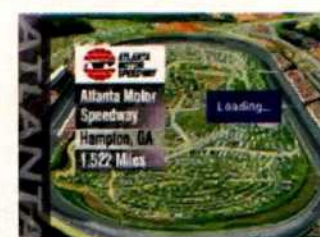
Die vielen Fahrzeugeinstellungen, an denen Sie schrauben und feilen können, um die letzten PS aus der Karosse zu quetschen, werden einen durchschnittlichen Stubenhocker-Schumacher leicht verwirren. Sie können an jedem erdenklichen Teil, daß nicht niet- und nagelfest ist, etwas

verändern. Das beginnt bei der Einstellung des Luftdruckes der Reifen, Federung und Getriebeübersetzung, und sogar der Winkel des Spoilers kann auf Wunsch flacher oder steiler justiert werden.

Wenn Sie die Steuerung Ihres Donnerbolzens (optionales Zubehör wie Lenkrad und Pedale können Sie problemlos integrieren) sicher im Griff haben, ist das ein entscheidender Vorteil. Aber Vorsicht: Ist Ihr Auto schon lädiert, rechnen Sie damit, sich bei der nächsten Kurve von ein bis zwei Reifen zu verabschieden.

Aaaaaaaaaction!

Wer keine Lust oder Motivation hat, bis zum Sankt Nimmerleinstag jede Schraube seines Autos persönlich kennenzulernen, dem bietet Nascar Racing auch den einfachen Action-Modus an. Ihr Wagen ist zwar nicht "unkaputtbar", Fahrfehler werden aber längst nicht so hart bestraft wie im Normalmodus.



Dreizehn originalgetreue Nascar-Rennstrecken und zwei Fantasie-Kurse stehen zur Auswahl. Inklusive Rennen bei Nacht. Spielerherz, was willst Du mehr?



Komplettpreisliste anfordern !!

Laden und : Schützenstr. 20
Versand : 67061 Ludwigshafen

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

Neustadt / Wstr.

NEU !!

Hauptstraße 5
(Fußgängerzone)

Beyond th Beyond 95 DM
Baphomets Fluch 89 DM
Command & Conquer 89 DM
Dark Stalkers 89 DM
Die Hard Trilogy 89 DM
Disruptor 89 DM
Hexen 89 DM
Konami Open Golf 89 DM
Int. Superstar Soccer Deluxe 99 DM
Onside Soccer 89 DM
Pandemonium 89 DM
Project Overkill 89 DM
Reloaded 89 DM
Resident Evil 89 DM
Sim City 89 DM
Soviet Strike 85 DM
Spot goes Hollywood 89 DM
Tomb Raider 89 DM
Warhammer - Im Sch. ... 89 DM
Wipe Out 2097 89 DM
X-Com - Terror from ... 89 DM
X-Man Children ... 84 DM

95 DM
89 DM
89 DM
89 DM
89 DM
89 DM
89 DM
89 DM
99 DM
89 DM
89 DM
89 DM
89 DM
89 DM
89 DM
89 DM
89 DM
89 DM
89 DM
89 DM
84 DM

Angebote: Solange Vorrat reicht
Alien Trilogy 79 DM
Bust a Move 64 DM
Destruction Derby 59 DM

79 DM
64 DM
59 DM
59 DM



GAMES ISLAND

An-& Verkauf

Multinorm-Playstation
incl. RGB-Kabel
479 DM

Crash Bandicoot & Playstation Tasche
109 DM

Importspiele erhältlich !!

Händleranfragen erwünscht.
Fax: 0621-5296387

Grundgeräte
Playstation 389 DM
Zubehör
Action Replay Game Buster 85 DM
Antennenleitung 47 DM
Joypad Sony 54 DM
Joypad Ascii 65 DM
Joypad Verlängerung 15 DM
Mad Catz Lenkrad incl. Ped. 139 DM
Memory Card 8 Meg. 73 DM
Memory Card bunt 45 DM
Memory Disk Drive 159 DM
NegCon Pad 84 DM
RGB Kabel 29 DM
Umbausatz incl. Farbkopie 79 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



Angespielt | NBA Jam Extreme



Phänomenale Slam-Dunks, meterhohe Sprünge und gnadenlose Fouls: Acclaim's "NBA Jam" hat es mit der Realität noch nie so genau genommen.

Nun erscheint mit "NBA Jam Extreme" der Nachfolger der witzigen Korbhatz. von Michael Schmithäuser

Müssen Sportspiele immer realistischer sein? "Nein!", sagten sich die Entwickler bei der amerikanischen Software-Schmiede Acclaim und brachten Anfang '96 mit NBA Jam eine ebenso groteske wie

unterhaltsame Simulation des Basketball-Sports auf den Markt. Besondere Kennzeichen: Zwei-gegen-Zwei, irrwitzige Special-Moves, meterhohe Sprünge und die spektakulärsten Slam-Dunks der PlayStation-Geschichte. Die fröhliche

Dribblelei hob sich angenehm von den "anspruchsvollen" Simulationen à la "Total NBA" von Sony ab. Lediglich die abgefahrene, aber "flache" 2-D-Grafik veranlaßte so manche Kritiker ob der genialen 3-D-Fähigkeiten der PlayStation zum Naserümpfen. Mit der Neuauflage des Erfolgstitels sollen Basketball-Fans rundum zufriedengestellt werden: NBA Jam Extreme bietet tadellose 3-D-Grafik in Kombination mit grenzenlosem Spielwitz.

rend der Spielerauswahl trifft man auf so alte Bekannte wie Detlev Schrempf, Dennis Rodman oder Hakeem Olajuwon. Die Attribute der 170 integrierten Spielerprofile wurden den aktuellen Liga-Statistiken angepaßt, so daß jeder Korbjäger

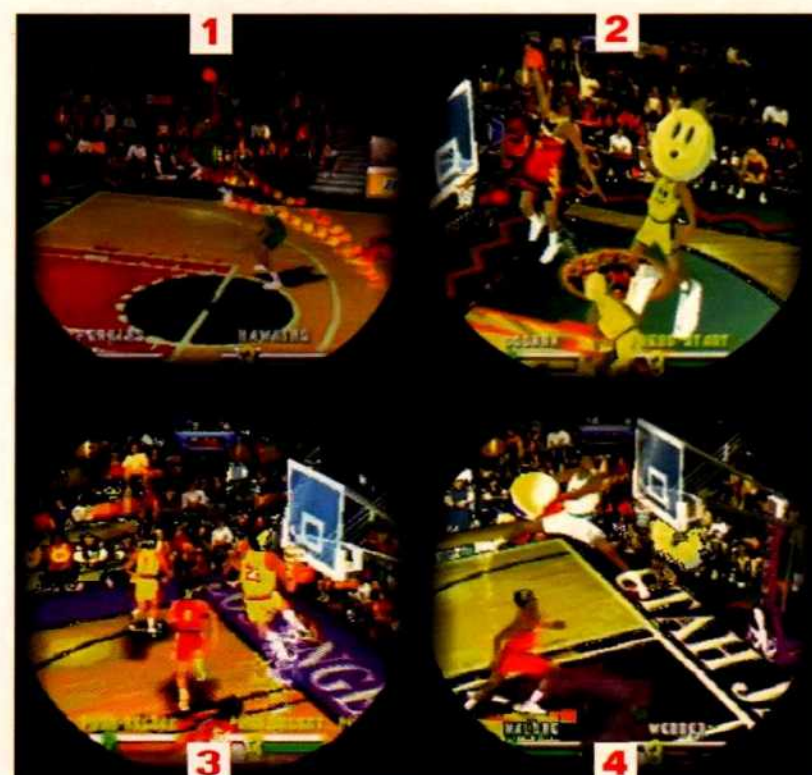
[1] Lustig, aber flach: Der Vorgänger NBA Jam TE. [2] Schon beim Anpfiff beeindrucken die Spieler durch meterhohe Sprünge.



unterhaltsame Simulation des Basketball-Sports auf den Markt. Besondere Kennzeichen: Zwei-gegen-Zwei, irrwitzige Special-Moves, meterhohe Sprünge und die spektakulärsten Slam-Dunks der PlayStation-Geschichte. Die fröhliche

Stars inklusive

Dank der Lizenz der "National Basketball Association" finden sich auch in der Extreme-Version alle 29 Teams der nord-amerikanischen Liga, inklusive deren größte Superstars. Während



[1] Hoppla! Ist da etwa ein Raketenantrieb im Spiel? [2] Bei so einem spektakulären Dunk ist der Smiley baff. [3] Hier hat wohl eine gute Fee ein wenig nachgeholfen... [4] Aerobic-Einlage während des Dunks - das können nur Extreme-Spieler.

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

Schluß mit flachen 2-D-Männchen: Die Spieler in NBA Jam Extreme können Sie von allen Seiten begutachten.



ger in seiner 96er-Form aufspielt. Selbst solche Details wie die ständig wechselnde Haarfarbe von Dennis Rodman, dem Enfant Terrible der NBA, wurden berücksichtigt. Als Gag haben die Programmierer noch 50 versteckte Fantasie-Teams und Spielerpersönlichkeiten eingebaut.

Spaß in drei Dimensionen

Im Gegensatz zu ihren comicartigen, sehr flach wirkenden Vorgängern erscheinen die Spieler in der Neuauflage wesentlich realistischer. Dank Motion-Capture-Technik erinnern die Spielfiguren sowohl vom Aussehen als auch von der Animation her stark an ihre realen Pendanten. Auch die virtuelle Kamera, die in der Vorversion nicht von der Stelle wich, führt nun abenteuerliche Schwenks und Zooms aus. Die Einstellungen passen sich immer der jeweiligen Spielsituation an, so daß Sie jederzeit den Überblick behalten. Dank der nur vier anwesenden Spieler kommt die PlayStation selbst bei den wildesten 3-D-Schwenks nie ins Schwitzen, so daß sich NBA Jam Extreme sehr flüssig spielt.

Auch in Sachen Sound hat

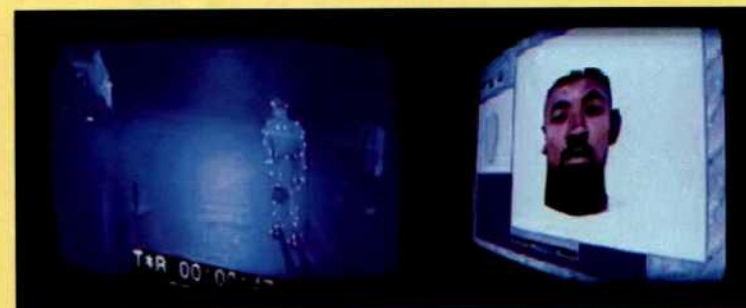
sich einiges getan: Das Publikum jubelt enthusiastisch mit, das Quietschen der Turnschuhe und das Pochen des Balles auf dem Holzboden tragen ihr Quentchen zum nötigen Realismus bei. Mit Marv Albert haben sich die Acclaim-Entwickler einen prominenten Kommentator ins Studio geholt, der besondere Situationen mit Witz und Ironie kommentiert.

Die Steuerung wurde gegenüber der Vorgängerversion nur unwesentlich modifiziert und ist immer noch sehr leicht zu beherrschen. Zu den Buttons für "Passen" und "Werfen" gesellt sich der "Extreme-Button", mit dem Sie Ihre Spieler zu Höchstform auflaufen lassen. Dieser Knopf leitet auch die zahlreichen Spezial-Aktionen ein.

Variantenreichtum

Egal, ob Sie sich für die Play-Offs, die Finals oder die All-Star-Games entscheiden – der Spielwitz kommt nie zu kurz. Zunächst einmal ist NBA Jam Extreme höllisch schnell: Langweilige Geplänkel im Mittelfeld kommen gar nicht erst vor; ein Korb jagt den nächsten. Darüber hinaus sorgen eine Menge Spezial-Moves für Laune: Der Power-Wurf mit Flammenschweif, der 8-Meter-Dunk oder der dreifache Salto sind nur einige davon. Mehr als 30 völlig abgedrehte Dunk-Varianten lassen die Körbe glühen. Und als Sahnehäubchen gibt's noch versteckte Extras wie Smiley-Gesichter oder Wasserköpfe. Damit tritt NBA Jam Extreme in die Fußstapfen

Wie kommt der Spieler in die PlayStation?



"Man nehme einen Basketball-Star wie Juwan Howard, einen Fab Five Veteran, der bei den Washington Bullets für 20 Punkte während eines Spiels gut war. Dann steckt man ihn in einen schwarzen Gummianzug, beklebt ihn mit reflektierenden Sensoren, bringt ihn in einen schwarzen Raum und läßt ihn all die schönen Bewegungen ausführen, die ein Basketball-Profi so gut beherrscht."

So beschreibt Acclaim den Produktionsvorgang der Motion-Capture-Aufnahmen im eigens dafür aufgebauten Studio in der Nähe von New York.

Fünf Kameras waren auf den Athleten gerichtet, als er Slam-Dunks, Dribblings und 360-Grad-Drehungen ausführte. Die 50 Reflektoren an seinem Körper dienten der 3-D-Software als Anhaltspunkte für die nachfolgenden Animations-Berechnungen. Nachdem die Bewegungsabläufe vollendet waren, wurden auf der Basis seines Körpers die 170 Spieler entwickelt, indem spezielle Gesichts- und Körpertexturen aufgebracht wurden.

seines Vorgängers: Die Devise lautet "Lieber extrem verrückt als extrem realistisch!"

Jetzt können sich alle, die sich bislang mit NBA Jam TE vergnügt haben, aber gleichzeitig etwas neidisch auf die coole Grafik von Total NBA schielten, auf heiße Spielesessions mit hohem Spaßfaktor und attraktiver Optik freuen.

Einen ausführlichen Test liefern wir Ihnen im nächsten Heft. pat



Kommt ein Spieler geflogen...



Wenn sich ein Spieler beim "Hubschrauber-Dunk" gen Stadiondecke schraubt, bleibt kein Auge trocken und kein Korb leer.

BLONDINEN?

ODER BERSERKER &
BESTIEN?

IST DAS EINE KÜHLE BLONDE,
DIE MIT DIR AUF DIE MATTE
WILL?

ODER IST DAS EINE
TEUFLISCHE BESTIE, DIE IHRE
KLAUEN IN DEINEN
UNTERLEIB RAMMEN WILL?



ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, RAVENLOFT and the TSR logo are registered trademarks of TSR, Inc. IRON & BLOOD and WARRIORS OF RAVENLOFT are trademarks of TSR, Inc. © 1996 TSR, Inc. PlayStation and the "PS" logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Sega and Sega Saturn are trademarks of SEGA ENTERPRISES, LTD. All rights reserved. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1996 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Screen shots shown are taken from the PlayStation version of the video game.



Advanced
Dungeons & Dragons

IRON & BLOOD

DIE KRIEGER VON

Ravenloft

DIE DUNKELSTE SEITE DES 3-D-FIGHTS

PLAYSTATION™ SATURN™ DOS CD-ROM

www.acclaimnation.com

**TOTALE ACTION MIT
225,000 POLYGOEEN
PRO SEKUNDE**

**18 BARBARISCHE
AREEN**

**16 TÖDLICHE
CHARAKTERE**

**ÜBER 64 WAFFEN UND
250 BRUTALE COMBAT
MOVES**

**EINZELKAMPF
TURNIERE UND
TEAM-KAMPF MODUS**

Acclaim[®]
Entertainment GmbH

NBA- Nichts Beim Alten

Schon wieder ein neues Basketballspiel? Ja und nein. Electronic Arts' aktuelle Version des Turnschuh-Spektakels greift nach der Krone. von Artur Hoffmann



Nach dem nicht ganz so geglückten Start von NBA '96 kniete sich EA mächtig rein. Das Ergebnis kann sich bis dato sehen lassen, auch wenn Sie von dieser Introsequenz nicht auf das endgültige Spiel schließen sollten.

Electronic Arts gehört unbestritten zu den bekanntesten und beliebtesten

Sport-Spieleproduzenten.

Dieser Ruf liegt größtenteils an der hohen Qualität der Sport-simulationen aus den Bereichen Fußball, Eishockey, Golf, Basketball und American Football. Allerdings sind einige "Fachleute" der Meinung, daß die älteren 16-Bit-Versionen den aktuellen in einigen Belangen überlegen sind.

Ein guter Jahrgang

"EA Hockey" für das Mega Drive ist eines der beliebtesten Zwei-Spieler-Games aller Zeiten. Diese Tatsache ist um so verblüffender, wenn man bedenkt, daß diese Spiele ohne jeglichen Firlefanz à la Motion Capturing ausgekommen sind. Allerdings sind solche Aussagen immer ein bißchen subjektiv.

Zahlreiche Fans sind der Ansicht, daß "FIFA Soccer '96" nicht an die Klasse seines Mega-Drive-Pendants heranreicht. Die Portierung auf die 32-Bit-Engine zeigte unterm Strich keine signifikanten Verbesserungen. Diese Kritik hallte in den Gängen der EA-Zentrale wieder und veranlaßte die Programmierer zum Umdenken. Andererseits könnte dieser Umschwung auch in der immer stärker werdenden Konkurrenz begründet sein.

Ähnlich sieht es auf dem Basketball-Sektor aus. Auch hier liefern sich eine Handvoll Spiele einen erbitterten Kampf, der mit den NBA Playoffs vergleichbar ist. NBA JAM, Total NBA, NBA Jam Extreme und Konsorten setzten EA's Produkt mächtig unter Druck. Die 97er Ausgabe will der Konkurrenz zeigen, wo es langgeht. Auf den ersten Blick scheint diese Rechnung aufzugehen. Die Grafik sieht insgesamt ein wenig frischer und realistischer aus. Dazu kommen insgesamt vier Schwierigkeitsgrade: Rookie, Anfänger, All-Star und Superstar. Wie es der Titel bereits vermuten läßt, darf sich NBA '97 auch mit den originalen

Spielern, den Teamnamen und Logos schmücken.

Eine weitere Verbesserung zeigt sich auch beim Spielablauf, der Ihnen endlich auch spektakuläre Dunkings ermöglicht. Sobald wir die endgültige Version in den Händen halten, dürfen Sie sich auf einen ausführlichen Test freuen. Überhaupt beginnt das Jahr 1997 mit einer ganzen Reihe von Fortsetzungen beliebter Sportspiele. Man darf gespannt sein, wer diesmal ganz vorne steht.



[1] Kann EA's 97er-Edition mit Total NBA mithalten? **[2]** Der Statistikscreen wurde aufgepeppt. **[3]** Der Hallenbelag wirkt



[1] Eine Kamera fährt die Seitenlinie auf und ab. **[2]** Es wird Zeit für einen Drei-Punkte-Wurf.

The Incredible Hulk

Angespielt



Es gibt sie also doch, die grünen Männchen. Nur nicht vom Mars, sondern aus den legendären Marvelcomics. Auf die schwarze Scheibe transformiert, wird dem Gigant Hulk wieder neues Leben spendiert. In giftgrünen Farben auf den Bildschirm gezeichnet, steuern Sie den inzwischen 20 Jahre alten Helden durch das Geschehen. Dr. David Banner werden Sie allerdings vergeblich suchen... von Marcel Peters

Versetzen Sie sich mit uns gedanklich einen Augenblick in die 70er Jahre zurück. Viele von uns waren noch nicht auf dieser Welt oder lernten gerade die ersten Schritte, da sorgte ein recht eigenartig gezeichneter Muskelmann der legendären Marvelcomics für Furore. Eigenartig deshalb, weil dieser Groschenheftstar mit seiner giftgrünen Haut aus der Rolle fiel. Hulk, so sein Name, präsentierte sich nicht nur in den Comics, die sich wie die sprichwörtlichen warme Semmeln verkauften, sondern kam mit einer eigenen Fernsehserie auch in die entlegensten Ecken Deutschlands in die gute Stube. Nebenbei erwähnt: Den "Incredible Hulk" verkörperte der Bodybuilder Lou Ferrigno, der zu seiner Glanzzeit neben Arnold Schwarzenegger um den Mr. Olympia-Titel kämpfte.

As time goes by

Geht es nach Eidos Interactive, war Hulk lange genug in der Versenkung verschwunden und feiert nach nun mehr als zwanzig Jahren seine Wie-

derauferstehung auf der PlayStation.

Nach der obligatorischen gerenderten Introsequenz fassen Sie auf dem gezeichneten Spielgelände Fuß und lernen die schlagkräftigen Argumente des Hulks zum Vorteil für die Menschheit "sinnvoll" einzusetzen. Eine klischeebehaftete Story ist die Ausgangsbasis für Ihre Daseinsberechtigung. Sie werden von einer frömmelnden Organisation mit dem klangvollen Namen "Pantheon" entführt. Um sich unter Beweis zu stellen, erhalten Sie den Auftrag, sämtliche Feinde in dem vom Pantheon vorgegebenen Operationsgebiet in die Niederlage zu treiben. Ähnlichkeiten zu Robin Hood sind rein zufälliger Natur. Unter dem Deckmäntelchen, den Guten zur Seite zu stehen, läßt es sich eben mit ruhigerem Gewissen kämpfen...

Ganz nach dem Strickmuster der Comicvorlage stehen Hulk vier groteske Helfershelfer mit recht sonderlichen Namen zur Seite. Diese kommen dann zum Einsatz, wenn Sie sich mit Ihrem Helden in einer aussichtslosen Lage befinden. Aber wiegen Sie sich nicht in Sicherheit, die Fähigkeiten Ihrer Kameraden sind begrenzt! Atalanta benötigt ca. 15 bis 20 Sekunden Vorbereitungszeit, um ein Sperrfeuer an Pfeilen auf Ihre Gegner abzuschießen.

Hector mit seinen eisigen Fingern macht kurzen Prozess mit Hulk's Widersachern und friert diese einfach ein. Vor Ajax – nein, nicht der Wirbelwind – nehmen die Feinde Ihre Beine in die Hand, während Ulysees wie ein großes Schutzschild fungiert, hinter dem Hulk ausreichend Deckung findet.

Das Spiel bringt ansatzweise ein 3-D-Gefühl mit schmalbrüstiger isometrischer Darstellung der Spielumgebung auf den Bildschirm. Vorausgesetzt, Sie betrachten das Ganze aus der Dritte-Person-Perspektive. "Ihren" Hulk können Sie nicht nur nach links und rechts steuern, sondern auch in die Umgebung hineinlaufen lassen. Das Besondere: Der Hintergrund aus Texturen tritt dann realistisch aus dem Schatten heraus und wird somit sichtbar. Dieses Leveldesign verspricht ein großes Feindgebiet, das es zu säubern gilt. An jeder Ecke lauern Gefahren, und Sie sollten permanent auf der Hut sein. Ab und zu spendieren Sie Hulk muntermachende Gesundheitsboni und lebensverlängernde Vitaminpräparate, die hier und da auf dem Boden liegen. Fazit: Halten Sie Ihre Augen offen – und warten Sie die nächsten Ausgaben ab. Dann wissen Sie, wie es nach einem ausführlichen Test mit der Grünhaut steht. pat



[1] Plaudern Sie doch mal mit Ihren Kollegen über das Für und Wider von Körperbemalung. **[2]** Wird er es jemals schaffen, diese Tür zu öffnen? DAS ist hier die Frage. **[3]** Advent, Advent, ein Lichtlein brennt!



[1] Simon sagt: Machen Sie keine Dummheiten und halten Sie Ihre Arme still! **[2]** Sudden Death.



Angespielt | Floating Runner

The Maze

Im Kielwasser von "Jumping Flash 2" treibt aus fernöstlichen Gefilden ein ganz ähnlich gestyltes putziges Platform-Adventure

an unsere Gestade. von Ursula Böhme



Der erste Level ermöglicht einen leichten Zugang zum Spiel und gibt Ihnen Zeit, sich mit der Steuerung vertraut zu machen.

Dieses 3-D-Jump'n-Run-Adventure mag eklig-süß nach Zuckerwatten-Kinderkram aussehen, aber der äußere Schein trügt. Auch der Titel "Floating Runner" ist nicht so ganz angebracht, passender wäre "Floating Jumper", doch, nunja, alles Kleinig- und Äußerlichkeiten. Das Spiel entführt Sie in sechs verschiedene Welten, die Irlands berühmten Landschaften nachempfunden zu sein scheinen – mit Felsvorsprüngen, Plattformen und Brüstungen, die sich in alle Himmelsrichtungen ausdehnen. Mit "rennen" wäre da nicht viel zu machen.

Mit einem putzigen kleinen Gewehr bewaffnet, das eher wie eins dieser Tischtennis-

ballpistölchen aussieht und sich auch so ähnlich anhört, hüpfen Sie schwungvoll durch die zahlreichen Level, wobei Sie Ihre Gegner aus dem Weg räumen – und dabei unverzüglich viele Punkte und Edelstein-Boni kassieren. Auch Extra-Waffen gibt's für die späteren Level abzugreifen. Ihr Ziel ist es, am Ende jeder Stufe das große Kristalltor zu finden. Gehen Sie hindurch, und entsprechend der jeweiligen Färbung gelangen Sie zu einer anderen farblich entsprechenden Welt: zur Feuer-, Wasser-, Wald-, Himmels-, Wüsten- oder Sumpfwelt. Wenn Sie dieses Ritual durchführen, haben Sie hoffentlich bald das Böse aus Crystal Land verbannt, wodurch wieder Friede im Königreich einkehrt. Hierfür müssen Sie sich allerdings auf die "Suche nach den Sieben Kristallen" machen.

Sie nehmen eine unabhängige Beobachterposition ein und sehen die Handlung, als schwebten Sie direkt über dem Kopf der Hauptfigur. Während Sie Ihre Spielfigur nach rechts und links durch die Level bewegen, verändert sich die Landschaft sanft im 360°-Kreis um die Figur herum. So schauen Sie sich die unmittelbare Umgebung an. Sie können die Perspektive noch weiter ausdehnen, aber dadurch wird nur die Kamera über die Spielfigur hochgehoben und ermöglicht Ihnen eine breitere Ansicht – aber eben nur auf den Boden.

Wie zuvor Jumping Flash, sind auch bei Floating Runners die Level komplett aus Polygonen gebastelt. Das Ganze verzichtet auf Oberflächenstrukturen, die zuviel Speicherplatz benötigen. Mit seinen riesigen Farbblocken ohne Abstufungen wirkt das Game recht einfach, und anfangs erscheint es nicht gerade besonders einladend. Der erste Level hat eine unverständliche Vorliebe für kanarienvogelgelb und gänsekackegrün, aber je weiter Sie sich durchschlagen, umso



[1] Who is who? Sie sind der gelbe Haarmopp, und alles andere sind Gegner. [2] Der statische Bildschirmausschnitt sieht nicht besonders aus. Es handelt sich um einen Damm aus Polygon-Farnwedeln im Sumpf. [3] Von der Grafik und den Oberflächen her sind spätere Level viel lebendiger.

Die Spielfiguren scheinen **eigenartig knöchel- und gelenklos** zu sein. Ihre **Hände und Füße** sehen aus, als würden sie in der Luft schweben.

[1] Die Blockfarben können sehr verwirrend sein. [2] Edelsteine bedeuten Extrapunkte oder Boni. [3] Es ist schon erstaunlich, daß solch winzige Polygonbündel so riesige Sprünge veranstalten können. Die Spielfiguren sind eben ganz schön athletisch.



näher kommen Sie den abenteuerlicheren Level-Konstruktionen und den kreativen Hintergrunddekorationen wie Wasserfällen, auf denen farbige Strudel wie Nordlichter umeinanderwirbeln.

Verwirrende Level

Bei Floating Runner sind die Level insgesamt ziemlich linear aufgebaut, auch wenn das auf den ersten Blick nicht so scheinen mag. Zwar ziehen sich Wege durch sämtliche Stadien, aber da sie horizontal und vertikal derartig weit ausgebreitet sind, müssen Sie schon sehr genau und durchdringend hinschauen, um zu erkennen, auf was für eine Plattform Sie als nächstes springen sollen.

Auch die Spielfiguren bestehen vollständig aus Polygonen, und manche erinnern einen an UbiSofts Plattformspiel "Rayman": Sie scheinen keine Knöchel oder Gelenke zu haben, Hände und Füße sehen aus, als hingen sie über dem Rest des Körpers; nur durch eine dünne Luftschicht verbunden. Sie können zwischen einem männlichen und einem weiblichen Helden wählen. Beide tragen typisch japanische Manga-Züge: große, runde Knopfaugen, einen Haarmopp auf dem Kopf und ausgesprochen europäische Gesichter.

Floating Runner ist schon seit einiger Zeit auf dem japanischen Markt. Es ist erfreulich, daß das Spiel bestimmt noch rechtzeitig zu Weihnachten in Europa veröffentlicht wird.



Floating Runner zeigt viele typische Manga-Züge, am besten in den Spielfiguren selbst erkennbar: riesige Knopfaugen, europäische Gesichtszüge und Struwpeter-Frisuren



pat

Wial



Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (081 42) 5 96 40 Fax: 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

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 Karlsru.
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. (DEZ 96) *	89,90
ALIEN TRILOGY DT. ANLEITUNG	79,90
ANDRETTI RACING DT. ANLEITUNG	79,90
AQUANAUTS HOLIDAY DT. ANLEITUNG	99,90
AREA 51 DT. ANLEITUNG *	85,90
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
BLAMI MACHINEHEAD DT. ANL.	89,90
BLAST CHAMBER DT. ANLEITUNG *	89,90
BLAZING DRAGONS DT. ANLEITUNG	79,90
BREAKPOINT TENNIS 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
CHEESY DEUTSCHE ANLEITUNG	89,90
CRASH BANDICOOT DT. ANLEITUNG	109,90
CHRONICLES OF THE SWORD D. ANL. *	89,90
COMMAND & CONQUER K. D. *	99,90
CRUSADER - NO REMORSE - KPL. DT. *	85,90
DARKSTALKERS DT. ANLEITUNG	79,90
DAVIS CUP TENNIS DT. ANLEITUNG	85,90
DEATHDROME DT. ANLEITUNG *	85,90
DESCENT DT. ANLEITUNG	79,90
DESTRUCTION DERBY 2 DT. ANL. *	99,90
DIE HARD TRILOGY KOMPL. DT.	85,90
DISCOWORLD KOMPL. DEUTSCH	89,90
DISRUPTOR DT. ANLEITUNG *	85,90
EARTH WORM JIM 2 DT. ANLEITUNG	75,90
ESPN EXTREME GAMES DT. ANLEITUNG	79,90
EXHUMID DEUTSCHE ANLEITUNG *	89,90
EXTREME PINBALL DT. ANLEITUNG *	89,90
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	85,90
FIFA SOCCER 97 KOMPL. DEUTSCH	85,90
FIRO & KLAWD DT. ANLEITUNG *	89,90
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
GEX DT. ANLEITUNG	65,90
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
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL. *	85,90
INT. SUPERSTARSOCCEER DELUXE *	85,90
IN THE HUNT DEUTSCHE ANLEITUNG	85,90
INTERNATIONAL TRACK & FIELD D.A.	89,90
IRON & BLOOD DT. ANL. (DEZ 96) *	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
LAST DYNASTY DT. ANLEITUNG *	89,90
LEGACY OF KAIN DT. ANL. (DEZ 96) *	89,90
MAGIC CARPET KOMPL. DEUTSCH	85,90
MADDEN 97 DT. ANLEITUNG	85,90
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 LIVE 96 DT. ANLEITUNG	49,90
NBA LIVE 97 DT. ANLEITUNG *	85,90
NEED FOR SPEED KOMPL. DEUTSCH	89,90
NFL QUARTERBACK CLUB 97 DT. ANL.	79,90
NHL ICEHOCKEY 97 DT. ANLEITUNG	85,90
ONLINE SOCCER DT. ANLEITUNG	85,90
OLYMPIC GAMES DT. ANLEITUNG	79,90
OLYMPIC SOCCER DT. ANLEITUNG	79,90
PANDEMONIUM DT. ANL. (DEZ 96) *	89,90
PENNY RACERS DT. ANLEITUNG	85,90

SONY PLAYSTATION GAMES

PGA TOUR GOLF 96 DT. ANLEITUNG	49,90
PGA TOUR GOLF 97 DT. ANLEITUNG	85,90
PITBALL DT. ANLEITUNG *	85,90
PO ED DT. ANLEITUNG *	89,90
POWER MOVE PRO-WRESTLING D.A. *	85,90
PRO PINBALL THE WEB DT. ANLEITUNG	79,90
PROJECT OVERKILL DT. ANLEITUNG. *	85,90
RAIDEN DT. ANLEITUNG	79,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG	85,90
REBEL ASSAULT 2 DT. ANLEITUNG *	95,90
RE-LOADED DT. ANLEITUNG *	85,90
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	85,90
ROBOTRON "X" DT. ANLEITUNG *	89,90
SIM CITY 2000 KOMPL. DEUTSCH	95,90
SKELETON WARRIORS DT. ANLEITUNG	79,90
SPOT GOES TO HOLLYWOOD D.A. *	85,90
STARBLADE ALPHA DT. ANLEITUNG	85,90
STAR GLADIATOR DT. ANL. (DEZ 96) *	89,90
STEEL HARBINGER DT. ANL. (DEZ 96) *	89,90
SHOCKWAVE ASSAULT DT. ANLEITUNG	85,90
SOVIET STRIKE KOMPL. DEUTSCH	85,90
SAMPRA'S 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
THE DEVIDE: ENIMIES WITHIN D.A. *	85,90
THEME PARK DT. ANLEITUNG	85,90
THUNDERHAWK II DT. ANLEITUNG	89,90
TIME COMMANDO DT. ANLEITUNG	85,90
TILT DT. ANLEITUNG *	79,90
TITAN WARS DT. ANL. (DEZ 96) *	89,90
TOMB RAIDER DT. ANLEITUNG	89,90
TOP GUN DT. ANLEITUNG	89,90
TOSHINDEN 2 DT. ANLEITUNG	89,90
TRANSPORT TYCOON DT. ANLEITUNG *	99,90
TRASH IT DT. ANLEITUNG *	85,90
TRUE PINBALL DT. ANLEITUNG *	85,90
TUNNEL B 1 DT. ANLEITUNG	85,90
VICTORY BOXING DT. ANLEITUNG *	79,90
VIRTUAL GOLF DT. ANLEITUNG	89,90
VIRTUAL TENNIS DT. ANLEITUNG *	85,90
WARHAMMER SHAD. OF HORNED RAT *	85,90
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 IN YOUR HOUSE DT. ANLEITUNG *	85,90
WWF WRESTLEMANIA: ARCADE GAME D.A.	59,90
X2 DT. ANLEITUNG *	89,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP D.V. *	99,90
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	399,-
ANTENNENKABEL SONY PSX	49,90
EURO SCART KABEL SONY PSX	69,90
LINK KABEL SONY PSX	49,90
MEMORY CARD 8 MB/120 BLOCKS	69,90
JOYPADVERLÄNGERUNG SONY PSX	29,90
RGB SCART KABEL SONY PSX	29,90
ACTION RELAY 1 PSX	69,90
NETZKABEL FÜR PLAYSTATION	19,90
JOYPAD SONY PSX	59,90
MAD CATZ - LENKRAD	149,90
MAUS SONY PSX	59,90
MEMORY CARD PSX (DATEL)	49,90
MEMORY CARD PSX (SONY)	49,90
SONY PSX LICHTPISTOLE PREDATOR	69,90
TASCHE + MEMORY CARD & JOYPAD PSX	89,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Versandkosten:
Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen
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!

Angespielt | Ten Pin Alley

zehn ~~streichen~~ auf einen streich

Auf der Suche nach der ultimativen Marktlücke scheint **Electronic Arts**

endlich fündig geworden zu sein: Mit

"Ten Pin Alley" erblickt das allererste Bowlingspiel den Laserstrahl

der **PlayStation**. von Artur Hoffmann

Al Bundy ist ein echter Durchschnittsamerikaner. Er sitzt am liebsten vor dem Fernseher, er geht gerne mit seinen Freunden zum Angeln, und er liebt das Spiel mit der runden Kugel. Nein, damit ist weder Fußball noch Golf gemeint – Bowling, das ist der heimliche Nationalsport der echten Amerikaner. Der einzige Unterschied zum – in unseren Ländern nicht minder beliebten – Kegeln ist dabei die Zahl der umzuckenden Holzköpfe. Bei uns sind es neun, in den USA zehn (daher auch der Name Ten Pin Alley).

Gut Holz!

Fünf Bowler treffen sich zum gepflegten Duell um Punkte und Ehre. Dabei stehen Ihnen zwei Lokalitäten zur Verfügung. Entweder Sie entscheiden sich für die "Adrenalin Bowl" oder für die "Maui Bowl". Die Unterschiede dieser beiden Bahnen sind für Laien allerdings kaum erkennbar. Ganz anders sieht es mit den einzelnen Bowlern aus. Da ist zum einen der dicke Chucky, der sich nach einem Fehlwurf gerne auf den Boden fallen läßt. Ähnlich aggressiv zeigt sich auch die rothaarige Brillenschlange Dot. Abgerundet wird dieses skurrile Quintett durch die linkshändige Flo, den geschniegelten Dean und die ziemlich fertige Jill.

Das Bowlen selbst ist nicht gerade einfach zu erlernen. Ähnlich den beliebten Golfspielen, zeigt Ihnen eine halbkreisförmige Anzeige den Schwung. Ihre Aufgabe ist es,



den richtigen Abwurfmoment zu treffen. Drücken Sie zu früh, bleibt die Kugel liegen, verpassen Sie den optimalen Zeitpunkt, fliegt die Kugel in die Luft.

Die optische Aufbereitung dieses Kegeldramas ist nicht gerade berauschend. Zwar bewegen sich die Polygonspieler recht angenehm, die Auswahl der Animationen ist allerdings viel zu klein. Wenn der fette Chucky das x-te Mal am Boden liegt, beginnt das große Gähnen. Der einzige wirkliche Lichtblick ist der gelungene



Strike! Solche Würfe erfordern Übung.

Jeder Bowler verfügt über ein eigenes "Persönlichkeitsprofil", und regiert entsprechend unterschiedlich auf Sieg und Niederlage.



Mehrspielermodus. Bis zu sechs Personen dürfen mit nur einem Joypad abwechselnd auf die Bahn.

Zum Abschluß stellt sich noch die berechtigte Frage, was uns gebeutelten PlayStation-Spielern wohl als nächstes ins Haus steht. Wie wäre es

mit einer Angelsimulation mit angeschlossenen Managementteil, oder einem dreidimensionalen Bodybuilding-Rollenspiel oder einem actiongeladenen Aerobic-Adventure? Sie sehen, das Feld der unterrepräsentierten Sportarten ist ziemlich groß. Wie gut, daß es EA Sports gibt.

pat





BLOOD OMEN LEGACY OF KAIN™

Monday, Bloody Monday

20. Januar



Es werden grauenvolle Dinge geschehen!

CRYSTAL
DYNAMICS™

Für Sony PlayStation

BMG Interactive Web-Site: <http://www.bmginteractive.de>

Im Vertrieb von:

BMG
INTERACTIVE

Command &

Conquer

Ein Fest für alle Freizeit-Strategen

steht ins Haus: Westwood's

"Command & Conquer", der erfolgreichste
PC-Titel des Jahres 1995, schickt sich an,
das PlayStation-Terrain zu erobern.

von Michael Schmithäuser



Strategiespiele sind eine tolle Sache – doch Action-Fans reißt man damit nicht vom Hocker. Knallharte Ballerorgien machen Spaß – doch Freunde anspruchsvoller Spielekosten geben sich mit solch banalen Machwerken gar nicht erst ab. Was tun, um beide Seiten unter einen Hut zu bekommen? Die im Spielerparadies Las Vegas ansässige Softwareschmiede Westwood hatte eine Antwort auf diese knifflige Frage parat, nannte sie Command & Conquer (kurz C&C) und landete damit den PC-Verkaufshit des Jahres 1995. Fast exakt ein Jahr später soll nun die PlayStation-Gemeinde mit dem C&C-Virus infiziert werden.

Das Patentrezept für Genre-übergreifende Spielfreuden heißt "Echtzeit-Strategie" und ist eine höchst gelungene Mischung aus anspruchsvoller Strategie und nervenzermüdbender Hektik.

Kampf um die Weltherrschaft

Das Hintergrund-Szenario von Command & Conquer ist düster, aber (leider) höchst glaubwürdig. Die Welt des 21. Jahrhunderts wird von nicht enden wollenden terroristischen Aktivitäten geplagt. Die "Bruderschaft von NOD", eine mächtige Untergrundorganisation religiöser Fanatiker, will um jeden Preis die wirtschaftliche Macht des ganzen Planeten an sich reißen. Dafür ist den zahlreichen Anhängern der Bruderschaft jedes Mittel recht: Anschläge auf Wirtschaftszentren, Attentate auf führende Politiker, und – wenn es sein muß – auch militärische Auseinandersetzungen mit den Streitkräften der Vereinten Nationen. Gigantische finanzielle Reserven ermöglichen der Bruderschaft von NOD den Aufbau einer gefürchteten Streitmacht, vor der die Armeen der einzelnen Staaten kapitulieren müssen. Aus dieser Notlage heraus gründen die Vereinten Nationen eine schlagkräftige Eingreiftruppe namens



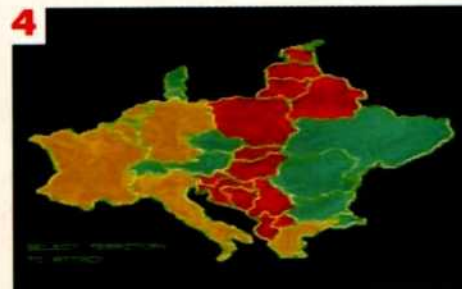
[1] Steht erstmal die Fabrik (unten rechts), können Sie neue Einheiten bauen (Auswahlmenü rechts außen). **[2]** Versprengte Soldaten gruppieren Sie zu schlagkräftigen Truppenverbänden, indem Sie einen Rahmen aufziehen.

GI (Global Defense Initiative). Der Oberbefehlshaber dieser globalen Organisation kontrolliert eine mächtige Armee, die den bösen NOD-Scheren den Garaus machen soll. Jetzt treten Sie als Spieler auf den Plan: Entscheiden Sie sich für eine Seite, und reißen Sie die Weltherrschaft an sich. Sie unterstehen dem direkten Kommando von Brigadegeneral Shepard (GI) oder Seth, der rechten Hand des gefürchteten NOD-Führers Kane.



Die Introsequenz führt Sie durch das reichhaltige Fernsehprogramm des 21. Jahrhunderts und vermittelt dabei wichtige Infos über NOD, GI und den Tiberium-Abbau.

[1] Artillerie-Einheiten sind teuer und nehmen viel Produktionszeit in Anspruch. **[2]** Wenn der gelbe Panzer über den armen Schützen rollt, bleibt nicht mehr viel von ihm übrig. **[3]** Eine der sechs exklusiven PlayStation-Missionen. **[4]** Die Karte kündigt von Ihren Fortschritten im Kampf. **[5]** Pech gehabt – neues Spiel, neue Taktik, neues Glück! **[6]** Ihre Basis nach dem Aufbau.



Nach einem beeindruckenden FMV-Intro – einer Zapping-Orgie durch das Fernsehprogramm des 21. Jahrhunderts – begrüßt Sie Ihr Vorgesetzter und teilt Ihnen das Ziel der nachfolgenden Operation mit. Dann sind Sie auf sich allein gestellt: Aus der Vogelperspektive sehen Sie auf Ihre Truppen herab, die auf Ihre Befehle warten. Von der mehrere Bildschirme großen Terrain-Karte ist anfangs nur die unmittelbare Umgebung sichtbar, der Rest ist geschwärzt und wird erst durch die Erkundungszüge Ihrer Mannen offengelegt. Per Steuerkreuz und Feuerknopf selektieren Sie die gewünschten Soldaten. Dann geben Sie ihnen mit einem zweiten Tastendruck ein Ziel vor. Dorthin marschieren die Männer dann brav ("Jawohl, Sir!" oder "Geht klar, Sir!") und erwarten weitere Befehle. Schicken Sie die Soldaten

Der gelungene Mix aus Nachdenken, Bauen und Kämpfen zieht Freunde anspruchsvoller Spielekost tage- und nächtelang in seinen Bann.

zu einer gegnerischen Einheit, startet augenblicklich ein kleines Scharmützel, auf das Sie keinen direkten Einfluß haben. Wer das Gefecht gewinnt, entscheiden Faktoren wie Stärke, Panzerung und Feuerkraft der beteiligten Einheiten. Kleine Energiebalken über den Pixel-Kämpfern zeigen deren aktuellen Energiestatus an.

Strategie & Hektik

Natürlich können Sie auch mehrere Einheiten gleichzeitig aktivieren, indem Sie bei gedrückter X-Taste einen Rahmen um die entsprechenden Units herum aufziehen. Komplexe Tastenkombinationen erlauben sogar das Bilden von Kampf-

gruppen, die stets zusammenbleiben und per Tastendruck ausgewählt werden können. Allerdings dauert es seine Zeit, bis man alle Kombinationen wie "L1 + L2" oder "L1 + X" auswendig kennt und damit seine Truppen problemlos über den Bildschirm dirigiert.

Das Angebot an Einheiten kann sich sehen lassen: Das

Spektrum reicht vom einfachen Schützen über Raketenwerfer bis hin zum Ingenieur, der gegnerische Gebäude knackt. Auch die Bandbreite an motorisierten Einheiten läßt kaum Wünsche offen: flinke Schützenpanzer, schwere Tanks und gepanzerte Truppentransporter machen Ihre Truppe zur schlagkräftigen, kleinen Armee.

Schaffe, schaffe, Häusle baue

Bevor Sie mit der Truppenproduktion beginnen können, müssen Sie zunächst einmal eine funktionierende Basis auf die Beine stellen. Anfangen bei Generatoren zur Energieversorgung, führen Sie Ihre Bauvorhaben von der Produktions-Kaserne bis hin zur Tiberium-Schürfanlage. Letzterer kommt eine besondere wichtige Stellung im Spiel zu: Sie sorgt für regelmäßige Einkünfte finanzieller Art. Tiberium ist ein sehr wertvolles Element, das sogar bessere Preise als Gold erzielt. Meist befindet sich in unmittelbarer Nähe Ihrer Basis ein Tiberium-Feld, welches Sie mit einer fahrbaren Schürfmachine "abernten". Das Fahrzeug sammelt die wertvollen Kristalle ein und deponiert sie in einem speziellen Silo. Während der Einlagerung von Tiberium wächst der Geldbetrag auf Ihrem Konto, so daß neue finanzielle Mittel für den Bau von Truppen, Fahrzeugen und Gebäuden zur Verfügung stehen. In höheren Levels können Sie Ihre Basis zu einer waffenstrotzenden Festung mit Wachtürmen, Umzäunung, Radarstation und Flughafen ausbauen.

Sie sehen schon: Command & Conquer vereint das Beste aus spannenden Echtzeit-Duellen, kopflastigen Aufbau-Spielen und anspruchsvollen Strategie-Hämmern.

Mehr als 60 Missionen sorgen für langanhaltenden Spielspaß. Neben den Basis-Missionen der PC-Version finden sich auf den beiden PlayStation-CDs auch sämtliche Zusatzaufträge und



Nach jeder erfolgreich bestandenen Mission werden Sie mit wunderschönen Zwischensequenzen belohnt.

NOD versus GDI

Gegründet	1800 vor Christus	12.10.1995
Befehlshaber	Kane (auch bekannt als Jacob, al-Quayym, Amir), Brigadegeneral Abra Shepard	Militärkommando der Vereinten Nationen
Hauptquartier	Diverse, z.B. in Malaysia, Saudi Arabien, Tokyo und Frankreich	United Nations Military Command Center, Lokalität streng geheim
Militärische Stärke	Zunächst für eine kleinere terroristische Gruppe gehalten. Später wurde bekannt, daß NOD über gut ausgestattete Land-, See- und Luftstreitkräfte verfügt	Überragend; Land-, See- und Luftstreitkräfte werden von den Mitgliedsstaaten der Vereinten Nationen gestellt
Finanzielle Mittel	Geschätzt auf 255,2 Milliarden US-Dollar	Unbekannt, dürften aufgrund zahlreicher Zuschüsse der Mitgliedsstaaten und einiger bedeutender Unternehmen ausreichend sein
Politischer Einfluß	Allah Partei (Jordanien), United We Stand Party (USA), Albion First! (Großbritannien)	Nicht vorhanden, GDI untersteht direkt den Befehlen des United Nations Security Council
Sympathisanten	IRA, Jihad, Rote Khmer	Vereinte Nationen



[1] Ein tapferer Soldat nimmt die Truppenfabrik des Gegners ins Visier. **[2]** Nach jeder bestandenen Mission informiert Sie ein Analyse-Bildschirm über Verluste, Geldmittel, Führungsqualität und Effizienz.



sechs exklusiv den Sony-Spielern vorbehalten Bonus-Missionen. Der Schwierigkeitsgrad der Aufträge steigt kontinuierlich an. Die ersten Level machen Sie primär mit der Steuerung und den Bauoptionen vertraut. In höheren Spielstufen müssen Sie feindliche Basen zerstören, gegnerische Hauptquartiere einnehmen, Personen befreien, und auch mal mit einem Einzelkämpfer à la "Rambo" gegen eine ganze Armee kämpfen. Die Missionen sind bis ins kleinste Detail ausgeklügelt und treiben besonders in späteren Levels auch Strategie-Füchse

an den Rand des Nervenzusammenbruchs.

Grafisch gibt sich C&C natürlich nicht ganz so spektakulär wie PlayStation-typische 3-D-Reißer, doch die detailliert ausgearbeiteten Bauwerke und die ebenso winzigen wie liebevoll animierten Pixel-Soldaten können auf ganzer Linie überzeugen. Besonders schön anzuschauen sind die vorbildlich gerenderten Zwischensequenzen.



Nach den Missionen folgen grafisch aufwendige Zwischensequenzen.



zen, die in Form von FMV-Videos klassische C&C-Situationen anschaulich illustrieren. Natürlich gibt's auch ordentlich was auf die Ohren: Neben realistischer Geräuschkulisse und Sprachausgabe sorgt ein packender Original-Soundtrack für die passende musikalische Untermalung des hektischen Treibens.

Wo Licht ist...

...ist auch Schatten, und der fällt in erster Linie auf die Steuerung. Während nahezu alle Aspekte der PC-Version sauber auf die PlayStation konvertiert werden konnten, wird die vom PC bekannte Maussteuerung schmerzlich vermißt. Als Grund dafür gaben die Entwickler den wertvolle Rechenzeit schluckenden Maustreiber und die dringend notwendigen Zusatztasten auf dem Joypad an. Und so müssen Sie das Auswahl-Fadenkreuz recht unkomfortabel per Steuerkreuz über den Bildschirm lotsen. Gerade bei hitzigen Echtzeit-Gefechten mit zahlreichen Einheiten würde man das Joypad aufgrund der schleppenden Fadenkreuz-Bewegung und der unpräzisen Auswahlmöglichkeiten am liebsten gegen die Wand werfen.



Wenn zwei sich streiten...



[1] GDI – die "Guten". [2] Commander Shepard instruiert Sie für die GDI-Missionen. [3] Der Startbildschirm der GDI-CD. [4] NOD – die "Bösen". [5] Seth – die rechte Hand des NOD-Befehlshabers. [6] Der Startbildschirm der NOD-CD.

tiger Titel für die Sony-Konsole, der in keiner Sammlung fehlen darf. Der gelungene Mix aus Nachdenken, Bauen und Kämpfen wird Freunde anspruchsvoller Spielekost tage- und nächtelang in seinen Bann ziehen. Auf in den Kampf!



Command & Conquer ist an Abwechslungsreichtum kaum zu überbieten.

Zweites Manko ist der fehlende Multiplayer-Modus: Sie sind auf die Computergegner festgelegt; ein Mehrspieler-Duell ist auch per Link-Kabel nicht möglich. Dabei haben gerade die spannenden Kämpfe Mensch gegen Mensch einen Großteil des Reizes der PC-Version ausgemacht.

Abgesehen von diesen bitteren Wermutstropfen ist Command & Conquer jedoch ein einzigar-



Der Angriff beginnt: Die Soldaten gehen an Land und greifen sofort die feindliche Stellung an.

Command & Conquer

Meine Meinung: Command & Conquer ist an Abwechslungsreichtum kaum zu überbieten. Eine zündende Mischung aus Strategie und Action. Es macht einen Heidenspaß, die kleinen Pixelsoldaten über den Bildschirm zu scheuchen, strategisch zu platzieren und im richtigen Moment zuschlagen zu lassen. Dabei auch noch die Bauvorhaben zu koordinieren und rechtzeitig für Nachschub zu sorgen, stellt eine große Her-

ausforderung dar. Die intelligenten Computergegner machen dem Hobby-Feldherrn das Leben schwer, und der kontinuierlich steigende Schwierigkeitsgrad sorgt für Langzeitmotivation. Grund zur Klage bieten lediglich der fehlende Zweispieler-Modus und die hakelige Joypad-Steuerung. Doch das nimmt man in Kauf, um in den Genuß dieses legendären PC-Klassikers zu kommen...

Michael Schmithäuser

■ PRODUKT:	Command & Conquer
■ VERFÜGBAR AB:	Dezember
■ HERSTELLER:	Virgin Interactive
■ ENTWICKLER:	Westwood Studios
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	1,5
■ GRAFIK:	2
■ SOUND:	1,5
■ PRÄSENTATION:	1,5
■ GAMEPLAY:	2,5
■ MOTIVATION:	1,5
■ PREIS/LEISTUNG:	2
GESAMTWERTUNG:	1,8

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™







In den Zwischenrunden sehen Sie das Geschehen aus der Sicht der Protagonisten und schießen auf alles, was sich bewegt.



Firo & Klawd

Auf in den Kampf! Der Orang-Utan Firo und der Kater Klawd säubern die Straßen "New Yaks" von den Schergen der Krokodil-Mafia. BMGs neuer Cartoon-Shooter beeindruckt mit seiner irren Comic-Grafik –

kann auch das Gameplay überzeugen? von Michael Schmithäuser



Hätte Kater Klawd nur nicht in eine der Kisten geguckt, die er schon seit Monaten im Auftrag der Krokodil-Mafia durch die Straßen von New Yak schleppt – dann wäre alles beim Alten geblieben, und die Metropole wäre nicht fast in Schutt und Asche gelegt worden. Doch der neugierige Kater konnte es nicht lassen und hat der Mafia eine beträchtliche Geldsumme entwendet – nur, daß es sich dabei um Blüten handelte. Der schießwütige Cop Firo kommt der Falschgeld-Bande auf die Schliche und verhaftet den unvorsichtigen Boten, als er sich mit den Blüten ein "Katerpult" zulegt. Dummerweise will die Gangsterbande ihr Geld zurück und beginnt mit einer wilden Jagd auf den blauen Kater. Und so wird aus dem Orang-Utan-Polizisten und dem rädigen Kater notgedrungen ein schlagkräftiges Team, das die Straßen von New Yak von allen kriminellen Elementen befreien will – natürlich mit Ihrer Hilfe.

Soviel zur Vorgeschichte des neuen 3-D-Shooters von BMG Interactive. Schon während der gut fünfminütigen Intro-Sequenz merken Sie,

wieviel Wert die Produzenten auf die Ausarbeitung der Charaktere gelegt haben. Sowohl die beiden Protagonisten als auch die Horden von Gegnern wurden von Comic-Profis gezeichnet und im Render-Programm in aufwendig animierte Spielfiguren verwandelt. Dasselbe gilt für die liebevoll ausgearbeiteten Hintergrundgrafiken. Auch diese wurden zunächst von Hand gezeichnet und später im 3-D-Programm veredelt. Natürlich finden sich auch tonnenweise Videosequenzen auf der CD – nahezu jede Szene wird von einem kleinen Filmschnipsel in hoher Qualität begleitet.

Damit es in den Straßen des "Big Avocado" auch so richtig kracht, haben die Entwickler für eine bombastische Soundkulisse gesorgt. Während im Hintergrund groovige Funk-Music vor sich hindudelt, kommentieren die beiden Helden jeden Treffer mit trockenen Sprüchen.

Die gelungene Kombination von aufwendiger Grafik und nettem Sound macht "Firo & Klawd" zu einem audiovisuellen Erlebnis, das allerdings vom

[1] Über den Dächern von New Yak. **[2]** In der Fabrik gibt es Ärger. **[3]** NHL Hockey, einmal anders. **[4]** Im Central Park geht es heiß her.





Vielleicht hätten Firo & Klawd diese Tür lieber doch nicht öffnen sollen...



maßnahme mindestens fünf Treffer einstecken müssen.

Haben Sie die etwas mißglückte Steuerung nach einer ausgedehnten Einarbeitungszeit im Griff, macht Firo & Klawd besonders im Zweispieler-Modus eine Menge Spaß. Jeder Spieler übernimmt dabei einen der Hauptdarsteller, so daß Sie sich gemeinsam Ihren Weg durch die Tier-Metropole bahnen. Die Level sind abwechslungsreich, die Storyline sorgt für anhaltende Motivation und die Scharen von Gegnern lassen kaum Zeit zum Luft-holen.

Zwischen den einzelnen Level sorgen sogenannte "Sub-Games" für Abwechslung. Dabei wechselt die Ansicht auf den Blickwinkel von Firo & Klawd, und Sie müssen per Fadenkreuz plötzlich auftauchende Gangster anvisieren und erledigen. Auch hierbei kann die Steuerung per Joypad nicht so recht überzeugen: Manchmal können Sie das Fadenkreuz nicht schnell genug von einer Ecke des Bildschirms zur anderen bewegen, um den Gegner rechtzeitig zu erreichen. Doch auch dieses Manko läßt sich mit einiger Übung verschmerzen.

Unterm Strich ist Firo & Klawd ein aufwendig produzierter Action-Knaller, bei dem es mehr auf schnelle Reaktion als auf spielerischen Tiefgang ankommt. Für hitzige Gefechte zu zweit ist das BMG-Produkt genau die richtige Wahl.



unausgegorenen Gameplay ein wenig getrübt wird.

Die virtuelle Kamera beobachtet den Kater und den Affen von schräg oben. Diese sogenannte "isometrische Ansicht" sorgt zwar für den nötigen Überblick im hitzigen Kampfgetümmel, bringt aber auch Probleme bei der Steuerung mit sich. Denn da ein Joypad im Grunde genommen nur zweidimensionale Bewegungen zuläßt, mußten sich die Entwickler für Bewegungen in der dritten Dimension etwas einfallen lassen. Und so lenken Sie den Charakter Ihrer Wahl mit dem Steuerkreuz durch die Straßen, während Sie mit den L1- und L2-Tasten eine Drehung um jeweils 45 Grad veranlassen. Und genau hier kommt es zu heftigen Steuerungsproblemen: Wenn eine ganze Horde von Gegnern gleichzeitig auf die Gesetzeshüter einstürmt, dreht man sich in der Hitze des Gefechts schnell mal in die falsche Richtung und verschwendet wertvolle Munition an der Hauswand. Und da die Drehung nicht stufenlos erfolgt, kann es passieren, daß Sie fleißig rechts und links am Gegner vorbeischießen und erst Ihre Position mehrmals korrigieren müssen, um den Angreifer auszuschalten. Dumm auch, daß Sie während dieser fummeligen Korrektur-

Firo & Klawd

Meine Meinung: Da haben sich die Grafiker ganz schön in's Zeug gelegt: Der schießwütige Orang-Utan und der himmelblaue Kater sind einfach (und im wahrsten Sinne des Wortes) zum Schießen komisch – die Trickfilm-Atmosphäre wird perfekt 'rübergebracht. Auch die witzigen Videosequenzen, die abgedrehten Gegner und die beeindruckenden Hintergrund-Grafiken überzeugen. Allerdings hätte ich

die beiden Hauptdarsteller lieber in einem lustigen Adventure als in einer relativ anspruchslosen Baller-Orgie gesehen. Freunde bleihaltiger Action-Spektakel werden sicher ihre Freude an Firo & Klawd haben, doch wer ein intelligentes Spiel mit Tiefgang sucht, ist in New Yak fehl am Platze. Trotzdem werden Action-Fans einen Heidenspaß beim Aufräumen in der lustigen Tierwelt haben.

Michael Schmithäuser

■ PRODUKT:	Firo & Klawd
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
■ HERSTELLER:	BMG Interactive
■ ENTWICKLER:	Interactive Studios
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	2,5
■ GRAFIK:	1,5
■ SOUND:	2
■ PRÄSENTATION:	1,5
■ GAMEPLAY:	3,5
■ MOTIVATION:	2
■ PREIS/LEISTUNG:	2
GESAMTWERTUNG:	2,3

Robotron X

Und wieder kriegt ein Arkadespiel die Kurve zur 32-Bit-Version.
Aber: Ist es ein echter Klassiker oder will der Hersteller
nur neues Geld für olle Klamotten? von Ursula Böhme



Wieder ist ein ehemaliges Kultspiel als 32-Bit-Version neu aufgelegt worden. Aber je mehr Klassiker aus den Archiven auftauchen, umso öfter werden unsere nostalgischen rosa-Brillen-Gefühle durch die heutigen Videospiele erschüttert.

Keine Frage, Robotron X ist ein nettes Spiel mit hübschem Design. Vielleicht klingt es für die Anhänger der "alte-Videospiele-sind-immer-noch-die-besten"-Theorie nach einer boshaft-lästerlichen Behauptung, aber Tatsache ist nun mal, daß das Spiel, im Ganzen gesehen, ganz schön viele Risse im Lack hat. Robotron X ist ein gutes Beispiel dafür, daß die besten Spiele eben wirklich hier und jetzt entstehen und daß wir auf diese früheren Spiele mit einer Art "Hochachtung vor der alten Dame" schauen und sie als Teil der Videospiele-Geschichte sehen sollten. Nicht mehr und nicht weniger.

Was am meisten auffällt, ist die Tatsache, daß es an Abwechslung und Vielfaltigkeit mangelt. Obwohl eine ganze Menge Level (60 an der Zahl) vorhanden sind, ist es eine etwas veraltete Methode, mit der Sie ein ganz simples Szenario auf-



[1] Killen Sie einen Roboter, und dann noch einen, und noch einen... und so weiter. [2] Diese Spielfiguren feuern lila Ziellaser auf Sie ab. [3] Das sind Sie, Mr. Tefal Head. [4] Falls Sie's nicht wußten: Die Zivilbevölkerung braucht Hilfe vor den Killer-Robotern.

bauen: Sie haben ein Gewehr und befinden sich in einem viereckigen Raum, in dem auch Roboter sind. Und dann werfen sich Ihnen immer mehr Feinde entgegen, bis die Anzahl überwältigend groß ist und das Spiel früher oder später endet.

Die einzigen kleinen Abwechslungen entstehen dadurch, daß die unterschiedlichen Feinde über spezielle Angriffstechniken verfügen. Auch die Power-Ups wie z.B. Dreifachlaser bringen ein bißchen Schwung ins Spiel. Aber jeglicher subtile Charakterzug bei den Feinden geht in dem rasenden Fressepolieren oder Weg-lasern verloren. Das soll nicht heißen, daß das Spiel keinen Spaß macht: im Gegenteil, es macht sogar einen Heidenspaß. Aber nur für eine ganz kurze Zeit. Der Arcade-Charakter des Spiels kommt derartig durch, daß Sie sich kaum mehr als 20 Minuten am Stück damit beschäftigen. Gerne würden wir eine Mark in den Automaten-schlitz werfen und eine Zeitlang spielen. Aber wenn wir uns dann durch 30 Level durchgekämpft hätten, fingen wir an, uns zu



[1] Diese Felsbrocken sind lebensgefährlich. Und auch die Pyramiden. Und die Roboter. Ist 'ne gefährliche Ecke hier. [2] Hier geht's etwas hektisch zu.





Tode zu langweilen. Ein weiteres Problem besteht darin, daß das Spiel unglaublich langsam wird, wenn auf dem Bildschirm zu viel los ist.

Robotron X ist wahrscheinlich das Game, das von allen, die Sie bisher gespielt haben, mit der größten Action ausgestattet ist. Und innerhalb des beschränkten Spielrahmens sind die Designer ziemlich geschickt vorgegangen. Aber leider gibt das Spiel nur ganz kurzfristige Sensationen her und ist den vollen Preis einer Spielesoftware

nicht wert – dafür bietet es einfach nicht genug.

Portierungen von Arcade-Klassikern sind alle ganz schön und gut für diejenigen, die einen Hauch Nostalgie zu schätzen wissen. Aber allein die Tatsache, daß das Spiel mal ein Klassiker war – auch wenn es mit netten grafischen Verbesserungen aufgemotzt ist – reißt das Ganze eben doch nicht raus. Die Originalfassung auf "Williams Arcade's Greatest Hits" reicht für Nostalgiker allemal aus.



Robotron X

Meine Meinung: Es kann halt nicht immer gutgehen, das "Neuauflegen" von Klassikern. Robotron X ist ein gutes Beispiel dafür. Spontan drängt sich der Verdacht auf, daß der Hersteller zu Lasten echter Innovationen die schnelle Mark im Auge hatte. Viele Ansätze, das Originalspiel zu portieren, sind durchaus lobenswert, bringen aber in letzter Konsequenz nicht, was die Idee verspricht. Wie kann ich zum Beispiel

Spaß an vielen Gegnern haben, wenn das Game mit einem gut gefüllten Bildschirm so langsam wird, daß ich mir zwischendurch einen Kaffee kochen kann. Pausen habe ich schon während der lästigen Werbeblöcke beim Fernsehen genug, sodaß ich zumindest beim Zocken drauf verzichten kann. Aus dem Klassiker hätte man mit ein bißchen Liebe zum Detail sicherlich mehr herausholen können. **Patricia Beischl**

■ PRODUKT:	Robotron X		
■ VERFÜGBAR AB:	Dezember		
■ HERSTELLER:	Virgin Interactive		
■ ENTWICKLER:	GT Interactive		
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark		
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch		
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch		
■ SPIELIDEE:	3,5	■ MOTIVATION:	5
■ GRAFIK:	4	■ PREIS/LEISTUNG:	4
■ SOUND:	4		
■ PRÄSENTATION:	4		
■ GAMEPLAY:	4		
		GESAMTWERTUNG:	4,0

Cyber Space 32 BIT



SV 1100 PS PROPAD
Mega-Gamepad mit 8 Spieltasten für Sony Playstation. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe

DM 69,95*

Auch ohne Display und Synchronfeuer unter der Art.-Nr. SV 1102 DM 49,95*



SV 1107 PS PROGRAM PAD
Das programmierbare Pad für Sony-Playstation. Sowohl die zehn Feuertasten als auch das Steuerkreuz sind komplett programmierbar, und all das im transparenten Gehäuse.

DM 69,95*



SV 461 ECLIPSE PAD
Super-Joypad mit 6 Spieltasten für Sega Saturn. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe

DM 49,95*

Auch ohne Display und Synchronfeuer unter der Art.-Nr. SV 460 DM 39,95*



SV 1101 PS ARCADE
Top-Konsole für Sony-Playstation. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe.

DM 99,95*

*unverbindliche Preisempfehlung

Jöllenbeck

GmbH · FarEast-Import-Export
27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 07

Vertrieb nur über den Fachhandel
Sega Saturn und Mega Drive sind geschützte Warenzeichen von Sega
SNES ist ein geschütztes Warenzeichen von Nintendo
Sony Playstation ist ein geschütztes Warenzeichen von Sony

Schweiz: ABC SPIELSPASS AG
Bahnhof Nord · Postfach 25
CH-9475 Sevelen
Tel. 081/750 10 00 · Fax 081/750 10 08

Österreich: ABC SPIELSPASS
Großhandels-GmbH
Vorarlberger Wirtschaftspark
A-68400 Götzis/Österreich
Tel. 0 55 23/56 510 · Fax 0 55 23/64 794

INTERACT

Es ist nur ein Abo – ab

Wenn Sie das PlayStation Magazin jetzt weiterempfehlen, müssen Sie sich auf zwei Dinge gefaßt machen: Zum einen haben Sie die Qual der Wahl zwischen drei wahnsinnig tollen Geschenken, zum anderen werden Sie einen echten Freund für's Leben gewinnen. Denn dank der monatlich erscheinenden objektiven Spieltests, kompetenter Zubehör-Beratung, Previews, Trendberichte und der in Deutschland exklusiven CD-ROM mit zum Teil spielbaren Spieledemos bekommt der neue Abonnent ein völlig neues Verhältnis zu Sonys Konsole. Und spart dabei noch Geld – denn der Abopreis ist 10% günstiger als der Einzelverkaufspreis!

Geschenkt!



Brutal! Destruction Derby 2

Noch spektakulärer als der Vorgänger mit verbesserter Steuerung, Einzelradfederung und echtzeit-berechnenden 3D-Crashes macht „Destruction Derby 2“ aus Massenkarambolagen, sich überschlagenden Stock-Cars und brennenden Fahrzeugwracks ein unglaubliches Crash-Festival. Wem hier nicht sämtliche Fahrzeugteile um die Ohren fliegen, sollte besser Fahrrad fahren...

Über zwei Jahre haben sich Programmier- und Designexperten Zeit genommen, um mit „Baphomets Fluch“ eines der abwechslungsreichsten und aufwendigsten Adventures zu produzieren: Sie sind gerade im Urlaub in Paris, und auf einmal werden Sie in eine unglaubliche Geschichte verwickelt, in der es um mystische Geheimnisse aus dem Mittelalter, als Clowns verkleidete Killer und eine schöne Unbekannte geht!



Geschenkt!

Genial! Baphomets Fluch

er mit welchen Folgen ...



Geschenkt!

Das ultimative Traveller-Set für den absoluten PlayStation-Fan: Die hochwertige, gepolsterte Tragetasche mit einem zusätzlichen Controller und einer extra Memory Card, von denen man ja nie genug haben kann. Alles zusammen für nur einen Abonnenten!

***Dreimal! PlayStation-Tasche
+ Controller + Memory Card***

**Ein neuer Abonnent,
Ihr Geschenk und die Karte:**



Geschickt!



Street Fighter Alpha 2

Haben zweidimensionale Beat'em-Ups überhaupt eine Zukunft?

Lassen Sie sich auf den nächsten Seiten überraschen: von Capcoms jüngstem Sproß der erfolgreichen Prügelspiel-Saga. von Markus Strippo



11 "Nach ihnen". "Nein, Sie zuerst". Ob vor lauter Höflichkeit noch ein Kampf zustande kommt? 12 Schon wieder nicht gewonnen, ohne selber Schläge einstecken zu müssen. Was für ein Champion? 13 Rolento's Spezial-Attacke: Er benutzt Wasserbomben.

Seit Jahren steigen Ryu und seine Mitstreiter in den Ring, um den Besten zu ermitteln. Zwischen den Wettkämpfen der World Street Fighting Organisation kurieren sie ihre Blessuren aus und warten auf die neue und erfolversprechende Fortsetzung ihres

Heldenepos'. Auch wenn die Müdigkeit in ihren Knochen steckt, folgen sie dem Ruf neuer Herausforderer, heben den Fehdehandschuh auf und brillieren mit ihren alten, aber stark verbesserten Kampftechniken. Ryus Mannen und Frauen kämpfen noch mit derselben Begeisterung wie am ersten Tag.

Vielleicht hauen sie sich aber nur wegen des schnöden Mammons gegenseitig die Birne ein. Oder liegt es gar an ihrem simplen, zweidimensionalen Charakter, daß ihr ganzer Lebenssinn im Prügeln besteht? Was auch immer der Grund sein mag: Alle wackeren Recken aus der Vorgängerversion sind zurück und messen ihre Kräfte mit einigen



11 Falls Sie einmal ordentlich was auf die Mütze bekommen, dann sehen Sie schon mal vier Akumas. Aber dann noch gegen diese zu kämpfen, das ist nicht fair. 12 Der weise alte Mann hat Zangief wieder einmal getunnelt.



[1] Ein Käfer auf dem Rücken, vor dem ehrwürdigen Meister. [2] Ein Jogger am Morgen führt ... [3] ...zum K.O. am Abend. [4] Ein kleiner Disput "Unter Freunden". [5] Van Hellen's "Jump"

neuen Probanden. "Street Fighter Alpha 2" verspricht das erfolgreichste Kapitel dieser Saga zu werden.

Der Stammbaum der jugendlichen Knochenbrecher

An alle, die sich nur noch ganz grau an die Entstehungsgeschichte dieser 2-D-Beat'em-Up Reihe erinnern: Nach der Veröffentlichung des überaus erfolgreichen Originals "Street Fighter" schien es fast so, als ob Capcom es verschlafen würde, eine Fortsetzung zu entwickeln. Gerade noch rechtzeitig brachten sie dann aber mit Street Fighter 2 die ultimative Weiterentwicklung des ehrlichen Mann-gegen-Mann-Kampfes auf den Videospielmärkte. Danach ging es Schlag auf Schlag. Den Anfang machte die "Street Fighter Championship Edition", es folgten "Street Fighter 2 Turbo Hyper Fighting", "Super Street Fighter" und "Super Street Fighter 2 Turbo". Die jüngste Veröffentlichung war "Street Fighter Alpha" mit den Original-Charakteren aus dem Ur-Street Fighter, sowie mit einigen aus Street Fighter 2 und dem Rest des "wilden Haufens".

In SF Alpha 2 wählen Sie zwischen 18 Kämpfern und auch sicher zwischen einigen versteckten Streichern. Alle 13 Knochenbrecher aus SF Alpha 1 stehen zu Ihrer Verfügung, inklusive der drei versteckten Knüppler Akuma, Dan und Mr. Bison. Diese steuern Sie jetzt ganz einfach auf Ihrem Menü an – ohne die ganze komplizierte Prozedur aus der Vorgängerversion. Zu diesen Spielfiguren gesellen sich noch fünf weitere. Davon ist einer Gen, der sich schon im Ur-Street Fighter seine Lorbeeren verdiente. Aus Street Fighter 2 kommen Dhalsim und Zangief. Rolento ist der bekannte Endgegner aus dem Straßenfeger "Final Fight". Der letzte Neue ist eine Sie, die bis jetzt absolut unbekannte Sakura. Sie sieht aus wie ein sexy japanisches Mädels im Super-Girlie-Look. Sakura könnte Ryus Zwillingschwester sein, da auch sie all seine Special Moves beherrscht, aber dazu später.

Bei jeder Fortsetzung hat Capcom die Bewegungsabläufe und die Schlagtechniken der Spielfiguren verfeinert und völlig neue Special Moves dazugefügt. Dabei haben die Programmierer die Ausgewogenheit der Kämpfer immer im Auge behalten. Sie gaben Ken und Ryu, den beiden beliebtesten Figuren, Fake Moves. Ryu startet mit dem selben Sound und beginnt mit der Bewegung für den Feuerball, doch stoppt er auf halbem Weg, während Ken eine angetäuschte Hurrikan-Rolle macht. Leider fallen die Computer-animierten Gegner nicht auf diese Täuschungen herein. Aber im Zwei-Spieler Modus nehmen Sie Ihren Mitspieler damit ordentlich auf den Arm.

Früher erarbeitete sich Chun-Li ihre Feuerbälle, jetzt setzt sie diese von Anfang an ein, genauso wie Ryu und Ken.

Die herausragende Neuerung ist Chun-Lis neue Schlagtechnik. Die First Lady hat ihre Feuerball-Animation zum dritten Mal geändert. In den Vorgängerserien mußte sich Chun-Li den Feuerball erst einmal verdienen, bevor sie ihn einsetzen konnte. Jetzt besitzt sie diese durchschlagende Waffe von Anfang an und bedient sich ihrer genauso wie Ryu oder Ken. Die Kombination aus die-

Funtronixx VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

Neo - Geo
Restposten

PSX		Sony PSX Umbau 50/60 Hz	110,00
Destruction Derby2 us.	109,90		
Star Gladiator dt.	99,90		
Soviet Strike dt.	99,90		
Crash Bandicoot dt.	99,90		
Motor Toon GP 2 dt.	89,90		
Pete Sampras Tennis	99,90		
Tombrader dt.	99,90		
Disruptor dt.	99,90		
u. v.m.			
SATURN		Saturn Umbau	89,00
Fighting Vipers dt.	99,90		
Tombrader dt.	99,90		
Exhumed dt.	99,90		
World Wide Soccer dt.	99,90		

Nintendo 64 jp./us. + Spiele
Preis auf Anfrage

Teimi City Pager
zum Taschengeldtarif 140,-
keine Gebühren!!
der günstigste und beste

AN- UND VERKAUF
von gebrauchten
Spielen und Konsolen.
Weitere Angebote und Preise auf
Anfrage!

Versand & Laden

34119 Kassel Friedrich - Ebert - Str.101

Tel. & Fax 0561/12477

Mo.-Fr. 10.00 - 13.30 14.30 - 18.00 Sa.10.00 - 13.30

**Anzeigenschluß
für Ausgabe 2/97
(EVT: 15.01.97)**

ist am 10.12.96

Schalten Sie jetzt!!!

Infos unter:

089/991 15-3 05

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. Netzkabel	389,00
Playstation, Grundgerät inkl. UNIVERSAL-UMBAU PAL/US/JP	479,00
Playstation + UNIVERSAL-UMBAU + 1 Importgame	579,00
Universal Umbau PAL/US/JP	89,00
Joypad Standard	35,00
Just a Pad	45,00
Link-Kabel	49,00
Memory Card	79,90
Memory Card Plus (120 Speicher)	159,90
Memory Disk Drive	149,90
Steering Wheel LMP	89,90
NeGoon Controller	69,90
Multi-Tap	24,90
Pedverlängerung 2m	39,00
RGB-Kabel	109,00
Specialized Joystick	89,90
Game Buster	94,90
Alien Trilogy (EV-ungeschnitten)	99,90
Tekken 2	99,90
Tekken 2 Hint Book	99,90
Olympic Games	89,90
Warms	89,90
Need for Speed	99,90
Ridge Racer Revolution	99,90
Space Hulk	99,90
Flaging Skies	99,90
FIA Formula 1	109,90
Casper	94,90
Wing Commander III	99,90
Resident Evil	99,90
Chronicles of the sword	89,90
Tunnel B1	89,90
Baphomet's Fluch	89,90
Destruction Derby 2	94,90
Namco Soccer Prime Goal	89,90

Actua Golf	89,90
PDed	89,90
Bubble Bobble	89,90
Wipe Out 2097	94,90
Duke Nukem 3D	auf Anfrage
NBA In the Zone 2	auf Anfrage
Blazing Dragons	89,90
WWF in your House	89,90
Cheesy	94,90
Burning Road	99,90
Iron Man	94,90
Die Hard Trilogy	99,90
Soviet Strike	89,90
Motor Toon G. P. 2	94,90
Tomb Raider	89,90
Batman Forever	89,90
Disruptor	89,90
Crash Bandicoot	99,90
Sampras Extreme Tennis	94,90
Dragon Heart - Fire & Steel	89,90
NBA Jam Extreme	89,90
Earthworm Jim 2	94,90
The Crow - City of Angels	89,90
Lost Vikings 2	89,90
NFL Quarterback Club 97	89,90
Command and Conquer	99,90
FIFA Soccer 97	94,90
X-Com - Terror from the Deep	94,90
SIM City 2000 kpl. Dt.	94,90
Pandemonium	94,90

Bei uns 95 % aller Importe
NUR 109,90 DM !!!

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 (Nur Software).
- Versandkosten per Nachnahme mit UPS oder Post 12,- DM.
- Bei Nachnahme werden pauschal 20,- DM berechnet.
- Handeltreiben erwünscht.

Die ehemals faden Hintergrund-Kulissen sind jetzt stimmungsvoller, bunter und abwechslungsreicher.

sem Gimmik, ihren Spezial-Bewegungen und ihrer Schnelligkeit machen aus Chun-Li die interessanteste Spielfigur in diesem Spiel.

Glücklicherweise ist das veraltete Combo-System völlig neu überarbeitet worden. Die umständliche Eingabe der Kettencombos entfällt vollständig, dadurch bewegen sich die Spielfiguren viel schneller und flüssiger. Aus der bekannten Alpha Counter-Attacke aus SFA 1, mit der Sie aus der Abwehr sofort zum Gegenschlag ausholten, sind jetzt zwei Möglichkeiten geworden. Sie treten oder springen in Street Fighter Alpha 2 aus der Deckung und bringen so Ihren Gegner in Bedrängnis. Die bekannte "Super Meter"-Leiste, die sich nach jedem ausgeführten Special Move auf bis zu drei Levelstufen auflädt, ist beim Alten geblieben. Für die Verteidigung verfügen Sie jetzt über eine Auto-Blocking Hilfe. Diese wehrt selbständig den

Angriff Ihres Gegners ab, solange Sie nicht auf die Angriffsbuttons drücken. Neu ist auch der Trainingsmodus. Dort üben Sie erst einmal sämtliche Schlagkombinationen und Special Moves bevor Sie in den Ring steigen.

Aber die wohl beste Neuerung ist ...

... die Grafik

Die entscheidende Verbesserung: Waren in Street Fighter Alpha 1 die Hintergrund-Kulissen ziemlich langweilig, so sind diese jetzt abwechslungsreich, bunt und stimmungsvoll. Mit viel Liebe zum Detail sind sie jetzt in bester Trickfilm-Manier gezeichnet. Jeder Schläger prügelt sich vor einer völlig neuen Pixel-Kulisse. Viele bewegte Hintergrund-Details und feinstes Parallax-Scrolling – bis zu sechs Ebenen – verschaffen einen grafischen Leckerbissen. Vor allem die Bewegungen der Kämpfer sind jetzt sehr geschmeidig und nicht mehr so ruckelig.

Auch gibt es je zwei neue, versteckte Kampf-kulissen zum Aufstöbern sowie zwei versteckte Kämpfer. Dieses Geheimnis wird an dieser Stelle



[1] Die Kulissen sind einfach Spitze. **[2]** Ein kleiner Unterricht über Schattenboxen von Sakura und Rolento. **[3]** Back in the USSR ... Eine kleine Huldigung an die Beatles. **[4]** KO! **[5]** Falls Ihre Japanischkenntnisse nachgelassen haben: Dieses Zeichen bedeutet Game Over.

Im Angesicht des Todes



Gen

Gen ist der trickreichste Charakter. Dieser alte weise Mann ist ein Meister der alten Kung Fu Schule. Seine mannigfaltigen Special Moves lassen so manchen Gegner erblassen. Grundsätzlich kämpft er in zwei verschiedenen Kampf-stilen, die des predigenden Mantis oder des Kranichs. Den Stil wählen Sie am Anfang eines jeden Kampfs aus.

Zangief und Dhalsim

Die beiden Urgesteine aus den alten Super Street Fighter 2 Turbo Tagen haben sich in keinsten Weise geändert. Zangief ist nur noch größer und muskulöser, aber dafür auch erheblich langsamer. Dhalsim hat eine verkürzte Regenerationszeit zwischen seinen Special Moves. Beide haben noch einige Spezialattacken dazugelernt, sonst ist alles beim Alten geblieben.



Rolento

Rolento war einer der Endgegner aus Final Fight, deshalb ist er noch mit Stahlrohren bewaffnet. Springerstiefel und Beret entspringen der letzten Herbstmode vergangener Guerilleros. Er ist sicher einer der verrücktesten Charaktere, aber ziemlich gut spielbar; dafür sorgen seine Special Moves. Er fliegt und rollt durch das Kampfgeschehen, sodaß er sehr schwer zu treffen ist.

Sakura

Sakura ist ein sexy japanisches Mädel im Super-Girlie-Look. Sakura könnte Ryus Zwillingsschwester sein, da auch sie all seine Special Moves beherrscht. Doch hat sie diesen nur beobachtet und seine Techniken weitaus verfeinert. Sie schleudert Feuerbälle, verwirrt mit einer Art Steptanz ihre Gegner, und mit dem Drachenschlag erledigt sie diese.



nicht gelüftet, Sie sehen sich ja auch nicht zuerst den Schluß eines spannenden Action-Films an.

In Street Fighter Alpha 2 gibt es keine revolutionären Veränderungen, aber die wenigen Mankos wie z. B. die geringe Kämpfer-Schar und die maula Hintergrundgrafik wurden entscheidend verbessert. Das perfekte Gameplay der SF-Serie spielt auch bei diesem Titel wieder die Hauptrolle. Vor allem die 2-D-Engine erlaubt einen schnelleren

und flüssigeren Bewegungsablauf der Spielfiguren als bei vergleichbaren 3-D-Titeln. Street Fighter war gut, ist gut und schon bald folgen weitere Fortsetzungen. Mit "Street Fighter Gaiden", soll angeblich im Herbst '97 erscheinen, ist sogar eine 3-D-Umsetzung geplant. Und mit "Street Fighter 3" wird es auch einen offiziellen Nachfolger geben. Dieser wird dann wieder in 2-D sein.



Street Fighter Alpha 2

Meine Meinung: Waren in der Vorgängerversion noch zu wenig wackere Streiter und ließ auch die Hintergrundgrafik mehr als zu wünschen übrig, so sind diese Mankos jetzt beseitigt. Die fide Optik der Vorgänger-Version hat Capcom vollkommen neu überarbeitet. Jeder Schläger prügelt sich vor einer völlig neuen Pixel-Kulisse. Viele bewegte Hintergrund-Detals und feinstes Parallax-Scrolling sorgen für Abwechslung. 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. Die PlayStation steckt ihre ganze Power in die Aktionen der Athleten und vergeudet keine Zeit mit dem Aufbau sinnloser dreidimensionaler Objekte. Streetfighter Alpha 2 ist der beste Fighter, den Capcom bis heute geliefert hat.
Markus Strippo

■ PRODUKT:	Street Fighter Alpha 2		
■ VERFÜGBAR AB:	Dezember		
■ HERSTELLER:	Virgin Interactive		
■ ENTWICKLER:	Capcom		
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark		
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch		
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch		
■ SPIELIDEE:	3	■ MOTIVATION:	2
■ GRAFIK:	2	■ PREIS/LEISTUNG:	2
■ SOUND:	2		
■ PRÄSENTATION:	2		
■ GAMEPLAY:	1,5	GESAMTWERTUNG:	2,2

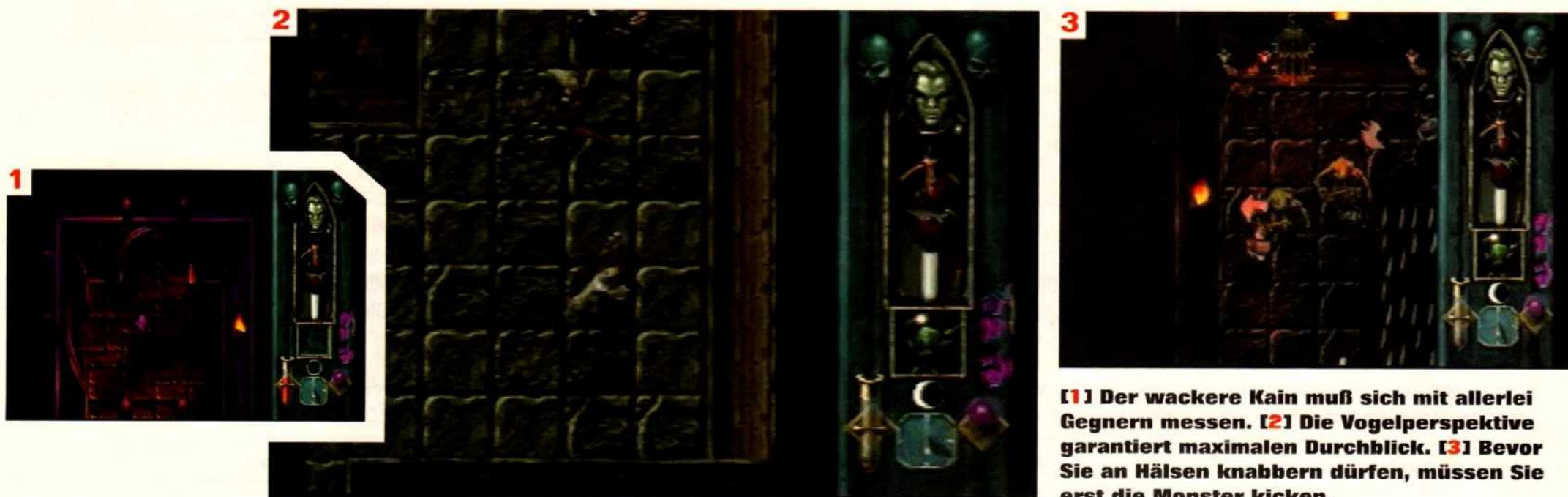
Command & Conquer 79.95 DM ☎ 0531 / 2406045

Playstation-Spiele		MieKronomische Preise	
A4 Evolution Global	* 94,95	Die Hard Trilogie	
Adidas Power Soccer	94,95	79,95	
Agile Warrior F-111X	84,95	Wipe Out 2097	
Alien Trilogie	79,95	89,95	
Andretti Racing	79,95	Tomb Raider	
Aquanuts Holiday	* 94,95	79,95	
Area 51	84,95	Tunnel B1	
Assault Rigs	84,95	84,95	
Ayerton Senna Cart	87,95	Tekken 2	
Badlam	84,95	94,95	
Baphomets Fluch	* 82,95	Formel 1	
Batman Forever Coin-Op	79,95	94,95	
Battle Arena Toshinden 2	89,95	FIFA 97	
Big Hurt Baseball	79,95	82,95	
Black Dawn	* 79,95	X2	
BLAM! Machinehead	84,95	87,95	
Blast Chamber	* 87,95	MieKro MultiMedia GmbH	
Blazing Dragons	79,95	Bohlweg 66a	
Breakpoint Tennis	* 87,95	(Steinwegpassage)	
Bubble Bobble	74,95	38100 Braunschweig	
Bubble Bobble 2	* 74,95	Tel.: 0531 / 2406045	
Bust-a-Move 2: The Arcade	59,95	Fax: 0531 / 2406046	
Casper	84,95		
Chessy	87,95		
Chronicles of the Sword	* 79,95		
Command & Conquer	* 79,95		
Criticom	84,95		
Crow: City of Angels	* 79,95		
Crusader: No Remorse	* 84,95		
Cyberia	79,95		
Cybersled	84,95		
D	74,95		
Darkstalkers	* 79,95		
Defcon 5	79,95		
Descent	79,95		
Destruction Derby	89,95		
Destruction Derby 2	* 89,95		
Die Hard Trilogie	79,95		
Discworld	82,95		
Disruptor	* 74,95		
Dragonheart: Fire & Steel	* 74,95		
Earthworm Jim 2	* 84,95		
Extreme Games	79,95		
Extreme Pinball	84,95		
Fade to Black	79,95		
FIFA Soccer 97	* 82,95		
Formel 1	94,95		
Galaxian 3	* 79,95		
Gex	79,95		
Grid Run	* 79,95		
Gunship	89,95		
Hyper Final Match Tennis	* 79,95		
Impact Racing	82,95		
International Moto X	* 84,95		
Iron & Blood	* 74,95		
Iron Man / XO	* 74,95		
John Madden Football 97	79,95		
Johnny Bazookatone	74,95		
Jumping Flash 2	* 84,95		
Kileak the Blood	82,95		
Killing Zone	74,95		
Krazy Ivan	79,95		
Last Dynasty	* 87,95		
Lomax	* 79,95		
Lost Vikings 2	* 74,95		
Magic the Gathering	* 74,95		
Mega Man X	* 82,95		
Mickey's Wild Adventure	79,95		
Motor Toon Grand Prix 2	* 79,95		
Myst	* 79,95		
Namco Museum Pieces 1	89,95		
Namco Museum Pieces 2	* 84,95		
Namco Museum Volume 3	* 79,95		
Namco Smash Court	* 79,95		
Namco Soccer Primal Goal	84,95		
Nascar Racing 97	* 87,95		
NBA Hangtime	84,95		
NBA Jam Extreme	* 74,95		
NBA Live 97	* 82,95		
Need for Speed	82,95		
NFL Game Day	87,95		
NFL Quarterback Club 97	* 74,95		
NHL Face off	87,95		
NHL Hockey 97	* 82,95		
Novastorm	82,95		
Off-World Interceptor Extreme	74,95		
Olympic Games	74,95		
Olympic Soccer	74,95		
Penny Racers	* 82,95		
PGA Tour Golf 97	79,95		
Philosoma	82,95		
Power Move Pro WWF	* 87,95		
Powerplay Hockey	* 74,95		
Pro Pinball: The Web	79,95		
Raging Skies	* 89,95		
Resident Evil	89,95		
Return Fire	89,95		
Revolution X	74,95		
Ridge Racer Revolution	87,95		
Rise of the Robots 2	74,95		
Road Rash	79,95		
Robotron "X"	* 79,95		
SimCity2000	82,95		
Skeleton Warriors	74,95		
Siam 'n Jam	74,95		
Soviet Strike	79,95		
Spot 3	* 89,95		
Spot 3	* 89,95		
Starblade Alpha	82,95		
Streetfighter Alpha	79,95		
Streetfighter Alpha 2	* 79,95		
Syndicate Wars	* 84,95		
Tekken	94,95		
Tekken 2	94,95		
Tempest X	* 74,95		
The Raiden Project	* 79,95		
Theme Park	82,95		
Thunderhawk 2	82,95		
Tilt	* 74,95		
Time Commando	79,95		
Tomb Raider	79,95		
Top Gun	* 84,95		
Total Eclipse Turbo	74,95		

Alle Preise sind Versandpreise in DM inklusive Mehrwertsteuer zuzüglich Versandkosten in Höhe von 15,- DM bei Nachnahmesendungen oder 10,- DM bei Vorkasse. Softwaresend. ab 200,- DM sind Versandkostenfrei. Für Sendungen, die bestellt, aber nicht abgenommen werden, berechnen wir eine Pauschale von 30,- DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

*) bei Anzeigenschluß noch nicht erschienen

Bitte haben Sie dafür Verständnis, daß unsere Ladenpreise von den hier angegebenen Preisen abweichen! Händleranfragen erwünscht.



[1] Der wackere Kain muß sich mit allerlei Gegnern messen. [2] Die Vogelperspektive garantiert maximalen Durchblick. [3] Bevor Sie an Hälsen knabbern dürfen, müssen Sie erst die Monster kicken.

Legacy of Kain: Blood Omen

Das Böse wird zum Guten, das Gute zum Bösen. Bei "Blood Omen" schlüpfen Sie ausnahmsweise mal nicht in die Rolle des strahlenden Helden, sondern in die eines rachsüchtigen Vampirs. Hat Crystal Dynamics da vielleicht irgend etwas verwechselt? von Artur Hoffmann



Kain ist der jüngste Sohn einer alten aristokratischen Familie, die im Hinterland des mittelalterlichen Nosgoth ein friedliches Leben führt. Aufgrund seiner offen zur Schau getragenen Arroganz hat er nicht allzu viele Freunde. Als er eines Abends nach einem Zechgelage das Wirtshaus in Ziegstruhl verläßt, wird er von mehreren licht-scheuen Gestalten in die Zange genommen und getötet. Fortan schmachtet er in einer Art Zwischenwelt – nicht Himmel nicht Hölle – und hat nur noch einen Gedanken: Rache. Zum Glück spricht sich sein Haß recht schnell herum. Aus diesem Grund erhält er bereits nach kurzer Zeit Besuch von Mortarius, einem Typen der in der

Zwischenwelt ziemlich viel zu melden hat. Dieser macht ihm den glorreichen Vorschlag, in die reale Welt zurückzukehren um mit allen bösen Feinden abzurechnen. Der einzige Haken an der Sache ist dabei die Tatsache, daß Kain eigentlich ziemlich tot ist. Die Lösung ist ebenso spannend wie spielentscheidend: Er besucht Nosgoth als blutsaugender Vampir. So zieht er fortan durch die Gegend und löscht alles aus, was sich



Teil der beeindruckenden Introsequenz.



Die gerenderten Zwischensequenzen gehören zu den besten, die es derzeit zu bewundern gibt. Besonders die stimmige Darstellung der grimmigen Gesichter ist einzigartig und verstärkt das düstere Ambiente des Spiels.





[1] Das rechts zu sehende Inventory informiert Sie über Lebensenergie, Zaubersprüche und – kein Spaß – die Uhrzeit. **[2]-[3]** Der Held kurz vor der Verwandlung zum Vampir.



ihm in den Weg stellt. Sein – also auch Ihr Ziel – ist es, den Big Boss der dunklen Gestalten aufzuspüren und unschädlich zu machen. Also das genaue Gegenteil der sonst üblichen zuckersüßen smarter-Ritter-auf-weißem-Roß-rettet-die-süße-Prinzessin-Rollenspiele.

Blutdurst

Bereits der Anfang dieses Spieles ist mehr als ungewöhnlich. Oder wie viele fallen Ihnen auf Anhieb ein, bei denen Sie bereits nach wenigen Sekunden das Lebenslicht aushauchen? Falls Sie außerdem kein Freund von Spielanleitungen sind, werden Sie sich tierisch über den vermeintlich hohen Schwierigkeitsgrad ärgern. Ist ja auch nicht lustig, wenn Sie auf dem Heimweg von einer Handvoll gedungener Bösewichte kalt gemacht werden. Dabei ist gerade diese Aktion besonders intelligent, da Sie dadurch praktisch am eigenen Leib erfahren wie erzürnt der mutige Kain nach dieser hinterhältigen Aktion ist. Nach diesem kurzen Intermezzo erfahren Sie schließlich anhand einer perfekt gerenderten Introsequenz die Vorgeschichte. Diese Art von Filmen – mit einer Gesamtlänge von beachtlichen 25 Minuten – verbindet auch die einzelnen Level und spinnt so den Handlungsfaden weiter. Damit dieser auch lang genug wird, warten unzählige Orte auf Ihren Einsatz. Doch der Reihe nach. Zuerst steigen Sie aus Ihrer Gruft und beginnen mit den Aufräumarbeiten. Dabei müssen Sie alles vernichten, was Ihnen über den Weg läuft. Ob es sich dabei um Skelette, Monster oder beilschwin-

die Sarkophage. Diese sollten Sie auf jeden Fall etwas genauer unter die Lupe nehmen, da sich das eine oder andere Bonbon darin verstecken könnte. Im Verlauf des Spieles können Sie Ihr Inventar auf diese Art und Weise um 21 hilfreiche Objekte und Zaubersprüche erweitern.

Die Tatsache, daß Sie als untoter Vampir unterwegs sind, hat gleich mehrere Vorteile. Zum einen dürfen Sie Ihre äußere Gestalt im Laufe des Spieles verändern. Zur Auswahl stehen Ihnen dabei die Mutation in eine Fledermaus, in einen Wolf und sogar in eine Art materielosen Geist. Wie Sie sich bereits denken können, sind diese Morphingzustände nicht nur zur Unterhaltung eingebaut. Manche Prüfungen können Sie nur lösen, wenn Sie im richtigen Outfit antreten. Nicht weniger wichtig ist auch die Möglichkeit, Ihre Lebensenergie aufzufrischen. Dazu müssen Sie lediglich einen der nichtsahnenden Bürger beißen und sein Blut aussaugen. Auch hier kommt eine weitere nette Komponente ins Spiel: der Wechsel zwischen Tag und Nacht. Am helllichten Tage laufen die Bewohner ziemlich planlos in der Gegend umher und lassen sich trotz guten Zuredens nicht beißen. Also müssen Sie warten, bis sich der Schleier der Dunkelheit über die Dörfer ge-

Bei den Pillars von Nosgoth,

dem mystischen Zentrum des Reiches,

erfährt die Story eine überraschende Wendung.

gende Henker handelt ist Kain egal – er handelt schließlich nach dem Motto: nur eine toter Gegner ist ein guter Gegner. Das ganze Geschehen wird Ihnen dabei aus der Vogelperspektive gezeigt. Bei Ihrem Weg durch die einzelnen Räume sollten Sie allerdings nicht nur auf die Feinde achten, sondern auch einen Blick auf versteckte Fallen werfen. Nicht weniger wichtig sind auch



[1] Die Kämpfe spielen sich auch unter freiem Himmel ab. **[2]** Kleine Details wie die Feuerstelle machen einfach Spaß. **[3]** Wer hat hier wohl gezündelt?



[2] daß es so nicht weitergehen kann. Am liebsten würden Sie den Vampir in sich loswerden und wieder als freundlicher Geselle über die Wiesen springen. Just in jenem Moment erscheint Ihnen der dunkle Mortanious und schickt Sie zu den neun Pillars von Nosgoth. Hier, an diesem mystischen Zentrum des Reichs, erfährt die Story eine überraschende Wen-



legt hat und die wackeren Zivilisten im Bett liegen. Weitaus leichter haben Sie es in den zahlreichen Dungeons. Hier finden Sie fast an allen Ecken und Enden angekettete Personen, die sich nicht wehren können. Ein kurzer Biß und Ihre Lebensenergie steigt wieder auf den maximalen Wert. Glauben Sie mir, mit fortschreitender Dauer werden Sie die Standorte aller Gefangenen kennen. Dieses Wissen ist angesichts der unglaublichen Anzahl von 170 verschiedenen Gegnern auch unbedingt erforderlich.

Während Sie also mordend durch die Gegend ziehen, kommt Ihnen auf einmal der Gedanke,

Sie allerdings wieder Ihrer Lieblingsbeschäftigung nachgehen und morden. Schaffen Sie es, den erlauchten Kreis zu zerstören winkt Ihnen... Glauben Sie es uns, wir wissen was dann passiert. Verraten möchten wir es Ihnen aber nicht, schließlich ist das ungewisse Ende dieses Spieles ein nicht zu unterschätzender Motivationsfaktor. Wir wären schöne Spielverderber, wenn wir an dieser Stelle schreiben würden, daß Kain... Nehmen Sie sich einfach 100 Stunden Zeit, spielen Sie dieses Game durch und lassen Sie sich überraschen. Wir jedenfalls waren es.



Legacy of Kain: Blood Omen

Meine Meinung: Als ich erfuhr, daß ich einen Test über eine Art Rollenspiel schreiben sollte, dachte ich mir nur eines: Oh no! Nachdem ich mich nun tagelang mit "Blood Omen" auseinandergesetzt habe, muß ich eingestehen, daß dieses Teil wirklich Spaß macht. Besonders die kleinen Details haben es mir angetan: unterschiedliche Witterungsverhältnisse, erstklassige Sprachausgabe und der grandiose Wechsel

zwischen Tag und Nacht – einfach cool. Weit weniger begeistert bin ich von den unnötigen Gewaltszenen. Da hilft auch die im Intro mitgelieferte Erklärung, warum Kain so wütend ist, nicht allzu viel. Abgesehen von diesem Ausbruch ist Blood Omen ein schönes Spiel, daß den goldenen Mittelweg zwischen RPG und Action-Adventure gefunden hat und über eine glaubwürdige Hintergrundstory verfügt. **Artur Hoffmann**

■ PRODUKT:	Blood Omen – Legacy of Kain	
■ VERFÜGBAR AB:	März '97	
■ HERSTELLER:	BMG Interactive	
■ ENTWICKLER:	Crystal Dynamics	
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark	
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch	
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch	
■ SPIELIDEE:	1,5	■ MOTIVATION: 2
■ GRAFIK:	1,5	■ PREIS/LEISTUNG: 1,5
■ SOUND:	1,5	
■ PRÄSENTATION:	2	
■ GAMEPLAY:	2	
GESAMTWERTUNG:		1,7

DER WEG ZUR FORMEL 1



Ayrton Senna Kart Duel



- Perfektes Rennfeeling dank technischer Unterstützung von Yamaha© und Dunlop©
- 4 Spielmodi: Championship, Time-Trial, 2-Spieler- und Anfängermodus
- 8 original Kartstrecken inklusive Ayrton Senna-Kurs, 3 Rennklassen, 4 Karts zur Auswahl
- Unterstützung von Link-Kabel und Analog-Controller



SUNSOFT

Im Exklusiv-Vertrieb von
Laguna
VIDEO GAMES



[1] Diese Luftkissenfahrzeuge rasen über den Schnee. **[2]** An diesem abgeschossenen Flugzeug kann man die Details sehr gut erkennen. **[3]** Gegen Ihre mächtige Bewaffnung hat der LKW-Konvoi auch im Dunkel der Nacht keine Chance.



Black Dawn

Die freie Welt zählt auf Sie. Steigen Sie in Virgins Kampfhubschrauber und zeigen Sie den Gegnern mal, was Sie an der Militäarakademie gelernt haben. von Artur Hoffmann

Seien Sie mal ganz ehrlich: Was erwarten Sie eigentlich von einem zeitgemäßen Helikopter-Kampfspiel? Weiche 3-D-Grafik und eine vereinfachte, intuitive Steuerung, die auch ohne Kenntnisse eines echten Hubschrauberpiloten rasch erlernbar ist? Möglicherweise noch ein herausforderndes, schnelles Gameplay und natürlich viele abwechslungsreiche Missionen? Falls Sie auch nur eine Frage mit einem klaren und lautem "Ja" beantwortet haben, sind Sie auf diesen Seiten bestens aufgehoben. Virgins "Black Dawn" besteht aus genau diesen Elementen. Allerdings zeigten sich auch einige Schwächen, die unserer Meinung nach auf eine zu kurze Testphase bei der Entwicklung zurückzuführen sind.

Auftragslage

Black Dawn beinhaltet insgesamt acht verschiedene Missionen. Nicht gerade viel, werden Sie jetzt denken. So ein Zufall, wir waren nämlich exakt der gleichen Meinung. Aus diesem Grund waren wir bereits darauf vorbereitet, das komplette Spiel in den ungeliebten Ordner mit der Bezeichnung "Nette Versuche" zu stecken. Nachdem wir das Ding dann aber mal angespielt hatten, stellte



[1] Die Hubschrauberflotte ist in Alarmbereitschaft. **[2]** Dies war mal ein Labor. Nun gilt es, alles einzusammeln was übrig ist.

sich erfreulicherweise heraus, daß die Anzahl von acht Missionen vollkommen in Ordnung geht. Diese Erkenntnis entsprang hauptsächlich der Tatsache, daß jeder Auftrag eine ganze Reihe von Unter-Missionen beinhaltet. Im Durchschnitt sind das etwa sieben an der Zahl. So müssen Sie zum Beispiel Truppen in ein bestimmtes Einsatzgebiet bringen. Danach geht es an die Zerstörung von gegnerischen Helikoptern, dem Bombardement von Gebäuden sowie der "Stilllegung" eines LKW-Konvois. Zum Abschluß dürfen Sie Ihre Männer wieder aufnehmen. Auf diese Art und Weise werden die Level immer länger und länger, ohne langweilig zu werden. Da jede dieser Spielstufen zudem noch in einzelne Blöcke unterteilt ist, werden Sie feststellen, daß Ihnen jedesmal, wenn Sie versuchen, die Mission zu schaffen, etwas mehr gelingt. Das ganze funktioniert ganz gut, und lange Spielfreude ist durch die zum Teil extrem schweren Aufträge garantiert. Das haben wir auch nicht anders erwartet,

Die Landschaft wirkt sehr nett,

mit den ganzen Hügeln, Gebäuden

und ähnlichem. Vor allem die Fahrzeuge

der Gegner sehen großartig aus.

Feuerwerk



Eine große Kanone, und eine sehr starke dazu. Setzen Sie diese wohlüberlegt ein, d.h. andauernd! Gelbe ferngelenkte Raketen garantieren maximalen Erfolg bei minimalem Einsatz. Etwas seltsam sind diese Bomben. Sie wackeln in Richtung Feind und gehen dann hoch. Diese kleinen Dinger feuern so schnell, daß sie eher Kanone als Rakete sind. Wenn Sie sich auf schreckliche Art umbringen wollen, so feuern Sie eines dieser Schilder ab. Blaue Raketen. Wie die gelben, nur... blau! Was das ist, haben wir bis dato nicht herausgefunden. Vielleicht soll Sie diese Medaille aufhebern!

Alternative Spiele

Thunderhawk 2

Air Combat

Agile Warrior

schließlich ist das Leben eines Hubschrauberpiloten kein Zuckerschlecken. Erschwert wird das Ganze durch die zahlreich vertretenen Gegner, die Sie scheinbar nicht besonders mögen und deswegen aus allen Rohren auf Sie feuern.

Grafisch handelt es sich bei Black Dawn um ein überwiegend gelungenes Spiel. Allerdings gibt es doch die eine oder andere Kleinigkeit, die stört. Die Landschaft wirkt sehr nett, mit den ganzen Hügeln, Gebäuden und ähnlichem. Vor allem die Fahrzeuge der Gegner sehen großartig aus. Überraschend erscheint dabei die detaillierte Gestaltung der Helikopter. Selbst die Bodenfahrzeuge, wie z.B. Panzer, LKWs und sogar Schneemobile bleiben in puncto Grafik wirklich nichts schuldig. Allerdings sind doch zwei Ungereimtheiten festzustellen. Die erste betrifft die 3-D-Grafik, welche als etwas unvollkommen beschrieben werden muß. Ein gutes Beispiel dafür

fiel uns auf einem besonders hügeligen Abschnitt auf. Dort mußten wir beim Beschuß eines sichtbaren Panzers nach kurzer Zeit feststellen, daß dieser eigentlich auf der anderen Seite des Hügels steht und die PlayStation lediglich nicht realisiert hat, daß wir ihn gar nicht sehen dürfen. Das andere Problem ist die Tatsache, daß man teilweise durch feste Objekte fliegen kann. Ihr Chopper wird dadurch allerdings beschädigt. Da man so den Eindruck erhält, die Objekte existierten gar nicht, erschien es uns aber viel realistischer, wenn es hier zu echten Kollisionen käme. Im wirklichen Leben fliegt schließlich auch kein Heli durch irgendwelche Bäume durch.

Wenn Sie einmal alle Missionen erfolgreich erledigt haben sollten, wartet noch ein nettes Zwei-Spieler-Game auf Ihre Flugkünste. Dabei handelt es sich leider nicht um eine starke 3-D-Link-Angelegenheit, sondern um eine trotzdem recht unterhaltsame Ein-Schirm-Variante. Hier kämpfen Sie eins gegen eins, wobei Ihnen das Geschehen aus der Vogelperspektive präsentiert wird. Wenn Sie hier den Schirm auf der einen Seite verlassen, kommen Sie auf der anderen wieder hereingeflogen. Das Ganze erinnert etwas an den Arcade-Hit aus vergangenen Tagen "Armour Attack". Die Grafik ist aber weitaus besser. Auch der Spaßfaktor dieses Duells kann sich sehen lassen. Stellen Sie sich einmal vor, daß sich Ihr Gegner – diese weinerliche Memme – auf und davon macht. Sie drehen Ihr Fluggerät um 180 Grad und verpassen Ihrer Konkurrenz, just in dem Augenblick, als seine Nase am anderen Bildschirmrand auftaucht, einen Blattschuß. Heh, heh, heh – ganz schön gemein, was?



Hier das nette kleine Zwei-Spieler-Game. Nicht das technisch brillianteste auf der Welt, aber ein witziger Extra-Bonus.



Black Dawn

Meine Meinung: Schade, Schade. Angesichts der teilweise doch peinlichen Grafik-Bugs kann mich Black Dawn nicht wirklich überzeugen. Mit ein wenig mehr Sorgfalt hätte dieses Spiel zur Referenz des Genres werden können. Die Anlagen dazu sind zahlreich vorhanden. Besonders die im Morgennebel dahinschlummernde Silhouette der Großstadt macht Laune. Ähnlich Spaßig ist auch das große Waffenarsenal, das

übersichtliche HUD sowie das gutmütige Flugverhalten des Hubschraubers. Trotz allem finde ich "Thunderhawk 2" einen Tick besser. Da dies aber reine Geschmackssache ist, sollten Sie sich die wirklich beeindruckende Grafikengine von Black Dawn einmal in natura anschauen. Wer weiß, möglicherweise wird dieses Spiel Ihr neuer Favorit in Sachen Hubschrauber-Kampfspiel?

Artur Hoffmann

■ PRODUKT:	Black Dawn
■ VERFÜGBAR AB:	Dezember
■ HERSTELLER:	Black Ops
■ ENTWICKLER:	Virgin
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	3
■ GRAFIK:	2,5
■ SOUND:	2,5
■ PRÄSENTATION:	2
■ GAMEPLAY:	2
■ MOTIVATION:	2
■ PREIS/LEISTUNG:	2
GESAMTWERTUNG:	2,4



Soviet Strike

Schnittige Helikopter-Shooter stehen in der Gunst der Spieler ganz weit oben. Electronic Arts hat prompt reagiert und schickt mit Soviet Strike den vierten Vertreter der Strike-Familie ins Rennen.

von Artur Hoffmann

Was bewegt einen pensionierten Hubschrauberpiloten dazu, seine Filzpantoffeln auszuziehen, die gehegte Kaninchenzucht aufzugeben und seine liebe-gewonnene Strickweste gegen eine stramme Uniform einzutauschen? Richtig, in Osteuropa ist mal wieder der Teufel los. Also schlurfen Sie schweren Schrittes in die Garage, stauben Ihr Arbeitsgerät kräftig ab und bessern mit ein wenig Wasserfarbe die diversen Schrammen aus. Nach den Einsätzen in der Wüste (Desert Strike), im echten (Jungle Strike) sowie im urbanen Dschungel (Urban Strike) führt es Sie in der vierten Folge der Hubschrauber-Saga in die Tiefen der ehemaligen Sowjetunion. Zwar sind inzwischen alle Großmächte von erbitterten Feinden zu besten Freunden mutiert, dem einen oder anderen Hardliner gefällt dieser politische Schmusekurs allerdings nicht besonders. Dazu kommen nationale Konflikte, wahnsinnige Kommandeure sowie die Unterdrückung ethnischer Minderheiten – all jene Problemzonen, die allabendlich sowieso über Ihren Bildschirm flackern. Aus dieser Mixtur strickte Electronic Arts eine nette kleine Heliballerei, die zumindest grafisch voll überzeugen kann.

Russisches Roulette

Ihre Odyssee beginnt auf der Krim. Irgendwo in diesem fruchtbaren Land-



[1] Die zerstörten Gebäude lösen sich nicht in einem Feuerball auf, sondern bersten auseinander. **[2]** Gelungen ist auch die Darstellung der spritzenden Wasserfontänen.



[1] Dieses Schiff ahnt noch nichts von den bevorstehenden Ereignissen. **[2]** Leider vorbeigeschossen. Das Ziel wäre die am linken Bildrand sichtbare Radaranlage gewesen.



strich versteckt sich ein sowjetischer Ex-General. Dieser – nur unter dem Decknamen Shadowman bekannte – Terrorist will das politische Gleichgewicht Rußlands zerstören, um auf diese Art und Weise den Kommunisten die Führung zurückzugeben. Um diesen Plan zu vereiteln, ballern Sie sich durch insgesamt fünf Level. Jeder einzelne davon ist in zahlreiche kleine Missionen unterteilt. Die Spanne dieser Aufträge reicht dabei von der Zerstörung bestimmter Gebäude über die Vernichtung von Radaranlagen bis hin zur Evakuierung von Personen. Da-

Obwohl die meisten Konflikte durch gezielten Einsatz der Waffensysteme zu lösen sind, ist das Zurechtlegen einer Taktik unausweichlich.



[1] Explosionen sind echt cool, hehhehheh. **[2]** Die präzisen Angaben zu den einzelnen Kampagnen sind ständig abrufbereit. **[3]** In diesem mächtigen Schloß versteckt sich der Oberbösewicht Shadowman. **[4]** So sieht das bereits erwähnte nichtsahnende Schiffchen nach der Abreibung aus.



zwischen erhalten Sie je nach Lage kurzfristig auszuführende Spezialaufträge wie z.B. den Schutz eines Lagers oder die Rettung eines Kameraden vor einem Exekutionskommando. Diese Aufträge müssen unter Zeitdruck erledigt werden und führen bei Nichterfüllung zum sofortigen Abbruch der Mission. Auch kommt es des öfteren vor, daß Sie Ihren Copiloten Nick Arnold an diversen Stellen absetzen müssen. Dieser Teufelskerl ist nebenbei ein ausgebildeter Guerillakämpfer und Sabotagespezialist. Im ersten Level durchbricht er z.B. mit einem gestohlenen Bagger die Zäune eines Gefangenenlagers und infiltriert später sogar das Hauptquartier des Shadowman. Zusammengehalten werden die Missionen durch zahlreiche FMV-Sequenzen, die sich wie ein roter Faden durch das gesamte Spiel ziehen und den Fortgang der Story glaubwürdig machen.

Ölkrise

Obwohl die meisten Konflikte durch gezielten Einsatz der Waffensysteme zu lösen sind, ist das Zurechtlegen einer längerfristigen Strategie unausweichlich. Dafür sorgen schon die begrenzten Treibstoff- bzw. Munitionsvorräte, die wild

nen. Setzen Sie diese nämlich auf einem Landeplatz ab, steigt die Panzerung um 150 Punkte pro Person. Falls Sie trotz allem vom Himmel geholt werden, dürfen Sie in einem der zwei Reservehubschrauber Platz nehmen. Sind auch diese vernichtet, müssen Sie den kompletten Level wiederholen. Das Speichern während einer Mission ist leider nicht erlaubt. Überhaupt scheinen die Programmierer von Electronic Arts keine Freunde der Speicherkarte zu sein. Beim Versuch, auf eine volle Memory-Card zu speichern, erschien die lapidare Meldung "Speicherkarte voll". Diese Meldung war zwar richtig, allerdings erwartet man in so einem Fall normalerweise die Frage nach eventuell zu löschenden Spielständen. Nicht so bei Soviet Strike: Memory Card voll, kein Speichern möglich. Somit müssen Sie bei jedem Neustart das Paßwort eingeben. Nicht gerade ein Fall von Benutzerfreundlichkeit, oder?



[1], [2] Besonders die Darstellung der winterlichen Umgebung verdient ein Extralob. **[3]-[5]** Wo der schwerbewaffnete Helikopter auftaucht, hinterläßt er nichts als verbrannte Erde. **[6]** Dieses idyllische Fleckchen Erde ahnt noch nicht, was in wenigen Sekunden passieren wird.



[1] Gott sei Dank! Wir haben einen guten Parkplatz gefunden. **[2]** Bei näherer Betrachtung löst sich der Hintergrund in Wohlgefallen auf.

Die optische Darstellung der Einsatzgebiete ist äußerst gut gelungen. Ob vereiste Flüsse, Rentierherden oder zerklüftete Gebirgsketten – alle Details sind gut zu erkennen. Der spaßige Höhepunkt sind die sonnenhungrigen Touristen, die an einem abseitigen Strand liegen.



Damit Sie sich in den weiträumig angelegten Gebieten nicht verfliegen, müssen Sie ständig einen Blick auf die Einsatzkarte werfen. Auf dieser finden Sie die Positionen der feindlichen Kräfte, der Munitions- und Treibstoffbunker sowie das ständig abrufbare Missionsbriefing. Al-

erdings ist diese Karte nur so gut, wie die eigene Luftaufklärung. Versteckte Fuhrparks, U-Boote oder Helikopterbasen entdecken Sie meist erst beim Überfliegen. Dann kann es auch schon zu spät sein, denn der Gegner ist sehr gut ausgerüstet. Mit Bazookas bewaffneter Infanterie, Panzer, Raketenwerfer, ZSU's, Flakgeschützen usw. wollen sie Ihnen ans Leder. In späteren Missionen kommen auch die gefürchteten HIND-Kampfhelikopter sowie weitere harte Brocken hinzu. Um gegen diese Übermacht zu bestehen, müssen Sie sehr geschickt vorgehen und die topographischen Gegebenheiten des Geländes voll ausnutzen. Ein Sturmangriff gegen ein von wild ballernden Flakgeschützen bewachtes Schiff fällt unter die Rubrik Selbstmordkommando. Als echter Apache-Pilot schleichen Sie sich von hinten an ein Ziel heran, sondieren die Umgebung und führen dann einen blitzschnellen Raketenangriff durch. Dazu stehen Ihnen die Typen Hydra, Sword und Hellfire zur freien Verfügung. Für welche Sie sich letztlich entscheiden, hängt primär natürlich vom anvisierten Ziel ab. Kein echter Fighter setzt eine Luft-Rakete gegen ein Bodenziel ein.



Soviet Strike

Meine Meinung: Trotz all dieser Nettigkeiten ist "Soviet Strike" kein absolutes Hammerspiel. Dazu ist das Gameplay einfach zu altbacken. Das Strickmuster "Missionsbriefing lesen, Ziel anfliegen und zerstören, weiter zur nächsten Mission" ist einfallslos. Da können auch die eingeschobenen Spezialaufträge nichts daran ändern. Auch der Streß mit der Speicherkarte nervt mich. Im Gegensatz dazu steht die

nahezu perfekte Präsentation. Durch die geschickte Einbindung von Funksprüchen, FMV's und aktualisierten Karten werden Realismus und Atmosphäre auf die Spitze getrieben. Im großen und ganzen ist Soviet Strike ein nettes Ballerspiel, bei dem ich gerne mal eine Mission fliege. Sammler der Strike-Reihe kommen um den jüngsten Sproß sowieso nicht herum.

Artur Hoffmann

■ PRODUKT:	Soviet Strike
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
■ HERSTELLER:	Electronic Arts
■ ENTWICKLER:	Electronic Arts
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	2,5
■ GRAFIK:	1,5
■ SOUND:	1,5
■ PRÄSENTATION:	1
■ GAMEPLAY:	2,5
■ MOTIVATION:	2
■ PREIS/LEISTUNG:	2
GESAMTWERTUNG:	2,0

Disruptor

Oh ja, die Zeit ist – mal wieder – reif für ein weiteres Doom-Plagiat.

Von Gewalt regiert, ausgerüstet mit überdimensionierten Waffen, permanenter "Äktschn" und viel Pixelblut – eben das reinste Powerkonzentrat.

Und es nimmt Kurs auf einen Top Ten Platz der besten Actionspiele. von Marcel Peters



[1] Finden Sie einen Spalt in der Wand und "entfernen" Sie den Werwolf. [2] Nach ein paar Treffern fällt Einauge um wie ein nasser Kartoffelsack. [3] Sie wünschen sich nichts mehr als diese massive Waffe? Dann holen Sie sie doch! [4] Halten Sie die Augen offen! Hinter dem Roboter gibt es Muntermacher für Ihren Körper. [5] Die weiße Landschaft lädt Sie zum Skifahren ein.



Bevor Sie den Text lesen, möchten wir von vornherein eines richtigstellen: Vor Ihnen liegt KEIN Vergleichstest "Disruptor" vs. "Final Doom". Fact ist, daß Doom von Disruptor in einigen bemerkenswerten Details um Klassen geschlagen wird. Überhaupt läßt sich Disruptor nicht so einfach in diese Schablone pressen, denn dieses gewaltige Spiel ist von seiner Machart her ganz anders. Stellen Sie sich vor, wir würden die Behauptung in die Welt setzten, Disruptor wäre eine logische Vervollkommnung von Doom – die echten Fans würden bestimmt beleidigt das Heft in die Ecke feuern und uns keines Blickes mehr würdigen. Auch eine Zusage unsererseits, daß wir nicht zwangsläufig glauben, daß dieses Spiel besser oder schlechter im Vergleich abschneiden würde, könnte die Leute aus der Doomgemeinde in Rage versetzen. Auf den Punkt gebracht: Wir haben Disruptor mit unseren kritischen Redaktionsaugen durchgetestet, schreiben grundlegend, wie es sich spielt und bewerten den eigenständigen Charakter von Disruptor. Recht so? Okay, dann wollen wir mal.

Zukunftsvisionen

Wie bei so vielen Spiele dieses Genres, ist die Handlung in die Zukunft verlegt. Nichtsdestotrotz schlüpfen Sie in die Rolle eines topfitten, umwerfend smarten Marinesoldaten. Sie sind praktisch neu im Geschäft, werden aber in Insiderkreisen als DER Wunderknabe gehandelt, wenn komplizierte Spezialinsätze geplant sind. Eine Art Tom Cruise, entnommen aus der Aseratenkammer des Top Gun Szenarios. Das einzige, was fehlt, sind die Flugzeuge.

Ich seh Dich, ich seh Dich!

Wenn Sie sich an Ihre neue Rolle gewöhnt haben, geht die Show auch gleich so richtig los. Um Ihnen reinen Wein einzuschenken: Es sind die zwölf härtesten Missionen, die je in dieses Spielgenre implementiert wurden. Die ersten zwei Level sind noch gut zu schaffen, obgleich sie für Neulinge schon schwer zu knacken sind. Ab dem dritten Level ist wirklich die sprichwörtliche Hölle los, und Sie müssen sich ernsthaft Gedanken um Ihren Helden machen, wie er denn die nächste Minute am Bildschirmleben bleibt.

Der Widerstand Ihrer Gegner ist es nicht einmal, der Ihnen so großes Kopfzerbrechen bereiten wird. Schläuerweise sind die Entwickler sehr geschickt bei der Programmierung von Disruptor vorgegangen. Gerade wenn Sie glauben, eine neue und raffinierte Überlebensstrategie entdeckt zu haben, werden dicke Knüppel zwischen die Beine Ihres Helden geworfen und sorgen für spannungssteigernden Drall im Spiel. Ein Beispiel gefällig? Nach einigen Spielsequenzen haben Sie den Kniff raus, wie Sie Ihren Helden vor Feuersalven in Deckung bringen. An sich eine tolle Sache, aber was machen die Level-Designer? Sie präsentieren Ihnen Gebäude, die mit wirklich engen Korridoren verbunden sind. Und wenn wir schreiben eng, dann sind die Gänge auch eng. Zum Laufen ist Platz genug, aber von Verstecken fehlt jede Spur! Soviel zu Ihrem bewundernswerten Verstecktalent.

Fortschritt durch Technik

Die Grafik von Disruptor ist überwältigend, geradezu berauschend. Vergessen ist die Klötzchen-



Mann, sind die Videos scharf! Und sogar in voller Bildschirmgröße.

Feuer frei!



Cyclone

Eine beeindruckende Wumme. Drücken Sie den Feuerknopf und dieses Gerät pumpt kleine Plasmabälle in gegnerische Gefilde; mit vernichtenden Ergebnissen.



Phase Rifle

Ein Laser. Er leuchtet grün. Und schleudert grüne Blasts auf Ihre Feinde. Logisch. Und das Beste ist: Ein markiges „Bidiewww!“ ertönt nach Anschuß. Was für ein Spaß.



AM Blaster

Dieses unheilbringende Gerät schleudert Schrapnelle mit hoher Streuung auf Ihre Gegner. AM Blaster – dieses Arbeitsgerät macht den Weg frei.



Cannon

Fast kein Actionspiel verzichtet auf diese Handfeuerwaffe. Sie gehört in Ihr Inventar wie der Colt zu John Wayne. Sie gibt Ihnen die Sicherheit, die Sie brauchen.



Phase Repeater

Der große Bruder der Phase Rifle. Groß, stark, explosiv. Die aufeinanderfolgenden, böartigen Impulsschüsse erschüttern Ihren Körper. It's a great feeling.

grafik älterer 3-D-Grafikspiele, besser konnten es die Engines eben nicht. Dieses Game hat einen gewaltigen Sprung nach vorne gemacht. Sogar dicht vor Ihrem Gegner stehend, bleiben diese scharf gezeichnet und erscheinen detailliert. Die Wandtexturen sind ebenfalls glänzend aufgebaut, und die Farbwahl wertet die Effekte auf.

Die ausschlaggebende Stärke dieses Spieles ist die Art und Weise, wie sich die Level spielen. Dazu kommt noch die hervorragend konstruierte Geschichte von Disruptor. Sie kämpfen sich mit Ihrem Helden durch zahlreiche aufregende Räume und treffen dabei auf Feinde, die allem Anschein nach nicht nach einem bestimmten Vorsatz agieren. Fast jede Feindbegegnung zwingt Sie dazu, scharf nachzudenken, den besten Weg aus einer Gefechtssituation zu finden, und das möglichst ohne gesundheitliche Einbußen. Wenn Sie das geschafft haben, genießen Sie das großartige Erfolgserlebnis. Es wird Ihnen guttun, und Ihr Einsatz wird mit einem Full Motion Video-Clip belohnt, der Sie auf den nächsten Ort Ihres Abenteuers einstimmt.

Erwarten Sie noch Kritik? Nun, es gibt nicht viel zu bemängeln. Das einzige Problem ist das hohe Schwierigkeitsniveau mit anfänglich hohen Frustrationserlebnissen. Selbst im Anfängerlevel

werden sich erfahrene Spieler erstmal die Zähne ausbeissen. Glücklicherweise gibt es Passwörter und die fairen Speichermöglichkeiten innerhalb der Level lassen den immensen Schwierigkeitsgrad (fast) vergessen.

Verdammt nah an Perfektion

Was uns an Disruptor wirklich sauer aufstieß, ist, daß dieser Titel sehr schön gezeichnet ist, aber der letzte Schliff schmerzlich vermißt wird. Wo sind so interessante Möglichkeiten wie das Kopfeigen nach oben und unten wie es z.B. bei "Quake" auf dem PC möglich ist? Disruptor ist in dieser Hinsicht mit Scheuklappen bestückt, denn der Blick Ihres Helden geht nur stur geradeaus. Schade, daß man das vergessen hat oder einfach links liegenließ. Abgesehen davon ist dieser Kritikpunkt wie ein Tropfen auf dem heißen Stein und trübt nur wenig den insgesamt sehr positiven Eindruck. Dieses Spiel mit seiner sich ständig ändernden Atmosphäre und dem adrenalinsteigernden Faktor gesellt sich zu den Toptiteln dieses Jahres hinzu. Für Freunde der guten Actionkost wird die Frage, welches Actionspiel er sich denn für die kommenden Festtage zulegt, dadurch erst recht erschwert.



Disruptor

Meine Meinung: Lassen Sie mich mit einem Zitat von Stendhal beginnen: "Wollen heißt: den Mut haben, sich einer Unannehmlichkeit auszusetzen; sich dieser aussetzen, heißt: den Zufall wagen, also spielen". Unannehmlichkeiten positiver Art bietet dieses Game mehr als genug, und Sie werden lernen müssen, zu verlieren, denn Disruptor ist eine extrem harte Nuß, die es an den kommenden Adventstagen zu knacken gilt. Haben Sie sich schon für einige Titel ent-

schieden, mit denen Sie sich in nächster Zeit in Ihrem Zimmer einsperren möchten, abgeschottet von Ihrer Außenwelt? Vergessen Sie Disruptor nicht! Dieses Spiel will Ihre gesamte Aufmerksamkeit. Im Gegenzug schenkt es Ihnen dafür viele Stunden an prächtiger Grafik, nervenaufreibende Gefechte, stimmungsvolle Videosequenzen ... und, und, und. Ein absoluter Favorit und ein echter Leckerbissen für eine verwöhnte Actiongemeinde. Viel Spaß! **Marcel Peters**

■ PRODUKT:	Disruptor
■ VERFÜGBAR AB:	Dezember
■ HERSTELLER:	Acclaim
■ ENTWICKLER:	Interplay
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	2
■ GRAFIK:	1,5
■ SOUND:	2
■ PRÄSENTATION:	1,5
■ GAMEPLAY:	2
■ MOTIVATION:	1,5
■ PREIS/LEISTUNG:	2
GESAMTWERTUNG:	1,8

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

3D Pinball	dt *	99.00
A-Train (AIV Global)	dt	99.00
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
Alien Virus	dt *	89.00
Alien Trilogy	dt	79.00
Allegiance	dt *	99.00
Alone in the Dark 2	dt	99.00
Andretti Racing	dt	89.00
Aquanaut's Holiday	dt	99.00
Area 51	dt	94.00
Assault Rigge	dt	89.00
Ayrton Senna Cart	dt	84.99

Baphomets Fluch dt * 89.00

Batman Forever Coin dt 89.00

Battle A.Toshinden 2 dt 99.00

Bedlam dt 89.00

Beyond the Beyond dt 99.00

Beyond the Beyond us 109.00

Birthright dt * 99.00

Black Dawn dt 89.00

Blam Machine Head dt 89.00

Blazing Dragons dt 84.99

Bubble Bobble dt 84.99

Bubble Bobble 2 dt * 84.00

Burning Road dt 89.99

Buzzsaw dt * 99.00

Casper dt 84.00

Chessmaster 3D dt 89.00

Chronicles o.t.Sword dt 89.00

Comm. & Conquer 1 dt 89.00

Converse Hard Core H dt * 99.00

Crash Bandicoot dt 109.00

Creation dt * 89.00

Criticom dt 84.99

Crow: City of Angels dt * 89.00

Crusader - No Remor. dt * 89.00

Crypt Killer dt * 89.00

Cyberia dt 79.99

Dark Crusaders dt * 89.00

Darkstalkers dt 89.00

Davis Cup Tennis dt 89.00

Dawn of Darkness dt * 99.00

Deadly Skies dt * 89.00

Deathdrome dt 89.00

Defcon 5 dt 89.00

Demon Driver dt * 99.00

Destruction Derby 2 dt * 99.00

Destruction Derby 1 dt 99.00

Die Hard incl. Gun dt 139.00

Die Hard Trilogy dt 89.00

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

Dragonheart dt * 89.00

Dreadnought dt * 99.00

Dr. Need for Speed dt 89.00

Dungeon Keeper dt * 89.00

Earth Worm Jim 2 dt 89.00

Ecstasica dt 99.00

Endorfun dt 89.00

Entomorph dt 89.00

Exhumed dt * 89.00

Extreme Games 2 dt * 99.00

F1 dt 99.00

F1 & Lenkrad dt 199.00

Fade to Black dt 89.00

Fifa Soccer 97 dt 84.00

Fighting Illusions jp 144.00

Firo & Klawd dt 89.00

Frank Thomas Baseb. dt 84.00

G-Police dt 99.00

Galaxy Fight dt 89.00

Galaxian 3 dt 89.00

Geom Cube (Blockout) dt * 89.00

Gunship 2000 dt 99.00

Guts'n'Garters dt 99.00

Hebereke's Popoitto dt 84.99

Hercs Adventure dt * 99.00

Horned Owl dt * 99.00

Hyper Final M.Tennis dt 89.00

Hyperblade dt 94.00

Impact Racing dt 89.00

In the Hunt dt 89.00

Int.Superstar Soccer dt * 89.00

Intern. Motocross dt 89.00

Iron & Blood dt 89.00

Iron Man XO 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

Last Dynasty dt 99.00

Legacy of Cain dt * 89.00

Lemmings Play Paint. dt * 99.00

Liberator dt 89.00

Lost Vikings 2 dt * 89.00

Magic Carpet dt 89.00

Magic the Gathering dt * 89.00

Mayhem dt 89.00

Mega Man X3 dt * 89.00

Mickey's Wild Adven. dt 89.00

Mission Impossible dt * 99.00

MLB Pennant Race dt * 99.00

Monster Truck dt * 99.00

Motor Toon GP 2 dt 89.00

MTV's Slamscape 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

Namco Smash Court T.dt * 89.00

Namco Prime Goal So. dt 89.00

Nascar Racing 96 dt * 89.99

NBA Jam Extreme dt 89.00

TOP SPIEL DES MONATS



Comm. & Conqu. 1 dt 89.00

NBA Live 97 dt * 89.00

NBA Live 96 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 Soccer dt 84.00

Olympic Games dt 84.00

Onside Soccer dt 89.00

Pandemonium dt 89.00

Pang dt * 99.00

Penny Racer dt 89.00

PGA Tour Golf 97 dt 89.00

Pinball (Ocean) dt 99.00

Pitball dt 89.00

Plades of Rage dt 99.00

Player Manager dt 89.00

Poed dt 89.00

Porsche Challenge dt * 109.00

Powerplay Hockey dt 84.00

Power Move P.Wrestl. dt * 89.00

Powerserve Tennis dt 84.99

Powerplay Hockey us 109.00

Primal Rage dt 89.00

Pro Pinball the Web dt 84.00

Probotector dt * 99.00

Overkill dt 89.00

Psychic Detective dt 84.00

Qad dt * 99.00

Raging Skies dt 99.00

Rapid Reload dt 89.00

Rayman 2 dt * 94.00

Rayman 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 * 89.00

Robo Pit dt 89.00

Robotron "X" dt * 89.00

Rock'n Roll Racing 2 dt * 94.00

Roll Cage dt * 99.00

Sampras Extr. Ten. dt 89.00

Samurai Showdown dt * 99.00

Samurai Show. 3 jp 145.00

Sentient dt * 99.00

Shell Shock dt 84.00

Sim City 2000 kp.dt. dt 89.00

Skeleton Warriors dt 84.00

Soul Edge dt * 99.00

Soviet Strike dt 89.00

Space Hulk dt 89.00

Spiral Saga dt * 99.00

Spot 3 dt 94.00

Spot Goes to Hollywood dt * 89.00

Star Gladiator dt 89.00

Starfighter 3000 dt 89.00

Steel Harbinger dt * 89.00

Streetfighter Alp.2 dt 89.00

Street Racer dt 89.99

Suikoden dt 99.00

Supersonic Racer dt 89.00

Syndicate Wars dt * 89.00

Tekken 2 dt 99.00

Tempest X dt * 89.00

The City o.t.lost ch dt 99.00

The Fallen dt * 89.00

The Hive dt * 89.00

Theme Park dt 84.00

Theme Hospital dt * 89.00

Thunderhawk 2 dt 79.00

Tilt dt * 84.00

Time Commando dt 89.00

Tomb Raider k.dt. dt 89.00

Top Gun - Fire at W. dt 89.00

Total Eclipse Turbo dt 84.00

Track & Field dt 99.00

Transport Tycoon dt * 99.00

Trash It dt * 89.00

Tunnel B1 dt 89.99

Twisted Metal 2 dt * 99.00

UEFA 96/97 dt * 99.00

Victory Boxing dt 89.00

Vidgrid dt * 89.00

Viewpoint dt 89.00

Viper dt 94.00

Virtual Golf dt 89.00

Virtual Tennis dt 84.99

Warhammer Fant. B. dt 89.00

Werewolf: Apocalypse dt 99.00

Wetlands dt * 89.00

Whizz dt 84.00

Wing Commander 4 dt * 89.00

Wing Commander 3 dt 94.00

Wipe out 2097 dt 99.00

Worms dt 89.00

WWF in Your House dt 89.00

X2 Project dt 99.00

X-Com Terror f.t.De. dt 89.00

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

Zoeks Cartoon Netw. dt 99.00

Zork Nemesis dt * 89.00

Sony PSX-Sonderangebote

Battle A.Toshinden 1 dt 64.99

Bust a Move 2 Arcade dt 64.99

Cyberspeed dt 44.99

Descent dt 69.99

Extreme Pinball dt 49.99

Gex dt 69.99

Goal Storm (Konami) dt 59.99

Hi Octane (DA) dt 69.00

Jupiter Strike dt 69.00

Lone Soldier dt 49.99

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 Joypad PSX dt 44.00

ASCII Joystick dt 109.00

ASCII Joypad Autof. dt 59.00

CD Reiniger dt 19.00

Euro-Scart Kabel dt 69.00

Game Buster dt 89.00

Joypad SV-1102 Sony dt 44.00

Joypad JT 403 Contr. dt 25.00

Verlängerung Joypad dt 19.99

Joypad Sony PSX dt 54.00

Joypad JT 402 dt 34.00

Just a Joypad dt 29.99

Link-Kabel PSX dt 39.99

Mad Catz Lenkrad dt 139.99

Maus Sony PSX dt 54.00

Memory Card PSX dt 44.99

Memory Disk Drive dt 169.00

Multi Tab Sony Plays dt 59.00

NeGoon Joypad PSX dt 84.00

Netzkabel für PSX dt 9.00

Per4mer Lenkr.m.Ped. dt 109.00

Predator Gun JT 4

Robo Pit

Werden Sie zum **Frankenstein der Technik**, machen Sie sich Ihren **eigenen Roboter** und dann ... **hau rein!** von Ursula Böhme

Kampfspiele machen ungemein Spaß, wenn Sie ein gutes zu fassen kriegen. Doch selbst wenn Sie an das Beat'em-Up der Spitzenklasse geraten, begrenzt sich die Auswahl Ihrer vorgefertigten Kämpfer auf das, was sich die Programmierer haben einfallen lassen. Wäre es da nicht super, wenn Sie Ihre eigenen Kämpfer zusammenschrauben, damit sie ihre Fertigkeiten im Ring unter Beweis stellen?

Do it yourself

Auf dieser Vorstellung basiert "Robo Pit", und sie ist eigentlich wirklich nicht schlecht, oder? Umso trauriger ist es, daß das Endprodukt der verheißungsvollen Idee nicht gerecht wird. Der Grundgedanke ist, daß Sie Teile von Robotern, wie Beine, Arme, Hände, einzeln zusammensetzen und Ihre Kreation dann in verschiedenen Arenen gegen andere Blechkollegen zum Kampf antreten lassen. Allerdings müssen Sie auch Nachteile in Kauf nehmen: wenn Sie z.B. schnelle Beine für Ihren Roboter wollen, dann sind diese möglicherweise nicht so beweglich; oder Sie wollen in der Linken eine wirklich vernichtende Waffe tragen, und dann stellen Sie fest, daß sie einfach zu langsam abgeht; und so geht es weiter. Wenn Sie aber erst einmal Ih-



[1] Nach dramatischer Kampfhandlung liegt Stachel-Herman im Staub. Jetzt haben Sie die Gelegenheit, ihm eine seiner Waffen abzunehmen. **[2]** Lassen Sie Ihr Kraftbarometer steigen, und nach einer Sonderattacke reißen Sie sich die Waffen unter den Nagel. **[3]** Aber auch Ihr Gegner steckt nicht nur ein...

ren Traumroboter zusammengesetzt haben, können Sie Ihr Werk auf einer Speicherkarte festhalten und dann gegen Ihre Kumpels spielen – und das ist wohl noch das Beste, das Sie aus Robo Pit rausholen. Wenn Sie aber ohne Mitspieler dasitzen, kämpfen Sie im Einzelspieler-Modus gegen eine Art Liga von Robotern, die immer härter werden. Sie fangen unten in der Liga an und haben eine begrenzte Anzahl von im Spielverlauf steigenden Roboterhierarchien zur Auswahl, gegen die Sie kämpfen. Gewinnen Sie, so klettern Sie nicht nur in der Liga eine Stufe höher – oder andersherum gesagt: Ihre Feinde, gegen die Sie kämpfen, werden stärker – sondern Sie können ihnen auch eine Waffe abnehmen. Das ist eine reizvolle Möglichkeit, Ihren

Alternatives Spiel

Criticom



[1] Das Kampfgeschehen aus Ihrer Sicht. **[2]** Immer ein hübscher Anblick. **[3]** Wieder aus der eigenen Perspektive gesehen: Pfeil und Bogen in Ihrer Hand werden zu Stachel-Herman's Fahrkarte ins Roboterparadies. Oder in die Hölle.





eigenen Waffenschrank neu zu bestücken.

Leider ist die Idee, die hinter Robo Pit steht, weit besser als ihre Ausführung. Der Einzelspieler-Modus ist schlicht langweilig, und selbst wenn Sie lebendiges Gegnermaterial zur Verfügung haben (sorry, wir meinen natürlich richtige Mitspieler aus Fleisch und Blut), dann ist der Thrill auch nicht so doll. Letztendlich kommt dabei eine eher etwas träge Übung von herumtru-

delnden Figuren heraus, mit denen Sie hüpfen, schießen und versuchen, den gegnerischen Roboter zum Waffenhandel zu bewegen – wobei die Handelsprodukte recht lahme Geschütze und dadurch gar nicht so interessant sind.

Bleiben Sie besser bei einem Spiel wie "Tekken 2", wenn Sie auf Adrenalinstöße oder Fressepolier-Aktionen aus sind. Denn das finden Sie hier nicht.

pat



Robo Pit

Meine Meinung: Das beste an dem Game ist die Idee: Basteln Sie sich Ihren eigenen Kämpfer in Form eines Roboters, und schicken Sie ihn in verschiedene Arenen dieser Welt, damit er sein Können unter Beweis stellt. Daraus hätte man echt was machen können. Doch die Grafik ist ohne jede neue Idee und darüber hinaus auch noch lieblos. Die Figuren sind unscharf, die Formen "ideal-standard". Erwarten Sie also keine allzu

extravagananten Roboter. Die Sprachausgabe ist mickrig, die Soundeffekte langweilig. Das ganze Gameplay ist platt wie ein französisches Crêpe. Ich schätze, daß die Spaßdauer bei diesem Spiel sich auf runde 48 Stunden beläuft. Investieren Sie den gesparten Hundert-Mark-Schein lieber in ein anderes Spiel oder in ein Buch über Roboter. Da stimmt dann zumindest die grafische Aufbereitung.

Patricia Beischl

■ PRODUKT:	Robo Pit
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
■ HERSTELLER:	THQ
■ ENTWICKLER:	THQ
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	englisch

■ SPIELIDEE:	2,5	■ MOTIVATION:	4
■ GRAFIK:	4	■ PREIS/LEISTUNG:	4
■ SOUND:	4,5		
■ PRÄSENTATION:	4,5		
■ GAMEPLAY:	4,5		
		GESAMTWERTUNG:	3,8

Jet Stream

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

Abholung in der Versandzentrale möglich.

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an.

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-13.00

Soft & Hardware Versand BTX: kühl#
Postfach 1308 - Gewerbering 24 - 76351 Linkenheim

Händleranfragen erwünscht.

Bestell Telefon:

Tel: (07247) 94617-0

FAX: (07247) 4248

SONY	
A-Train	*94,99
Aaron vs. Ruth	*79,99
AD & D Slayer	*84,99
Adventure of Lomex	*84,99
Alien Trilogy	84,99
Andretti Racing	79,99
Aquanaut's Holiday	94,99
Baphtomets Fluch	*84,99
Batman: Forever	*74,99
Battle Arena Toshinden 2	89,99
Bedlam	*84,99
Blam! Machinehead	84,99
Blazing Dragons	74,99
Bubble Bobble	74,99
Bubble Bobble 2	*74,99
Burning Road	79,99
Bust a Move 2 The Arcade	64,99
Casper	84,99
Chronicles o. f. Sword	*84,99
Constructor	*84,99
Crash Bandicoot	99,99
Criticom	84,99
Crow: City of Angels	*74,99
Crusader No Remorse	*79,99
Cyberia	79,99
Darkstalkers	84,99
Davis Cup Tennis	84,99
Deadly Skies	*84,99
Descent	79,99
Die Hard Trilogy	*84,99
Disruptor	*79,99
Dragonheart: Fire & Steel	*74,99
Dream 18 Golf	*79,99
Earthworm Jim 2	84,99
Exhumed	*89,99
Extreme Games	84,99
Extreme Pinball	89,99
Fade to Black	79,99
FIFA 97	*79,99
Firo & Klawd	*89,99
Formel 1	99,99
Galaxian 3	84,99
Gex	84,99
Goal Storm	59,99
Grand Theft Auto	*89,99
Gunship	89,99
Hebereke	84,99
Hexen	*84,99
In the Hunt	84,99
International Track & Field	89,99
Iron & Blood	74,99
Iron Men / XO	*79,99
John Madden NFL 97	79,99
Jumping Flash 2	89,99
Konami Open Golf	84,99
Krazy Ivan	84,99
Magic Carpet	79,99
Magic: The Gathering	*74,99
Marvel 2099	*79,99
Mega Race	*79,99
Motor Toon 2	84,99
Museum Piece 2	84,99
NBA - In the Zone	89,99
NBA Jam Extreme	*74,99
NBA Jam Tournament	89,99
NBA Live 97	*79,99
Necrodrome	79,99
Need for Speed	79,99
NFL Game Day Footbal	89,99
NHL '97	*84,99
NHL Face Off	89,99
Novastorm	84,99
Olympic Games	74,99
Onside Soccer	84,99
P. Sampres Tennis	94,99
Pandemonium	*84,99

Playstation 2
399,00
Incl. Controller, Kabel und Demo CD

COMMAND & CONQUER
84,99

TOM RABBIT
84,99

Panzer General	79,99	Theme Park	79,99
Penny Racers	84,99	Tilt	*74,99
PGA Tour Golf 97	79,99	Time Commando	79,99
Philosoma	84,99	Titan Wars	84,99
Poed	*84,99	Top Gun - Fire at will	84,99
Power Play Hockey	*74,99	Total Eclipse Turbo	84,99
Powerserve Tennis	89,99	Total NBA96	89,99
Primal Rage	84,99	True Pinball	89,99
Primal Goal	84,99	Tunnel B1	89,99
Pro Pinball - The Web	79,99	Twisted Metal	84,99
Ran Soccer	79,99	Virtual Golf	84,99
Raven Projekt	79,99	Virtual Tennis Open	*74,99
Rayman	84,99	War Hawk	84,99
Return Fire	84,99	Warhammer - Im Schatten	*79,99
Ridge Racer Revolution	89,99	Whizz	*74,99
Road Rash	79,99	Williams Arcade Greatest	59,99
Shockwave Assault	79,99	Wing Commander 3	84,99
Sidewinder/Raging Skies	94,99	Wipe Out 2097	94,99
Sim City 2000	*84,99	Worms	89,99
Skeleton Warriors	74,99	WWF In Your House	*74,99
Slam' N Jam 96	64,99	X - Com	*79,99
Soviet Strike	79,99	Zero Divide	89,99
Space Hulk	89,99		
Spot 3	*84,99	Controller	54,99
Star Gladiator	*84,99	Memory Card	49,99
Starblade Alpha	84,99	Mouse	54,99
Starfighter 3000	84,99	HF - Adapter	49,99
Starwinder	*79,99	Euro - Scart - Kabel	74,99
Steel Harbinger	*79,99	Link - Kabel	49,99
Street Racer	*84,99	Multi Tap	64,99
Streetfighter Alpha 2	*84,99	Specialized ASCII Pad	64,99
Streetfighter the Movie	89,99	Specialized Joystick	99,99
Striker 96	84,99	neGeon	94,99
Super Motorcross	*74,99	Game Buster/Cheatmodul	89,99
Supersonic Racer	79,99	Tasche incl. M.Card + Contr.	89,99
Syndicate Wars	*84,99	8-Fach Memory Card	74,99
Tall Ship	*79,99		
Tekken 2	99,99		
The Raven Project	79,99		

Lenkrad & Pedale
139,99

Ab 250DM Spielebestellwert versenden wir Versandkostenfrei.
Vorkasse 6.90DM pro Paket-Nachnahme 10,50DM zzgl. 3DM Zahlkartengebühr.
Für bestellte und Annahmeverweigte 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.



[1] Je schneller Sie einen Level beenden, desto höher ist der Bonus. [2] Eine Minute ist verdammt wenig Zeit, um einen Level zu beenden. [3] Ziemlich dunkel hier drin. [4] 90-Grad-Drehungen.

Blast Chamber

Activision lädt ein zum gepflegten Kopfzerbrechen. "Blast Chamber" ist ein Spiel, das einen nicht zu unterschätzenden Suchtfaktor besitzt.

Treten Sie ein! von Artur Hoffmann



[1] Stufen, Stufen und nochmals Stufen: M.C. Escher läßt grüßen. [2] Um diese herausfordernden Jumps zu schaffen, braucht man Jahre. Leider hat man aber nur Sekunden.



Es gibt nicht sehr viele gute Shoot'em-Ups für die PlayStation. Okay, natürlich ist da das indizierte "Doom" und seine unzähligen Derivate, aber der Kreis der Shooting-Games, bei denen aus allen Rohren gefeuert wird, ist wahrlich sehr klein. Dies ist eigentlich eine Schande, da es nichts besseres gegen Streß gibt, als haufenweise Aliens zu erledigen. Shoot'em-Ups sind auf eine recht eigenwillige Art eine sehr gute Methode, um den Abend entspannt ausklingen zu lassen. Blast Chamber ist dies dagegen sicher nicht. Und außerdem ist es auch kein Shoot'em-Up. Diesbezüglich täuscht der Klang des Titels. Was ist es dann? Nun, diese Frage ist nicht leicht zu beantworten. Eigentlich ist es ein Puzzle-Spiel, obwohl viel mehr drinsteckt.

Keine Zeit!

Im Jahre 2096 scheinen die Leute ziemlich viel Freizeit zu haben. Damit ihnen nicht allzu langweilig wird, treiben sie einen etwas gefährlichen Freizeitsport. Dies geht folgendermaßen vonstatten: Der Spieler läuft in einem rotierenden dreidimensionalen Raum herum und versucht, einen handgroßen, pulsierenden Kristall zu ergattern, um diesen dann in ein kleines Tor zu befördern. Damit die Sache nicht zu langweilig wird, dürfen die Räume gekippt werden. Alles, was Sie dazu tun müssen, ist gegen einen der grünen, leuchtenden Pfeile an der Wand zu laufen. Die ganze Kammer kippt sogleich um 90°, und die Wand wird somit zum neuen Boden. Das Erwischen des Kristalls oder das Treffen des Tors wird dabei von vielen Gefahren, die sich Ihnen in den Weg stellen, erschwert. Auf dem Programm stehen Bodenstücke, die sich bei Kontakt auflösen, Stacheln, die Sie durchlöchern, hohe Wände, die Ih-



Beim Nachdenken haben Sie nicht den Luxus "Zeit" zur Verfügung. Irgendein böser Mensch hat Ihnen nämlich eine tickende Zeitbombe auf den Rücken geschnallt.

[1] Dieser bunte Level sieht schwerer aus, als er ist. **[2]** Endlich haben wir die ersten fünf Stufen geschafft. **[3]** Sie kommen, um Sie zu holen! **[4]** Noch neun Sekunden, dann sind Sie tot! (Wieder mal...)



nen den Weg blockieren und vieles mehr. Sie müssen also wirklich lange nachdenken, um Ihren Weg von Punkt A über B nach C zu schaffen.

Allerdings haben Sie beim Grübeln nicht den Luxus "Zeit" zur Verfügung. Irgendein böser Mensch hat Ihnen nämlich eine tickende Zeitbombe auf den Rücken geschnallt. Ist deren Timer bei Null angekommen, sind Sie nur noch Apfelmus. Die zur Verfügung stehende Zeit variiert in jedem der 40 Levels des Einzspieler-Modus. Eines ist jedoch ganz sicher: lang ist sie nie. Eine Minute, möglicherweise 30 Sekunden. Daß Sie sehr schnell agieren müssen, um zu überleben, versteht sich da von selbst. Erwartungsgemäß steigt die Schwierigkeit mit fortschreitenden Levels an, und wenn Sie erst einmal in der 15. Stufe angekommen sind, läuft Ihnen das Gehirn wirklich langsam aus den Ohren heraus.

Zeit ist Geld

Zu sagen, daß Blast Chamber den Spieler fordern würde, wäre ebenso trivial wie die Feststellung, daß es am Nordpol etwas kühl ist. Es ist hart, unglaublich hart sogar, und es erfordert sehr, sehr viel Replay, um durch die schwereren Stufen zu kommen. Saves auf die Memory-Card sind nur nach jeder fünften Stufe möglich. Alle 10.000 Punkte winkt zudem ein Bonus-Leben. Um allerdings an diese Zahl zu gelangen, müssen Sie sich ganz schön ins Zeug legen. Also keine Angelegenheit für langsame Denker oder trübe Tassen. Was hier gefragt ist, ist das Um-die-Ecke-Denken. Das soll jedoch nicht heißen, daß Blast Chamber keinen Spielspaß bietet. Sie müssen nur ein etwas helles Köpfchen sein, um innerhalb der kurzen Zeitspanne, die Ihnen zur Verfügung steht, zum Erfolg zu kommen.

Bei dieser Art Spiel würde man eigentlich sehr unlustige Grafik erwarten. Es geht schließlich nur darum, schnell herauszufinden, was was ist. Optische Nettigkeiten sind daher überflüssig. Nichtsdestotrotz schafft es Blast Chamber, recht gut auszusehen. Die Bewegungen sind weich, die vielen Power-Ups leicht zu lokalisieren, und der Ablauf ist glatt. Das Spiel macht also richtig Laune. Offensichtlich kümmerte man sich bei der Entwicklung besonders um die Einstellung der verschiedenen Kameraperspektiven. Diese Detailgenauigkeit ist anerkennenswert und macht das gewisse Etwas dieses Spieles aus.

Ein besonderes Element kommt bei einem Multi-Player-Game (bis zu vier Spieler) zum Vorschein. Hier gibt es mehr zu tun, als nur den Kristall zu erwischen und ihn anschließend ins Tor zu tragen. So müssen Sie zum Beispiel Ihre Gegner vom punkten abhalten, indem Sie sie wegdrücken. Bringen Sie den Kristall in Ihr eigenes Tor, erhalten Sie Extra-Zeit. Legen Sie ihn dagegen in das Tor eines Gegenspielers, so nimmt dessen Zeit ab. Die Bezeichnung "Wahnsinn" würde dieser Seite des Spiels nicht gerecht werden. Puzzling ist es sicher auch nicht. Nein, es ist vielmehr so richtig hinterlistig und schmutzig. Vor allem ist es aber ein enormer Spielspaß. Es geht einfach nichts darüber, als einem Freund so richtig einzuheizen.



pat

Blast Chamber

Meine Meinung: Diese Art von Denkspiel ist ziemlich neu. Drehende Wände, versteckte Fallen und spektakuläre Jumps, gepaart mit einem unglaublich gemeinen Zeitlimit, machen das Spiel zu dem, was es ist: einem Nervenkitzel. Besonders der fiese Multi-Player-Modus hat es in sich. Was gibt es schöneres, als dem Gegner zu zeigen, wo es langgeht? Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad ziemlich hoch. Freunde der ge-

pfligten Gehirnakrobatik kommen mit "Blast Chamber" voll auf ihre Kosten. Ein weiteres Anwendungsgebiet ist sicher auch der Einsatz als Schulungsobjekt. Nach dem Motto: "Hier lernen angehende Führungspersonen, wie man unter extremem Druck schnellstens die richtigen Entscheidungen trifft". Falls Ihnen aber bereits Sim City zu hektisch abläuft, sollten Sie Ihren Geldbeutel daheim lassen.

Artur Hoffmann

■ PRODUKT:	Blast Chamber
■ VERFÜGBAR AB:	Dezember
■ HERSTELLER:	Laguna
■ ENTWICKLER:	Activision
■ VERKAUFSPREIS:	110 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	2
■ GRAFIK:	3
■ SOUND:	3
■ PRÄSENTATION:	3
■ GAMEPLAY:	1,5
■ MOTIVATION:	2
■ PREIS/LEISTUNG:	2
GESAMTWERTUNG:	2,2

Davis Cup Tennis

Nehmen Sie diesen **gelben Filzball**, schwingen Sie Ihr Racket, fixieren Sie Ihren Gegner und dreschen Sie ihm den **Tennisball** um die Ohren. Diese und weitere **Höhepunkte** gibt's beim **"Davis Cup Tennis"**. von Markus Strippo



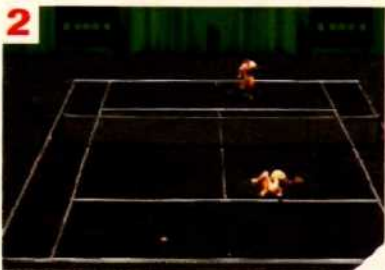
Billy the Kid lag noch ziemlich frisch unter der Erde, als die modernen Olympischen Spiele wiederbelebt wurden. Diese versprachen aber amerikanischen Geschäftsfreunden nicht den Nervenkitzel eines ordentlichen Duells: Mann gegen Mann, Team gegen Team. Nur der Beste verläßt erhobenen Hauptes das Feld. So wurde, vier Jahre später, eine der lukrativsten Sportveranstaltungen ins Leben gerufen: Nationen duellieren sich auf einem rechteckigen Feld. Die Wahl der Waffen beschränkt sich auf einen Tennisschläger und eine Kugel. Dies war die Geburtsstunde des Davis Cups.

Heutzutage nehmen bei diesem weltumspannenden Turnier 115 Nationen teil und ermitteln in zahllosen Ausscheidungskämpfen die besten 16 Mannschaften.

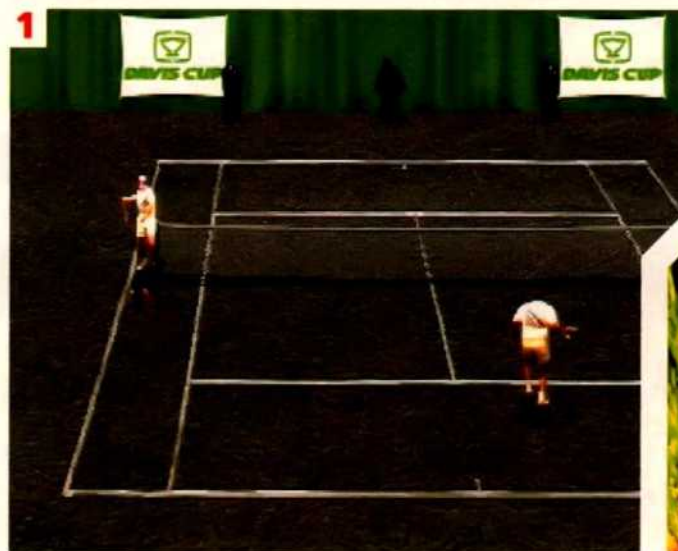
1988 errang in der Höhle des Löwen, im Land der Erfinder dieses weltweiten Spektakels, unser Bobbele mit seinen fabelhaften Freunden zum ersten Mal diese begehrte Trophäe. Und schickte Mc Großmaul samt seinem Sternenbanner auf die Verliererstraße. Auf dieser treffen Sie nicht nur alternde Stars, sondern auch abgetakelte Videospieler-Hersteller.

Einstand

Insgesamt stehen Ihnen 48 Spieler zur Auswahl. Jede der 16 Mannschaften besteht aus drei Filzball-Artisten. Im Options-Menü wählen Sie Ihre Teammitglieder nach Leistungsstärke aus. Vom Volleyspezialisten bis zum "hard hitter", wie Pistol Pete, steht Ihnen alles zur Verfügung. Jetzt wählen Sie nur noch den Turnierbetrieb aus. Anfänger üben erst einmal mit der Ballmaschine, bevor sie ein Freundschaftsspiel bestreiten. Geübte unter Ihnen starten gleich mit dem Davis



[1] + [3] Mit einem Multi-Tap spielen Sie zu viert. Sind Sie weniger Spieler, dann hilft die CPU gerne aus. **[2]** Sie kämpfen um jeden Punkt.



[1] Zum Spiel gehören Diskussionen mit Balljungen und Schiedsrichter. **[2]** Jede Kombination CPU vs. Mensch ist anwählbar.



Cup. Beim Einzel spielen Sie gegen Ihren Mitspieler oder den Computer. Dieser ist jedoch für Tennisfans ein gefundenes Fressen. So leicht gewinnen Sie höchstens noch gegen fingerlahme Hallen-Halma-Spieler. Mit dem Multi-Tap fechten Sie heiße Doppel aus. Fällt einmal ein Mitspieler aus, übernimmt die CPU gerne dessen Part.

Spiel, Satz ...

Davis Cup Tennis hat nette Gags auf Lager. So freuen sich die Athleten, wenn Sie diese in Ihr Team wählen. Auf dem Platz traktiert der Unterlegene das Spielfeld mit seinen Fäusten, während das Publikum voller Begeisterung den Sieger feiert. Bei den "Big Points" peitschen die Zuschauer ihren Star zum Matchball und feuern ihn mit seinem Vornamen an.

Im Options-Menü können Sie auch noch eine Vielzahl von Einstellungen vornehmen, angefangen vom Sound, über die Bodenbeläge bis hin zu einer Statistik, die Ihre Stärken oder Schwächen aufzeigt.

Operation gelungen – Patient tot

Das Einzige, was bei diesem Match groß ist, ist der Name: Davis Cup Tennis. Ein gutes Videospiel steht und fällt mit dem Gameplay. Dies kann leicht sein, und trotzdem hat man seinen Spaß. Oder es ist verdammt schwierig, und man stellt sich dieser nächtelangen Herausforderung. Bei einem Tennisspiel ist es jedoch ein bißchen anders. Vor allem die Power der PlayStation bestraft jedes mäßig programmierte Spiel. Davis Cup Tennis ist leider ein sehr gutes Beispiel dafür.

Das A und O eines heißen Tennismatches ist die Steuerung. Mit ihr bewegen Sie Ihren Athle-

Alternative Spiele

Sampras Extreme Tennis

Power Serve Tennis



ten über das Spielfeld, bringen ihn in eine gute Schlagposition und setzen mit einem gefühlvollen Slice Ihren Gegner unter Druck. Bei Davis Cup Tennis reagiert die Spielfigur zeitlich verzögert auf den Controller. Sind Sie schon in der richtigen Schlagposition, dann ist alles in Ordnung, und Sie bringen Ihren Gegner gehörig ins Schwitzen. Aber wehe, Sie müssen Ihren Athleten erst noch über's Feld hetzen, dann bestraft Sie Davis Cup Tennis gnadenlos. Während Sie die Steuerung be-

arbeiten, läuft das Spiel weiter, nur Ihr Filzballkünstler bewegt sich nicht die Bohne. Erst nach einer kleinen Pause gedenkt er, sich in Bewegung zu setzen. Dies raubt Ihnen den letzten Nerv. Bei einem derartigen Gameplay vergessen Sie die gelungene Grafik schnell. Dies ist mit Abstand das schlechteste Tennisspiel für die PlayStation. Wie im richtigen Leben halten große Namen nicht immer das, was sie versprechen. In unserem Fall ist es der Davis Cup. pat



Davis Cup Tennis

Meine Meinung: Mit Davis Cup Tennis haben Telstars Entwickler den Vogel abgeschossen. Selten wünschte ich mich so zu den Anfängen der Videospiele zurück. Vor über zehn Jahren gab es Telespiele, bei denen man einen pixeligen Ball mit immer kleiner werdenden Balken über den Bildschirm gejagt hat. Die Vorreiter moderner Videospiele haben jedoch im Vergleich zu Davis Cup Tennis nächstlanges Spielvergnügen ge-

boten. Gute Grafik und realistischen Sound erwarten mich mittlerweile von jedem PlayStation-Spiel. Dieses Tennisspiel reizt nicht einmal die technischen Möglichkeiten eines 8-Bitters aus, geschweige denn die Power der PlayStation. Oder gibt es einen Grund, warum das Spiel schneller läuft, als Sie steuern können? Vergessen Sie diesen Titel, und investieren Sie das gesparte Geld anderweitig. Markus Strippe

■ PRODUKT:	Davis Cup Tennis
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
■ HERSTELLER:	Konami
■ ENTWICKLER:	Telstar
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	4
■ GRAFIK:	4,5
■ SOUND:	4,5
■ PRÄSENTATION:	4,5
■ GAMEPLAY:	5
■ MOTIVATION:	5
■ PREIS/LEISTUNG:	4,5
GESAMTWERTUNG: 4,5	

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	
Adventure of Lomax	DA * 85,95
Agile Warrior-F111	DA 79,95
Alien Trilogy	DV 84,95
Allied General(Panzer G.2)	US109,95
Alone in the Dark 2	DA 99,95
Andretti Racing	DV 84,95
Area 51	DA * 85,95
Ayrton Senna Kart Duel	DA 89,95
Ayrton Senna Kart Duel	JP 149,95

Baphomets Fluch

DV * 85,95

Batman Forever Coin-Up	DA * 84,95
Battle Arena Toshinden 2	DA 94,95
Bedlam	DV * 85,95
Beyond the Beyond	US 109,95
Black Dawn	DA * 85,95
Black Dawn	US 109,95
Blam! Machinehead	DA 85,95
Blast Chamber	DA * 89,95
Blast Chamber	US 109,95
Blazing Dragons	DV 84,95
Break Point Tennis	DV * 89,95
Bubble Bobble	DA 84,95
Bubble Bobble 2	DA * 79,95
Burning Road	DA 85,95
Bust-A-Move2:TheArcade	DA 64,95
Casper	DV 84,95
Cheesy	DA 89,95
Chessmaster 3-D	DA 85,95
Chronicles of the Sword	DV * 85,95

Command & Conquer

DV * 99,95

Constructor DV * 85,95

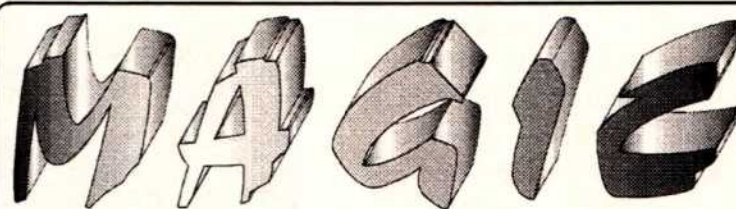
Crash Bandicoot

DA 99,95

Crow:City of Angels

DV * 84,95

Crusader:No Remorse	DV * 84,95
Cyberia	DA 84,95
Darkstalkers	DA 85,95
Davis Cup Tennis	DA 85,95
Deadly Skies	DV * 85,95
Deathdrome	DV * 85,95
Descent	DA 84,95



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

Sony Playstation	
Destruction Derby 1	DA 69,95
Destruction Derby 2	DA * 94,95
Die Hard Trilogy	DA * 84,95
Die Hard Trilogy	US 109,95
Discworld	DV 85,95
Dragonheart:Fire & Steel	DV * 84,95

Disrupter

DA * 84,95

Earthworm Jim 2	DA 85,95
ESPN Extreme Games	DA 85,95
ESPN Extreme Games 2	US 109,95
Exhumed	DA * 85,95
Extreme Pinball	DA 84,95
Fade to Black	DA 84,95
Fatal Fury 3	JP * 139,95

FIFA '97

DV * 79,95

FIFA Soccer '96	DA 59,95
FIFA Soccer '96	DV 88,95
Firo & Klawd	DA * 85,95
Floating Runner	US 109,95

Formel 1

DV 99,95

Frank Thomas Baseball	DA 84,95
Gex	DA 85,95
Grid Run	DA * 85,95
Gunship 2000	DA 94,95
Hexen	DA * 85,95
Horned Owl	US 109,95

Sony Playstation	
Hyper Final Match Tennis	DA * 85,95
Impact Racing	DA 85,95
In the Hunt	DA 88,95
International Moto X	DA * 84,95

Iron & Blood

DA 84,95

Iron Man / XO Manowar	DA * 84,95
John Madden NFL '97	DA 84,95
Jumping Flash 2	DA 94,95
Killing Zone	DA 79,95
King of Fighters '95	US 109,95
Konami Open Golf	DA 85,95
Krazy Ivan	DA 85,95
Last Dynasty	DA * 89,95
Legacy of Kain	US 114,95
Lost Vikings 2	DV * 84,95
Magic the Gathering	DV * 84,95
Mega Man X3	DA * 85,95
Mickey's Wild Adventure	DA 85,95
Micro Machines 3	DA * i.V.

Motor Toon GP 2 DV * 88,95

Myst	DV * 85,95
Namco Museum Vol. 1	DA 94,95
Namco Museum Vol. 2	DA 85,95
Namco Museum Vol. 3	DA * 85,95
Namco Soccer Prime Goal	DA * 85,95
Nascar Racing '96	DA * 89,95
NBA Hangtime	DA * 85,95
NBA In the Zone	DA 94,95
NBA Jam Extreme	DV * 84,95
NBA Live '96	DA 39,95
NBA Live '97	DA 84,95

Sony Playstation	
Need for Speed	DA 84,95
NFL Quarterback Club'97	DA * 84,95
NHL Face Off '97	US 109,95
NHL Hockey '97	DA * 84,95
NHL Powerplay Hockey	DA * 84,95
Onside Soccer	DV * 85,95
Overblood	JP 139,95

Pandemonium

DA * 85,95

Panzer General	DA 85,95
Penny Racers	DA 85,95
PGA Tour Golf '96	DA 39,95
PGA Tour Golf '97	DA 84,95
Pitball	DA * 85,95
Poéd	DA * 85,95
Porsche Challenge	DA * i.V.
Power Move Pro Wrestling	DV * 89,95
Power Rangers Pinball	US 109,95
Project Overkill	DA 85,95
Project X 2	DA * 89,95
Pro Pinball The Web	DA 84,95
Raging Skies	DA 94,95
Ran Soccer	DV 84,95
Rayman	DA 85,95
Reloaded	US * 109,95
Resident Evil	DV 85,95
Resident Evil 2	JP * 149,95
Return Fire	DA 85,95
Ridge Racer Revolution	DA 94,95
Ridge Racer 3	JP * 139,95
Road Rash	DA 84,95
Sampras Extreme Tennis	DA 94,95
Samurai Showdown 3	US 109,95
ShellShock	DA 79,95
Shockwave Assault	DA 64,95

Sim City 2000

DV * 85,95

Skeleton Warriors	DA 79,95
Soul Edge (Feb. '97)	DV * 99,95

Soviet Strike

DV 84,95

Space Hulk	DA 84,95
Spot goes to Hollywood	DV * 85,95

Sony Playstation	
Spot goes to Hollywood	US 109,95
Starfighter 3000	DA 85,95
Star Gladiator	DA * 85,95
Star Gladiator	US 109,95
Star Winder	DA * 85,95
Steel Harbinger	DA * 85,95
Streetfighter Alpha 2	DA * 85,95
Street Racer	DV * 85,95
Striker '96	DA 79,95
Super Motocross Champ.	US * 109,95
Supersonic Racers	DA 85,95
Syndicate Wars	DV * 84,95
Tekken	DA 99,95

Tekken 2

DA 99,95

Tempest X	DA * 84,95
Tetris Plus	US 99,95
Tilt	DA * 79,95
Theme Park	DV 84,95
Time Commando	DV 84,95
Tobal No. 1	JP 139,95
Tokyo Highway Battle	US 109,95

Tomb Raider

DV 88,95

Tomb Raider	US 109,95
Top Gun:Fire at Will	DA 94,95
Total NBA '96	DA 94,95
Track & Field	DV 94,95
Tunnel B1	DA 88,95
Twisted Metal	DV 85,95
Twisted Metal 2	US 109,95
Victory Boxing	DA * 88,95
Viewpoint	DA 84,95
Virtual Golf	DA 85,95
Virtual Tennis	DA * 84,95
Warhammer:Im Schatten...	DV * 85,95
Whizz	DA * 79,95
Wing Commander 3	DV 94,95

Wing Commander IV

DV * 84,95

Williams Arcade Greatest	DA 64,95
WipOut 2097	DA 94,95
Worms	DV 94,95
WWF In your House	DV * 84,95
X-Com:Terror of the Deep	DV * 94,95

* : 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,- NV-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.



[1] Und los geht's. Schläge sind die schnellste Art, den Ball zu erobern. [2] Die Zoom-Perspektive der Kamera gibt einen guten Überblick über das Geschehen. [3] Lehen Sie sich auf Ihrem Manager-Stuhl zurück, und verwalten Sie Ihr Team. [4] Herstellung eines Power-Handschuhs.

Pitball

Lieber den Ball im Tor, als die Faust im Gesicht. Nach diesem rüden Motto läuft das schwerelose Korbballspiel ab. Ob Punkte oder Prügel, Hauptsache, es macht Spaß. von Artur Hoffmann



Sollten sich die Sportarten wirklich in die von Time Warner angedachte Richtung entwickeln, wird es in der Zukunft von unsportlichen Naturen nur so wimmeln. Fettleibigkeit wird zur neuen Modeerscheinung, und dünne Menschen müssen eine Strafsteuer entrichten.

Wenn das die Deutsche Sporthilfe wüßte, würde sie wahrscheinlich schließen oder sich eine neue Aufgabe suchen. "Pitball" ist nämlich nicht gerade das, was man normalerweise unter sauberem Sport versteht. Hier sind Prügel und Tritte sowie die Anwendung der vielen, ziemlich fiesen Waffen mindestens genauso wichtig für den Sieg wie das Erzielen von Toren. Pitball wird mit nur zwei Spielern je Mannschaft über die knappe Spieldauer von drei Minuten gespielt und es ist – am Rande erwähnt – eine wahre Prügelorgie, die auf Sie zukommt.

Torflut!

Eigentlich ist es das Hauptziel eines jeden Spielers, einen Ball aus reiner Energie über das Spielfeld in ein kleines Tor in der gegnerischen Hälfte zu schmettern. Tatsächlich ist das Game aber zum großen Teil ein wahres Beat'em-Up, wobei die Mehrzahl der Buttons auf dem Joypad dem Kampf und nicht der Ballführung gewidmet ist.

Sie beginnen mit einer Kombination aus Sportsimulation und Beat'em-Up, am Ende finden Sie sich dann in einer Art Fußball-Manager wieder.



[1] Lange haben Sie nicht Zeit, Ihre Tore zu erzielen – gerade mal drei Minuten. [2] "Cool Goals" geben dreifache Punkte.

Im normalen Quick-Start-Game haben Sie die Auswahl zwischen zehn Teams aus der ganzen Galaxie. Jede Mannschaft hat einen Heimplaneten, der optische Eindruck der jeweiligen Spielfelder verändert sich aber nicht allzu sehr. Die vielen verschiedenen Aliens, die in den Mannschaften vertreten sind, haben spezifische Stärken und Schwächen. Die elfenartig aussehenden Gestalten sind leicht, gewandt und außergewöhnlich schnell. Allerdings fallen sie dafür schon nach wenigen Körpertreffern um. Dagegen sind die riesigen, affenartigen Kerle vom Waldplaneten schrecklich langsam. Teilen sie aber Schläge aus, kracht es gewaltig.

Unterhaltsamer wird es, wenn Sie von dem Normalspiel in den Ligamodus wechseln. Hier müssen Sie die finanzielle Situation der Teams berücksichtigen. Dadurch gewinnt das Game enorm an Tiefe. Eine gut situierte Mannschaft kann in neue, bessere Spieler investieren und bessere Ausrüstungsgegenstände kaufen. Man kann sogar bei Bedarf in der Tabelle höher ste-





[1] Wählen Sie im Liga-Modus zwei Spieler Ihres Teams aus. **[2]** Dann kaufen Sie sich gute Ausrüstung. **[3]** Und zuletzt weisen Sie diese den Spielern zu.



[1] Dieser "Special Attack" schließt Ihre Gegner in Steinblöcke ein und gibt Ihnen freie Bahn. **[2]** Au, schon wieder einen Feuerball an den Kopf bekommen. **[3]** Volle Kraft voraus.



hende Teams bestechen, sodaß diese absichtlich ihre Spiele verlieren. Auf der anderen Seite erreichen Sie ohne die nötigen Mittel den Aufstieg in der Tabelle nur über reine Geschicklichkeit im Spiel. Und das ist unwahrscheinlich schwer. Zum Glück gibt es da noch eine Alternative: Leihen Sie sich Geld von der Bank oder wetten Sie auf andere Partien, um schnell zu Geld und Erfolg kommen. Die Kreditinstitute sind in der Zukunft jedoch etwas direkter als in unserer Welt: Zahlen Sie den Kredit nicht rechtzeitig zurück, heißt es "Game Over", und Sie bekommen eine Kugel in den Kopf!

Bundesliga?

Spielen Sie Pitball alleine, so ist der Ligamodus der bei weitem Unterhaltsamste. Es entsteht eine seltsame Mischung. Man beginnt mit einer Kombination aus Sportsimulation und Beat'em-Up, am Ende finden Sie sich als eine Art Fußballmanager wieder. Das Spiel selbst macht zwar Spaß, die Management-Komponente ist jedoch exzellent. Das geht sogar so weit, daß Sie die Möglichkeit haben, auf das Spielen der Partien ganz zu verzichten. Sie kümmern sich dann ausschließlich um das Geschäft und lassen den Com-



puter die Partien austragen. Ist also das Sportspiel selbst überhaupt gut? Na ja, zunächst mal hat man das Gefühl, nicht die volle Kontrolle über das Spiel zu haben. Die PlayStation steuert drei Spieler, die beiden des Gegners und einen von Ihren. Sie können zwar zwischen Ihren Spielern mit dem L1-Button wechseln, meistens kontrollieren Sie aber nur einen, während die Konsole den anderen übernimmt. Die Steuerung ist generell etwas unhandlich. Sieben der acht Buttons sind aktiv, und im Eifer des Gefechts ist es nicht einfach, den Überblick über die Belegung zu behalten. Am Ende bekommt man das Handling zwar in den Griff, etwas Ausdauer müssen Sie aber schon an den Tag legen.

Haben Sie diese anfängliche Lernphase erst einmal überstanden, ist das Game gut spielbar. Es warten viele "Special Attacks" darauf, entdeckt zu werden, und am Ende werden Sie nur so durch die Arenen rasen und haufenweise coole Tore erzielen. Die Liga wartet mit drei Tabellen auf, durch die Sie sich durcharbeiten, was die Langlebigkeit des Games garantiert. Alles in allem wirklich zu empfehlen. Den schnellen Erfolg sollten Sie aber nicht erwarten. pat



Pitball

Meine Meinung: Pitball ist genauso richtungsweisend, wie die darin vorkommende martialische Sportart. Ein futuristisches Ballspiel mit Managementkomponente – wann hat es so etwas schon einmal gegeben? Grund genug für mich, Pitball in meine Sportsammlung aufzunehmen. Allerdings trübt die Steuerung den guten Eindruck nachhaltig. Ich habe einfach keine Lust, einen Abendkurs an der Volks-

hochschule zu besuchen, nur um die etwas verquere Steuerung zu begreifen. Ein bißchen mehr Benutzerfreundlichkeit dürfte im ausgehenden 20. Jahrhundert wohl zu realisieren sein. Alles in allem ist dieses Spiel aber mehr als empfehlenswert. 1997 könnte das große Jahr der Pitballmannschaften werden. Mein Rat an alle Sportfans: Pitball sollten Sie einmal livehaftig erlebt haben.

Artur Hoffmann

■ PRODUKT:	Pitball
■ VERFÜGBAR AB:	Dezember
■ HERSTELLER:	Warner Interactive
■ ENTWICKLER:	Warner Interactive
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	1,5
■ GRAFIK:	2
■ SOUND:	2
■ PRÄSENTATION:	2
■ GAMEPLAY:	2,5
■ MOTIVATION:	1,5
■ PREIS/LEISTUNG:	1,5
GESAMTWERTUNG:	1,8

Chronicles Of The Sword

Männer, Mythen und Magie: Psygnosis hat sein neuestes Adventure im düsteren Mittelalter angesiedelt. Tauchen Sie ein in die Sage um König Artus, und lernen Sie Schloß Camelot bis in den letzten Winkel kennen. von Michael Schmithäuser

Wir schreiben das Jahr 430. Großbritannien trägt noch den Namen "Albion", und auf Schloß Camelot herrscht König Artus mit seinen Rittern der Tafelrunde über die Insel. Doch der Burgsegen hängt gehörig schief: Guinevere, die Angetraute des Königs, unterhält ein leidenschaftliches Verhältnis zu Sir Lancelot, seines Zeichens einer der Tafelrunden-Recken. Artus bitterböse Halbschwester Morgana erwischt die beiden Abtrünnigen in flagranti und macht sich daran, die Neuigkeiten am Hofe mit spitzer Zunge zu verbreiten. Artus verbannt daraufhin die redselige Hexe aus seinen Gemäuern, was diese in höchste Rage versetzt. Morgana heckt einen hinterlistigen Mordanschlag gegen ihren Bruder aus, und von da an hängt das Leben des sagenumwobenen Regenten an einem seidenen Faden.

Die Rettung für den todgeweihten Monarchen naht in Gestalt des jungen Helden Gawain, in dessen Rolle Sie als Spieler schlüpfen.

Gawain macht sich sofort auf den Weg, um den legendären Hofmagier Merlin aufzusuchen. Grauenhaft ruckelnd und zuckelnd stapft er durch die düsteren Gemäuer, wobei es sich nicht um einen Epilepsie-Anfall handelt, sondern um eine höchst schlampig ausgeführte Animationssequenz. Zur Ruckel-Animation gesellt



[1] Muskulöse Render-Ritter wandeln durch die Gemäuer von Camelot. [2] Gawain untersucht das mächtige Kreuz hinter dem Altar.



sich ein unterirdisch schlechter Sound – obwohl wir PlayStation-Jünger von bombastischen CD-Arrangements verwöhnt sind, werden wir in Chronicles of the Sword vom schrägen Pieps-Sound des eingebauten Synthesizers gequält. Dieses Gedudel klingt genauso wie die Casio-Miniorgeln, die uns schon zu Weihnachten 1983 gelangweilt haben. Immerhin entschädigen die prachtvollen Hintergrund-Grafiken für die Animations- und Musik-Defizite. Die unheimliche Atmosphäre wird von den gemäldeartigen Innenansichten des düsteren Schlosses perfekt rübergebracht.

Leider bietet auch die Steuerung des edlen Recken Anlaß zu Kritik: Die Suche nach Ausgängen oder bestimmten Gegenständen treibt selbst geduldige Naturen in den Wahnsinn. Manche Gegenstände sind so gut in den dunklen Nischen des Schlosses verborgen, daß Sie sie pixelgenau anklicken müssen. Und man übersieht schnell mal eine Treppe, da sich der Cursor nur auf einer einzigen Stufe in das Gehen-Symbol verwandelt. Findet man zufällig mal die passende Stufe, weigert sich Gawain standhaft, die Treppe komplett zu erklimmen – erst nach unzähligen Anläufen gibt der faule Ritter seine abwehrende Haltung auf und läßt sich dazu hernieder, in den ersten Stock hinaufzurückeln. Chronicles of the Sword ist zweifellos ein riesiges Ad-



[1] Warum sich der edle Ritter Lancelot wohl so nah bei den Gemächern der schönen Guinevere herumtreibt...? [2] Im Allerheiligsten: Gawain vor dem riesigen Tisch der Tafelrunde.





venture – es nimmt schon einige Zeit in Anspruch, die Aufgaben im Schloß zu erledigen, bevor es an die Erkundung der Außenwelt geht. Sie treffen auf redselige Personen, müssen knifflige Rätsel lösen und sind ständig auf der Suche nach nützlichen Gegenständen. Interaktionen mit wichtigen Charakteren oder kleine Scharmützel werden in Form von Videosequenzen eingespielt.

Unterm Strich haben die Entwickler bei Psygnosis den interessanten Stoff rund um die Sage

von König Artus in einem unterdurchschnittlichen Adventure verwurstet. Mit den Hardware-Fähigkeiten der PlayStation wären flüssige Animationen, eine vernünftige Steuerung und ein ansprechender Soundtrack kein Problem gewesen – doch irgendwie ist es den Programmierern nicht gelungen, aus einer tollen Story ein gutes Spiel zu machen. Vielleicht hatte ja die böse Zauberin Morgana ihre Hände im Spiel...



Alternative Spiele

Alone In The Dark 2

Discworld

Myst

Chronicles Of The Sword

Meine Meinung: Der arme König Artus würde sich im Grabe umdrehen, würde er dieses lieblos hingeschluderte Abenteuerspiel zu Gesicht bekommen. Die Story hätte einiges hergegeben, um daraus einen potentiellen Hit zu stricken. Einzig die stimmungsvollen und künstlerisch ausgearbeiteten Hintergrundgrafiken machen richtig Laune. Der Sound schreit förmlich nach einem Herunterregeln der Lautstärke, die Anima-

tionen erinnern an urzeitliche 16-Bit-Videospiele. Das größte Manko ist allerdings die Steuerung: Wer drei Bildschirme mit dem Steuerkreuz von rechts oben nach links unten Pixel für Pixel nach versteckten Gegenständen abgesucht hat, wünscht den Programmierern die meuchelnde Morgana an den Hals. Investieren Sie die 100 Mark für dieses Machwerk lieber in ein paar Fantasy-Bücher.

Michael Schmithäuser

■ PRODUKT:	Chronicles Of The Sword
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
■ HERSTELLER:	Psygnosis
■ ENTWICKLER:	Psygnosis
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

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



89,95*

PlayStation 389,95

A Train* dt 99,95
Area 51* dt 89,95
adidas Power Soccer dt 99,95
Adventures of Lomax* dt 89,95
Alone in the Dark dt 89,95
Andretti Racing da 79,95
Baphomet's Fluch* dt 89,95
Blam! Machinehead dt 89,95
Blazing Dragons dt 84,95
Burning Road dt 89,95
Bubble Bobble dt 59,95
Bust a Move 2 dt 99,95
Casper dt 99,95
Chessmaster dt 89,95
Chronicles of the Sword* dt 89,95

Comm&Conquer* 109,95

Crash Bandicoot dt 109,95
Craw - City of Angels* dt 89,95
Darkstalkers da 89,95
Davis Cup Tennis dt 89,95
Die Hard Trilogy* dt 89,95
Discworld (kompl. deutsch) dt 89,95

Disruptor*

Earthworm Jim 2 dt 89,95
Fade to Black dt 89,95
FIA Formel 1 dt 109,95
FIFA Soccer '96 dt 59,95

FIFA Soccer '97*

Gunship
Hardcore 4x4*
Jumping Flash 2
Madden NFL '97*
Magic Carpet
Motor 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
Powerm. Pro Wrestling*
Power Play Hockey*
Poed*

Projekt Overkill*

Pro Pinball

Project X2*

Penny Racers

Raging Skies

ran Soccer (kompl. deutsch)

Rayman

Resident Evil

Return Fire

Sim City 2000*

Soviet Strike

Space Hulk

Star Gladiator* dt 89,95
Steel Harbinger* dt 99,95
Streetfighter alpha 2* dt 89,95
Street Racer* dt 89,95
Supersonic Racers dt 89,95
Syndicate Wars* dt 89,95
Tekken 2 dt 89,95
Time Comando dt 89,95
Tomb Raider dt 89,95
Top Gun dt 89,95
Tunnel B1 dt 89,95
Victory Boxing* pal 89,95
Warhammer: ... Rat* dt 89,95
Wing Commander III dt 99,95
Wipe Out 2097 dt 59,95
WWF Wrestlemania dt 99,95
X-Com: Terror f.t. Deep* dt 120,00
Umbau dt/us/jp in 48h!

Saturn 444,-

Daytona Champ. Edt. dt 99,95
Exhumed dt 99,95
Fighting Vipers dt 89,95

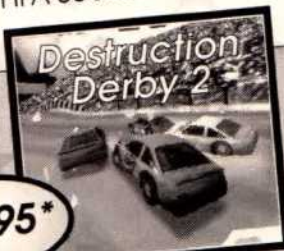
...und viele andere Titel auf Anfrage.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse 6 DM Porto, NN 9,90 DM Porto+NN; ab 3 Artikeln versandfrei Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile. * Titel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



89,95



89,95*



99,95*



Lenkrad für Playstation

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.

persönliche Bestell-
annahme
bis 20 Uhr!

NHL '97

**Electronic Arts bläst zur fröhlichen Hatz auf den Puck:
"NHL Hockey" geht in die Saison '97. von Michael Schmithäuser**

[1] Hier gerät der Torwart in arge Bedrängnis. Schön: Details wie die Trikotnummern der Spieler. **[2]** Hitzige Gefechte vor dem Tor. **[3]** Die Spannung steigt: Gleich erfolgt der Anstoß. **[4]** Grafikpracht: Aug' in Aug' mit dem gegnerischen Verteidiger. **[5]** Alle Teamlogos der NHL-Liga wurden eingebaut.



EA Sports, die kanadische Sportspielschmiede des Unterhaltungsgiganten Electronic Arts, gehört zu den emsigsten Vertretern ihrer Zunft. In bewundernswerter Regelmäßigkeit bringen die fleißigen Entwickler zum Jahresende überarbeitete Versionen ihrer erfolgreichsten Titel heraus – man kann fast schon die Uhr danach stellen. Nachdem die Golf-simulation "PGA '97" (Test im PSM 11/96) den diesjährigen Release-Reigen eröffnete, folgt nun die 97er Fassung des Eishockey-Klassikers "NHL Hockey". Die Damen und Herren im fernen Kanada mußten sich für die neuen Versionen ihrer

cer" zu knabbern, "NBA '96" geriet durch das grandiose "NBA Live" von Sony in starke Bedrängnis. Damit es in Sachen "NHL '97" gar nicht erst soweit kommt, haben die Programmierer kräftig an der Grafik-Schraube gedreht. Dabei herausgekommen ist das bislang grafisch imposanteste Spiel von EA-Sports.

Schon die Präsentation vor dem Anpfiff macht Appetit auf mehr. Nach der packenden Introsequenz mit den Emblemen der NHL-Riege begrüßt Sie in bester US-amerikanischer TV-Manier ein Moderator und stimmt Sie auf das Duell ein. Dabei präsentiert er in feinsten Sprachausgabe alle Mitspieler inklusive deren Portraits. Der gesamte Spielerkader der National Hockey League hat seinen Weg auf die CD gefunden.

Wer nun denkt, die Spielgrafik falle gegenüber der Intro-Pracht stark ab, befindet sich auf dem Holzweg. Schon die Startsequenz jagt Eishockey-Fans einen wohligen Schauer über den Rücken: Die virtuelle Kamera schwenkt vom Stadionsdach aus über die Eisfläche nach unten an den aufgereihten Spielern vorbei, während die letzten Töne der amerikanischen Nationalhymne verklingen. Das Raunen im Publikum wächst zu tosendem Applaus an. Der Stadion-Organist gibt eine witzige Weise zum Besten, während sich die Spieler für den Anstoß vorbereiten. Ganz nah



**Die tolle Grafik, der atmosphärische Sound
und die ausgefeilte Steuerung
machen NHL '97 zu einer anspruchsvollen
und gelungenen Simulation
des Eishockey-Sports.**

Spiele ganz schön ins Zeug legen, denn die Konkurrenz schlief nicht und machte den etablierten Spitzentiteln von EA das Leben schwer. "FIFA '96" hatte an "Actua Soccer" oder "adidas Power Soc-

NASCAR RACING

Dein Puls rast,
Deine Kehle ist
wie zugeschnürt,
Dein Atem kommt in
kurzen, harten Stößen,
ruf Dir ins Bewußtsein ...

ES IST NUR
EIN SPIEL!



Original Fahrer, Teams und Strecken
der '96er NASCAR®-Rennsaison



16 offizielle Rennstrecken + 2 Bonus-
strecken, 8 mitreißende Soundtracks



Simulationsmodus für Rennpuristen oder
Arcade-Action für Adrenalin-Jäger

Im Exklusiv-Vertrieb von:



All logos, rights and trademarks are the properties of their respective owners. NASCAR® Racing is officially licensed by NASCAR®. PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.



S I E R R A®

Intro



Feuer und Eis: Die mehrminütige Introsequenz belegt einige MByte auf der CD, doch sie ist jedes Bit wert.



[1] Auch bei solchen Getümmeln bleibt die 3-D-Grafik erstaunlich flüssig. **[2]** Drin isser! Da hat der Torwart wohl nicht aufgepaßt...

holt die Kamera die beiden Kontrahenten heran, die nervös mit ihren Schlägern aufs Eis klopfen. Dann folgt das Start-Signal, und der Kampf beginnt. Die Kamera vollführt abenteuerliche Schwenks und ist immer ganz nah dran am Geschehen. Die Polygon-Spieler bewegen sich geschmeidig und fließend, ein Verdienst der neuartigen "Motion-Blending"-Technik von Electronic Arts. Auch der Sound kann sich hören lassen: Wie in einer echten Arena mit 20.000 Sitzplätzen wird jedes Geräusch von Hall begleitet, sowohl das Schlagen des Pucks und das Kratzen der Ku-

unbefriedigende Spielgefühl allerdings ab und weicht purem Spielspaß.

Die tolle Grafik, der atmosphärische Sound und die schwierige, aber ausgefeilte Steuerung machen NHL '97 zu einer anspruchsvollen und gelungenen Simulation dieses schnellen Sports. Die vielfältigen Spieloptionen runden EA's Puck-Hatz ab: Sie können komplette Ligen durchzocken, sich ausschließlich den Play-Offs widmen, Spieler einkaufen – eben alles, was eine vernünftige Sport-Simulation ausmacht.



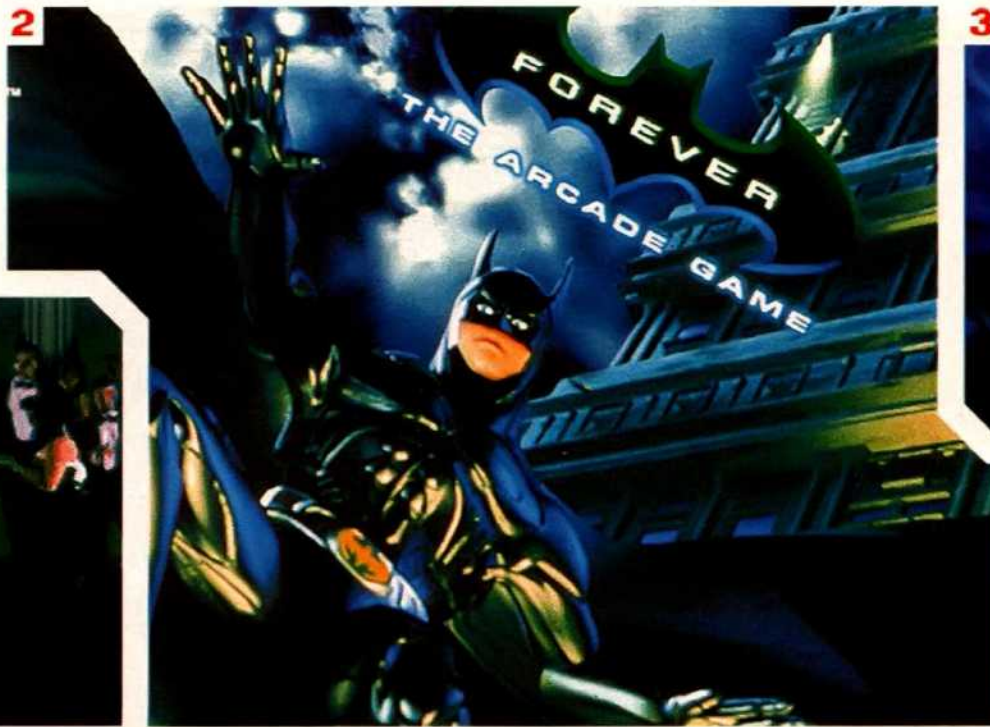
NHL '97

Meine Meinung: Habe ich nun versehentlich die NHL-Übertragung im Fernsehen eingeschaltet, oder kommt das Bild wirklich von der PlayStation? Diese Frage stellt sich unwillkürlich nach dem Einlegen der CD. In Sachen Präsentation haben die Jungs bei EA Sports wirklich ihre Hausaufgaben gemacht: Die Videosequenzen mit dem Kommentator, die wilden Kamerafahrten, die perfekt animierten Spieler und die beeindruckende

Soundkulisse ziehen jeden Eishockey-Fan in ihren Bann. Nimmt man dann das Joypad zur Hand, stellt sich erstmal Ernüchterung ein: Einfach drauflos zocken is' nich' – die ausgefeilten Manöver der Hockey-Recken wollen erst einmal gelernt sein. Doch nach der Warmlaufzeit will man die komplexe Steuerung nicht mehr missen und hat besonders im Zweispieler-Modus einen Heidenspaß.

Michael Schmithäuser

■ PRODUKT:	NHL '97
■ VERFÜGBAR AB:	Dezember
■ HERSTELLER:	Electronic Arts
■ ENTWICKLER:	EA Sports
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	2
■ GRAFIK:	1,5
■ SOUND:	1,5
■ PRÄSENTATION:	1,5
■ GAMEPLAY:	2
■ MOTIVATION:	1,5
■ PREIS/LEISTUNG:	2
GESAMTWERTUNG:	1,8



[1]-[3] Batman und Robin, die beiden Helden aus zahlreichen Filmen und Comics, haben jetzt auch den Weg auf die PlayStation gefunden. Besonders gelungen: Der Zweispielermodus – weil: doppelt schlägt besser.

Batman Coin-ops

Filmlizenz, die eintausendste. Nun ist zur Abwechslung mal wieder Batman dran. Acclaim bringt den uralten Comic- und Leinwandhelden auf die PlayStation. Das Ergebnis kann sich durchaus sehen lassen. von Artur Hoffmann

Wie würden Sie einen erwachsenen Mann bezeichnen, der in einem hautengen schwarzen Etwas durch die Nacht schleicht? Ganz klar, im wirklichen Leben würde man so eine Type sofort zu einem Seelenklempner schicken. In der Comicwelt sieht es schon wieder etwas anders aus: da ist diese Art von Mensch ein Superheld. Die Person, von der wir hier sprechen, heißt natürlich "Batman", die Vorgeschichte ist folgende: Nach einem schlimmen Kindheitstrauma schwingt sich der steinreiche Bruce Wayne des Nachts über die Dächer von Gotham City. In Zusammenarbeit mit seinem Freund Robin – in welcher Beziehung die beiden zueinander stehen, gehört nicht hierher – säubert er diese unsichere Metropole von diversen verruchten Gestalten. Seine bevorzugten Objekte der Begierde sind

dabei der an Persönlichkeitsspaltung leidende Joker und – wie sollte es anders sein – der kleine, dicke Pinguinverschnitt.

Kick it

Bei diesem Beat'em-Up dürfen Sie sich bei Spielbeginn für einen der beiden Superhelden entscheiden. Diese Wahl ändert zwar nichts am eigentlichen Spielverlauf, bringt aber mehr Abwechslung ins Spiel. Darüber hinaus verfügen beide über ein unterschiedliches Repertoire an Schlägen, Tritten und Hieben. Die Hintergründe, die diesem Parallax-Scroller ein gewisses Maß an Ambiente verleihen, sind ansehnlich und abwechslungsreich. Obwohl das Spiel selbst zweidimensional ist, realisierten die Entwickler mit einem einfachen Trick eine virtuelle dritte Dimension. Dazu lassen sie einfach einige Gegner aus dem Hintergrund nach vorne treten. Der Großteil dieser Rivalen ist nicht besonders intelligent. Allerdings sind sie in einer enormen Übermacht. Diese spielen sie meist dadurch aus, daß Sie von einem Gauner festgehalten werden und drei andere auf Sie einprügeln. Das ist wahrlich nicht gerade die feine englische Art, oder? Auch die nicht ganz so oft vertretenen motorisierten Typen sind brandgefährlich. Als ob dies alles noch nicht ausreichen würde, warten auch eine ganze Reihe gar nicht netter Fallen auf Sie. Um was es sich dabei im



[1] Das gute alte Batmobil kommt auch im Spiel zum Einsatz.
[2] Manche Gegner hinterlassen Power-Ups.



einzelnen handelt, wollen wir Ihnen natürlich nicht verraten, sonst sind diese Fallen ja keine Überraschung mehr.

Am Ende jeder Stufe erwartet Sie die obligatorische Punktanzeige. Bei besonders guten Runden erhalten Sie außerdem noch eine kleine Belohnung, wie zum Beispiel den zuschaltbaren VR-Mode. Dieser friert alle Gegner für eine kurze Zeitspanne ein, und dies nützen Sie natürlich aus, um die reglosen Wichte zu beseitigen.

Double Trouble

Das Spiel selbst läuft nach dem altbewährten Kicke-alles-was-sich-Dir-in-den-Weg-stellt-Prinzip ab. Dabei schlagen Sie mit den Fäusten zu, treten mit den Füßen nach und schmeißen Ihren Bat-Bumerang durch die Straßen Gothams. Eine Anzeige informiert Sie dabei permanent über Ihre derzeitige Lebensenergie. Diese können Sie durch sporadisch anzutreffende Goodies (Lebensenergie, Power Ups) wieder aufladen. Ihre Bewegungsfreiheit ist zwar ein wenig eingeschränkt, erlaubt Ihnen aber zumindest den Sprung auf den Gehweg. Hier dürfen Sie sich als Kistenschlepper betätigen.

Wie fest Sie die Gegner erwisch haben, erfahren Sie auch anhand der eingeblendeten An-



[1] Der Energiebalken gibt Auskunft darüber, wie fit Sie sind. [2] In der Introsequenz demonstriert Batman eindrucksvoll seine Stärke.



Bildröhre ab. Dieser Effekt ist schwer zu beschreiben – im Spiel selbst kommt er aber unheimlich lustig.

Zufriedenstellend ist auch die Anzahl der einstellbaren Optionen. Drei verschiedene Schwierigkeitsstufen, bis zu sieben Continues sowie das ausgezeichnete Speicherkarten-Management. Auch die Tatsache, daß Sie das Joypad nach eigenem Gusto einrichten können, ist lobenswert. Da hat jemand seine Hausaufgaben gemacht.

Falls Sie über ein zweites Joypad und den passenden Partner verfügen, dürfen Sie auch gemeinsam auf die Jagd gehen. Dieses Prinzip ist allerdings bereits so alt, daß wir an dieser Stelle nicht weiter darauf eingehen möchten. Nur eines noch: doppelt schlägt immer noch besser und vor allem fester.

pat PlayStation

Obwohl das Spiel selbst zweidimensional ist, realisierten die Entwickler einfachen Trick eine virtuelle dritte Dimension.

zeige. Besonders coole Schläge bescheren Ihnen einen "Multiple KO". Dieser wird mit einer ansehnlichen Punktezah belohnt. Unser Redaktionsrekord war ein vierfacher "Quadruple KO". Ein weiteres spaßiges Detail kommt dann zum Vorschein, wenn Sie einen Feind durch die Gegend werfen. In diesem Falle prallt er an Ihrer

Batman Coin-ops

Meine Meinung: Das Superheldenspektakel "Batman Coin-Ops" ist trotz des seltsamen Titels ein Spiel, daß einige positive Seiten aufweist. Besonders die netten, abwechslungsreich designten Hintergründe lassen bei längerem Spiel fast vergessen, daß es in einer zweidimensionalen Umgebung spielt. Auch die stetig ansteigende Anforderung ist zweckmäßig, beugt sie doch einerseits der Frustration, andererseits

einem schnellen Durchspielen vor. Richtig gestört hat mich lediglich die etwas schmalbrüstige Musikanterstützung. Was soll das? Im Kinofilm trällert Prince seine Weisen – die Musik zum Spiel scheint mit einem Taschenrechner programmiert zu sein. Alles in allem wird dieses Beat'em-Up sicher seine Fans finden. Ein echter Hammer ist dieses Game trotz des Auftritts der beiden Superhelden nicht geworden. **Artur Hoffmann**

■ PRODUKT:	Batman Coin-ops
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
■ HERSTELLER:	Acclaim
■ ENTWICKLER:	Laguna
■ VERKAUFSPREIS:	90 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	3
■ GRAFIK:	2
■ SOUND:	3,5
■ PRÄSENTATION:	2
■ GAMEPLAY:	2
■ MOTIVATION:	2,5
■ PREIS/LEISTUNG:	2
GESAMTWERTUNG:	2,5

WENN SICH 12 WRESTLER AUS ALLER WELT
IN VIER ARENEN MIT ÜBER 50 AUTHENTISCHEN
PRO-WRESTLING MOVES DIE KÖPFE EINHÄMMERN—
DANN KRACHT'S!



DRAGON SUPLEX



TURN-BUCKLE FACE PLANT



FLYING ELBOW DROP



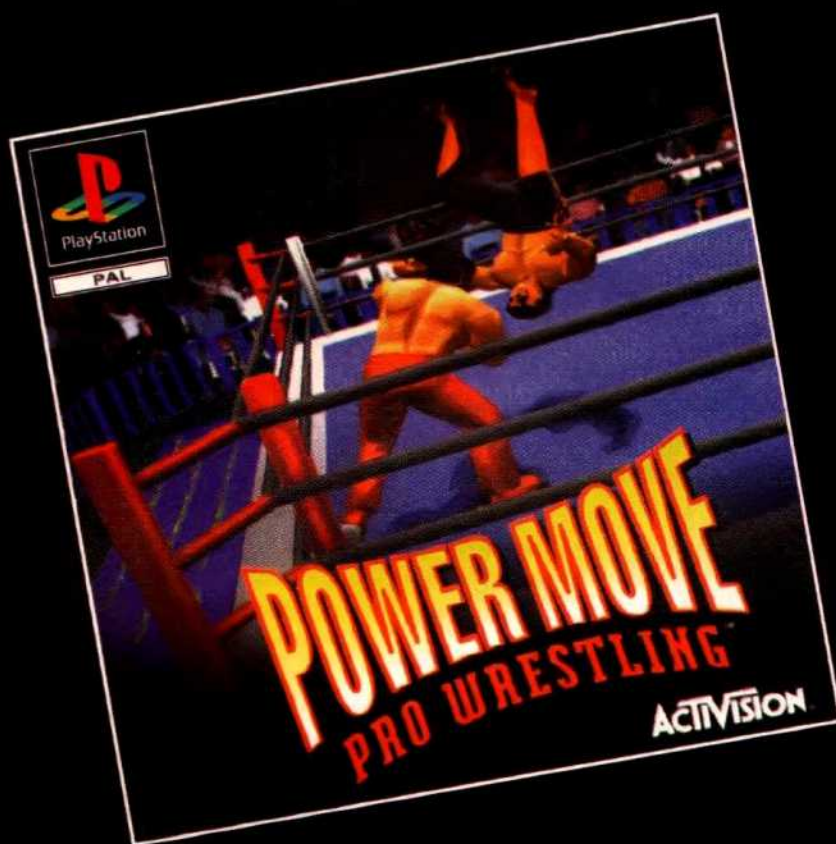
ROUNDHOUSE KICK



OUT-OF-RING BACKBREAKER



TURN-BUCKLE TAKE DOWN



POWER MOVE PRO WRESTLING™

„KRACHENDE ELBOW SMASHS UND TAKTISCHE GEFECHTE MACHEN POWER MOVE
ZUM BESTEN PLAYSTATION WRESTLER.“
MANIAC 1/97

Im Exklusiv-Vertrieb von



BASIERT AUF JAPANS NR.1 WRESTLING-SPIEL, TOUNKON RETSUDEN.

Activision is a registered trademark and Power Move Pro Wrestling is a trademark of Activision, Inc. © 1996 Activision, Inc. All rights reserved. Power Move Pro Wrestling is based on Tounkon Retsuden by Tomy Company, Ltd. Used by Activision under license. Licensed by Sony Computer Entertainment America for use with the PlayStation game console. PlayStation and PlayStation Logos are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

Street Racer

Bei welcher Spielerfahrung haben Sie schon Dynamit, Autos, Mutanten, Speed und rasante Fahrer auf einmal? Na? Nun, die Antwort lautet "Street Racer". von Ursula Böhme

Unterdrücktes Gähnen oder der angestrengte, oft vergebliche Versuch, die Augen offen zu halten, sind schon fast eine allgemein übliche Körperreaktion auf viele Rennspiele. Das könnte davon kommen, daß Spielehersteller, was die Nachahmung von Vorgängern angeht, noch nicht ausgelastet haben. "F1"? Echt Klasse, aber dies Spiel gehört ja wirklich auch zu den seltenen Ausnahmen, oder? Das gleiche gilt für "Porsche Challenge". Beide sind auch nicht einfach zu imitieren. Und allmählich überkommt uns der dringende Verdacht, daß jetzt wirklich mal etwas anderes, wieder etwas Neues, auf den Tisch sollte.

Die französische Softwarefirma "UbiSoft", der wir schon eine Reihe 16-Bit-Spiele und das ganz ordentliche "Rayman" verdanken, bringt jetzt eine Update-Version ihres SNES und Mega Drive Hit's Street Racer heraus. Aber ist das Spiel gut – bzw. war es je gut?

Statt die Fahrer in Polygonstrukturen zu verpacken oder zu versuchen, den abgehärteten Kritiker mit irgendeinem Quatsch von irren Bewegungsabläufen zu erweichen oder gar zu beeindrucken, hat das Entwicklerteam "Vivid Image" einen viel bescheideneren Ansatz gewählt. Die Spielfiguren behalten das auf Sprites basierende Design bei, und die Entwickler konzentrierten sich darauf, Rennbahnen und Szenerie mächtig zu verbessern.

Hier geben die Programmierer Gas und bauen 60 Frames pro Sekunde sowie ein paar recht beeindruckende Rennstreckendetails ein. Und doch hat man leider oft das Gefühl, als bewege sich



[1] Zwar kommt es keineswegs an die "Micro Machines"-Qualität ran, doch die Vogelperspektiven sind interessant. **[2]** Fat boy im Kart – wetten, daß er verliert?

der Parcours um das Auto – und nicht andersrum. Diese verkehrte Welt ist zum Teil ganz schön verwirrend.

Die Stärke dieses Spiels liegt unbestritten darin, daß die Fahrer mit richtigen Persönlichkeitsmerkmalen ausgestattet sind und im wahrsten Sinne Charakter besitzen. Nach ein bißchen "Einarbeitungszeit" werden Sie aber bald mit den individuellen Eigenschaften und den speziellen Bewegungen aller acht Fahrer vertraut sein.

Jede Spielfigur fährt in einer der Persönlichkeit angepaßten Umgebung auf drei speziellen Rennstrecken. So finden sich z.B. die Parcours von Beach Babe™ Surf Sister am Meer (hätten Sie's gedacht?), während die von Frankie, dem Mutant aus Dr. Frankenstein's Kreativkiste, beim Friedhof liegen.

Sie können wie üblich auf verschiedene Weisen spielen – gegen die Zeit, im Trainings- oder Wettkampfmodus mit einer Sonderpokal-Option. Letztere wird sicherlich die Variante sein, die Sie am häufigsten einschalten. Es gibt drei Ligen, eine Gold-, eine Silber- und eine Bronzeliga.



[1] Hier gibt's 'nen kurzen Einblick in die jeweiligen characterspezifischen Rennstrecken. **[2]** Standardkurs, Standardausschnitt. **[3]** Die Konzeption der Kurse entspricht den Persönlichkeitsmerkmalen des jeweiligen Fahrers. **[4]** Schwungvolle Fausthiebe und spezielle Attacken – wesentliche Elemente für den Rennerfolg.



[1] Nur wenige Pop-ups, doch das ist verzeihlich. **[2]** Eine Momentaufnahme aus dem enttäuschenden "Karambolage"-Modus. **[3]** Ein isometrischer Blick aus der einstellbaren Perspektive. **[4]** Surf Sister's Strandleben. **[5]** Eine der interessanten Szenarien.



Schaffen Sie die goldene, kommt eine neue Figur ins Rennen, mit ganz eigenen, verborgenen Charakterstrukturen und ausgefallenen Kursen.

Die Rennstrecken sind am Rand mit zahlreichen Power-Ups ausgestattet: Dynamit, Sterne und Turbos helfen Ihnen weiter oder behindern Ihren Spielverlauf. Dynamit ist wahrscheinlich das beste Utensil: Wenn Sie es aufheben, haben Sie genau 20 Sekunden Zeit, um es an einen anderen Spieler weiterzugeben. Und dann geht es los. Wenn dieses explosive Zeug bei hoher Geschwindigkeit von einem Spieler zum anderen wandert, kommt es zu irrwitzigen Verfolgungsjagden.

Vielleicht ist jetzt der Eindruck entstanden, Street Racer habe jede Menge Extras, nur um die Tatsache zu verbergen, daß das Spiel selbst schwach ist; oder Sie meinen, es handele sich um einen naiven, polygonlosen 32-Bit-Programmerversuch etablierter 16-Bit-Entwickler. Nun, da können wir Sie nun wirklich beruhigen: Street Racer bestätigt wirklich keine einzige dieser Vermutungen. Die Hintergrundszenen und Bewegungen sind wirklich beeindruckend und fließend, und das Gesamtspiel wirkt und besticht vor allem durch sein Gameplay. Und warum auch nicht?



Da läuft einem das Wasser im Mund zusammen...



MICRO

Er hat mehr von einer echten Neuheit als von einem Anfängerwerk: Der Micro-Modus ist ein attraktives Extra. Sie haben die Wahl zwischen der Standard- und der sogenannten isometrischen Ansicht.

PUNKTE

Ähnlich wie bei "Destruction Derby" ist das Gewinnen nur eines der Siegeskriterien. Für Ihre Gesamtposition zählen Punkte, und die werden für gute Fahrtechnik, für Rundensiege etc. vergeben.

KARAMBOLAGE

Ebenfalls wie bei Destruction Derby haben wir auch hier den Karambolage-Modus: die Fahrer schleudern in der Arena umher, fetzen gegen die Seitenabsperrungen und verschwinden dann aus dem Ring. Trotzdem langweilig.

SPECIALS

Die Fahrer sind gut ausgestattet: jeder verfügt über zwei Extra-Bewegungen und eine besondere Kampfart. Die Bewegungen sind für das Gameplay wesentlich, Extra-Punkte gibt's am Ende für gezielte Angriffe.

MULTIPLAYER

Zweifelloos ein beeindruckender Titel, aber tatsächlich ist Street Racer das erste Spiel, das in der geteilten Bildschirm-Option acht Spieler gleichzeitig zuläßt. Und dabei auch noch erstaunlich gut zu spielen ist.

Street Racer

Meine Meinung: "Schon wieder ein Cartoon-Racer", war mein erster Gedanke, als Street Racer in der Redaktion eintraf. Doch sieh' an: Die netten Autos, die vielen verschiedenen Modi (welches Rennspiel hat schon einen "Destruction Derby"-Verschnitt integriert?) und nicht zuletzt das witzige Streckendesign machen das Spielen abwechslungsreich. Was Street Racer von vergleichbaren Produkten positiv unterscheidet: Der Split Screen Modus. Bis zu acht

Spieler gleichzeitig dürfen sich an den teilweise durchaus spektakulären Rennen beteiligen. Und für mich persönlich ist das ein Punkt, der einige weniger brillante durchaus wettmacht. So zum Beispiel die Tatsache, daß man des öfteren den Eindruck hat, die Strecken bewegen sich um die Autos anstatt anders herum. Zwar bleibt die Frage, ob acht Spieler wirklich noch vernünftig zocken können, aber zwei Spieler haben sicher ihren Spaß. Patricia Beischl

■ PRODUKT:	Street Racer
■ VERFÜGBAR AB:	Dezember
■ HERSTELLER:	UbiSoft
■ ENTWICKLER:	Vivid Image
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	3
■ GRAFIK:	3
■ SOUND:	2
■ PRÄSENTATION:	2
■ GAMEPLAY:	2
■ MOTIVATION:	2
■ PREIS/LEISTUNG:	2
GESAMTWERTUNG:	2,4

Burning Road

Es war einer jener Tage, als ich in meinen auf 480 PS getunten, 241km/h schnellen **Feuermonstertruck mit der Flammensonderlackierung** kletterte und die schwere, mit TÜV-geprüften Rohrverkleidungen verstreute Tür **in das Schloß haute.** Ich machte es mir in dem **büffellederbezogenen, wirbelsäulenentlastenden Sitz** bequem, und da war es wieder, dieses **Déjà Vu-Erlebnis...** von Marcel Peters

Kennen Sie Japlish? Nein? Diese Zwitter-sprache aus Japanisch und Englisch – das ist wirklich ein tolles Ding. Besonders dann, wenn Ihnen eine Stimme in diesem Kauderwelsch entgegensäuselt: "Entscheiden Sie sich". Damit ist gemeint, daß Sie entweder die Automatiksteuerung Ihres Wagens anwählen oder den Ganghebel selber in die Hand nehmen sollen, aber es ist in keinster Weise witzig. Ebenso lächerlich ist, wenn Ihnen in ausführlichster Weise eine Stimme ins Ohr plärrt und monologartig die Story durchsagt, daß Sie soeben den ersten Platz belegt haben, obwohl Sie bereits seit geraumer Zeit das Resultat schwarz auf weiß vom Monitor ablesen können.

Nur vier Autos. Note 5. Setzen.

Lächeln Sie ruhig über die folgenden Kleinigkeiten, denn es sind beinahe die einzigen Features, die es wert sind, ein wohlwollendes Gesicht zu "Burning Road" aufzusetzen. Alles andere ist mehr oder weniger freundliche Miene zu diesem Rennspiel. Wenn Sie sich mal bitte folgende Idee



[1] Im Replay-Modus können Sie das Rennen noch einmal mit allen Höhen und Tiefen durchleben. Wer's mag... **[2]** Achter von acht Teilnehmern. Das Pedal ist bis zum Anschlag durchgedrückt. Wenn das mal gutgeht.



[1] Die Autos besitzen unterschiedliche Fahreigenschaften. Einzelne rasen wie auf Schienen um die Kurve, der Rest ist dafür schneller unterwegs. **[2]** Der Feuer-Monster-Truck ist langsam, nimmt aber exzellent die Kurve.

verinnerlichen: Man wähle ein Auto aus vieren und fahre mit diesem fünf Runden einer vorgegebenen Rennstrecke. Das Ganze aber bitte schön innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits. Ach ja, und Sie müssen auf einen der zwei vorderen Plätze fahren, damit Sie autorisiert sind, an der nächsten Runde teilzunehmen. Dieses aufregende Geschehen findet immerhin im sogenannten Profimodus statt. Ist die Trainings-Option eingestellt, so entscheiden Sie sich für eine von drei zur Auswahl stehenden Rennstrecken, und schon heißt es: "Start your engines, please". Haben Sie erst einmal ein Rennen mit Ihren Kontrahenten hinter sich gebracht, so können Sie Ihr fahrerisches Können dank Replay-Funktion noch einmal in kompletter Länge genießen. Laden Sie sich doch noch ein paar Freunde ein, und lassen Sie die fachmännisch ausgeführten Überholmanöver, die schlimmsten Crashes und die besten Rundenzeiten Revue passieren. Das ist wirklich nett, ganz besonders, wenn Sie an vierter Stelle lagen und somit für weitere Rennen disqualifiziert wurden. Mehr passiert im Einspielermodus nicht, und auch im Duell mit einem real existierenden Kameraden werden Sie vergeblich darauf warten, daß sich der Spielspaß einstellt.

Ein bißchen Spaß darf sein...

Technisch betrachtet ist "Burning Road" recht ordentlich programmiert – sieht man einmal von ein paar Grafikfehlern ab, die Ihnen hin und wieder ins Auge springen werden. Die Autos lassen



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 verumumte 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.





Durch drei verschiedene Landschaftstypen rasen Sie mit Ihrem Auto: verschlammte Wege, schneebedeckte Pisten und last not least über die gute, alte Asphaltstrecke. Was will man mehr?

sich gezielt steuern, und so existieren tatsächlich "erfahrbare" Unterschiede zwischen den vier zur Verfügung stehenden Modellen. Und was das beste ist: Es macht sogar ein bißchen Spaß, die Computergegner zu Schrott zu fahren. Sogar die Straßen sind mit einigen technischen Einrichtungen wie z.B. Leitplanken, Verkehrsampeln und Müllcontainern erschlossen und versuchen, eine realitätsnahe Atmosphäre zu schaffen. Rempeln Sie mit Ihrem Auto gegen eines dieser Hindernisse, so bedeutet das für Sie Punkteabzug, und umso vorsichtiger müssen Sie die nächsten Runden absolvieren. Aber, ehrlich gesagt, ist es mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit unmöglich, ein Rennen nicht innerhalb des Zeitlimits zu schaffen. Insbesondere dann, wenn man berücksichtigt, daß Ihr Zeitkonto an jedem Checkpoint um einige Sekunden aufgefüllt wird, und das passiert so ziemlich genau alle 100 Me-

ter. In ebenso monotoner Regelmäßigkeit spricht eine Stimme zu Ihnen, welche lapidar mitteilt, daß Sie soeben einen zusätzlichen Zeitbonus eingefahren haben, der Ihnen aber sicher nur noch ein müdes Lächeln abringt. Objektiv gesehen ist Burning Road verdächtig durchschnittlich. Richtig ärgerlich an diesem Spiel ist aber folgendes: Konnten Sie sich an die erste Stelle des Autopulks fahren und streifen dabei versehentlich mit Ihrer Karre eine Wand, finden Sie sich urplötzlich an achter Stelle wieder und bekommen nur noch die Auspuffrohre Ihrer Computergegner zu sehen. Das darf einfach nicht bei so einem Spiel passieren und wird als weiterer gravierender Fehler in unserer Mängelliste protokolliert. Und was ist sonst noch erwähnenswert? Haben Sie sich vielleicht schon mal die Frage gestellt, welche Unterschiede zwischen dem Automatikgetriebe und dem Durchschalten der Gänge per Hand beifallswürdig sind? Ganz einfach: Im Automatikmodus schaltet die PlayStation, per Hand geht die Arbeit an Sie. Generell ist ja ein baugleicher Typ mit Automatik ein wenig langsamer als sein Kollege mit Schaltgetriebe, von dem man aber, manuell bedient, eine höhere Endgeschwindigkeit erwartet. Aber hier werden weder Vor- oder Nachteile spürbar.

Achtung: Geisterfahrer auf der Burning Road!

Vielleicht möchten Sie jetzt auch noch wissen, wie sich Burning Road spielt? Nun, das Spiel ist nicht ausgesprochen schlecht, es ist nicht gut, es ist... einfach nur Dutzendware. Bestimmt gibt es unter Ihnen ganz hartgesottene Zocker, die sich durchaus mit diesem Spiel länger als ein, vielleicht auch zwei Stunden beschäftigen möchten und dem Mehrspielermodus ein paar gute Seiten zugestehen werden. Pseudo-ambitionierten Geisterfahrern unter Ihnen sei der "Reverse-Modus" empfohlen: Sie beschleunigen kurz Ihren PKW, fahren einen Powerslide, und ab geht die Post in umgekehrte Richtung. Sie überfahren die Ziellinie und, wer hätte es anders erwartet, haben sich durch diesen "Trick" an die erste Position gefahren, und Ihre Rennfahrer-Kollegen haben das Nachsehen. Wer es nötig hat... pat



Alternative Spiele

Need For Speed

Ridge Racer Revolution

Impact Racing

Burning Road

Meine Meinung: Die Auto-spieleszene entwickelt sich langsam aber sicher zu einem wahren Auffangbecken aller Art von Spielen, die sich in irgendeinerweise mit vier Rädern beschäftigen und Sie müssen den Markt schon sehr genau im Auge behalten, um in dieser Pixelflut die vorbeiziehenden Softwareperlen zu entdecken. Aber keine Bange, dazu sind wir ja da, denn das hart verdiente Geld muß ja nicht

mit aller Gewalt in die Auspuffrohre irgendwelcher Surrogat-Produkte gestopft werden. Burning Road können Sie getrost von Ihrem Weihnachts-Wunschzettel streichen. Es fehlt einfach der zündende Funke, das Spielprinzip ist festgefahren. Zu monoton und aufregend wie eine fünfstündige Autobahnfahrt, bei der man sich aus lauter Verzweiflung schon die Kennzeichen der vorbeirasenden Autos merkt. **Marcel Peters**

■ PRODUKT:	Burning Road
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
■ HERSTELLER:	Funsoft
■ ENTWICKLER:	Toka
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	3,5
■ GRAFIK:	3
■ SOUND:	3
■ PRÄSENTATION:	3
■ GAMEPLAY:	3,5
■ MOTIVATION:	3,5
■ PREIS/LEISTUNG:	3
GESAMTWERTUNG:	3,3

The Last Dynasty

Der Garant für **Spitzenadventures auf dem PC – Sierra –**
schickt nach dem Stockcar-Verschnitt „Nascar Racing“ sein zweites
PlayStation-Produkt ins Rennen. Aber besitzt „The Last Dynasty“
genügend **Eigenständigkeit, um aus dem immer größer werdenden**
Softwareberg herauszuragen? von Gunter Wilken

Angekündigt als Weltraum-Action Spiel, schlägt "The Last Dynasty" gleich auch noch in zwei andere Genre-Kerben. Es enthält nämlich nicht nur eine zusätzliche Prise Strategie, sondern auch einige Adventure-Abschnitte. Als sei dies noch nicht genug, erhebt Sierra den Anspruch ein Spiel konzipiert zu haben, das sowohl Anfängern als auch Profiansprüchen gleichermaßen entgegenkommt. Wahrlich keine leichte Aufgabe, die sich der Hersteller aufgebürdet hat.

Die Geschichte

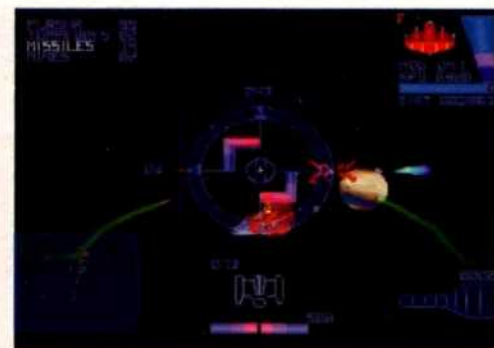
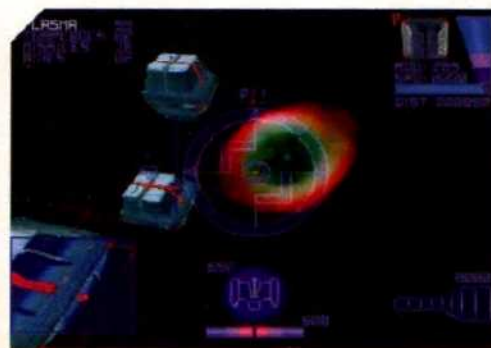
Vor sieben Jahren wurden die beiden Jugendlichen Mel und Dok verwirrt und offensichtlich ohne Familie aufgegriffen und in ein Waisenhaus gebracht. Dort entwickelten sie sich rasch zu Technik-Genies, wobei Dok die Vorreiterrolle übernahm und Mel ebenso schnell von ihm lernte. Laut Aussage ihres Lehrers konstruierten sie eine Maschine, mit der sie Botschaften ins All schicken wollten.

Einige Jahre später mieteten sie sich eine eigene Wohnung, in der sie ihre Arbeit fortsetzten. Doch lange bevor die Kündigungsfrist ihres Vermieters abgelaufen war, verschwanden die bei-

den Jugendlichen spurlos. Seltsamerweise am selben Tag, an dem zwei UFOs über einem nah gelegenen Berg gesichtet wurden. An diesem Punkt greifen Sie in das Schicksal von Mel und Dok ein. Von jetzt an wird die Story nach jeder erfüllten Mission in Form von FMV-Sequenzen fortgesetzt.

Ihre Mission

Zu Beginn des Spiels müssen verschiedene Action-Missionen erfüllt werden, bevor überhaupt die Möglichkeit besteht, den Adventure Part zu bestreiten. Sie erhalten einen Auftrag wie z.B. den Schutz eines verbündeten Raumschiffes. Anschließend finden Sie sich in der Cockpit-Perspektive wieder. Ihnen obliegt nun die Steuerung Ihres Shuttles, wobei sie natürlich die Anzeigen über den Zustand des Raumgleiters sowie über eventuelle Gegner ständig im Blick haben. Der Karten-Modus, in dem alle wichtigen Objekte innerhalb einer dreh-und zoombaren 3-D-Karte dargestellt sind, gibt Ihnen zusätzlich die Möglichkeit, verschiedene Taktiken auszuprobieren. Dies wird aber erst erforderlich, wenn Sie durch verbündete Raumschiffe unterstützt werden. Denn kommt es zu massiven



[1] Who is who? Sowohl die gegnerischen Raumschiffe als auch die eigenen Einheiten sind in einer Schiffsdatenbank erfasst. **[2-3]** Die Bildschirm-darstellung in "The Last Dynasty" erinnert etwas an "Wing Commander". **[4]** Fire and forget: Mit ziel-suchenden Raketen greifen Sie aus sicherer Entfernung an.



[1] Was für ein Brummer: Dieser Truppentransporter darf Ihnen auf keinen Fall durch die Lappen gehen. **[2] Kommunikation:** Während eines Gefechts erhalten Sie durch einen kleinen Videoclip (oben links) weitere Instruktionen. **[3] Anvisiert:** Auch diesen feindlichen Jäger haben Ihre Raketen erfasst.

Raumschlachten, ist die richtige Taktik (wer greift wen an, wer schützt wen usw.) oft spielerentscheidend. Obwohl bei The Last Dynasty lediglich vier Waffensysteme zur Verfügung stehen, fällt die Wahl oft schwer und muß schnell getroffen werden, um sich im feindlichen Laserhagel nicht in Staub aufzulösen. Die Adventure-Phasen laufen nach "Schema F" ab, d.h. Gegenstand aufnehmen, untersuchen, benutzen und ab und zu ein Gespräch mit einem anderen Charakter führen.

Explosion im All

Sierra hat sich bei der grafischen Gestaltung zumindest in den Action-Sequenzen auf das Wesentliche konzentriert: Die Raumschiffe sind nett designt, mit passenden Texturen versehen und bewegen sich äußerst flüssig durch den Raum. Auch die Explosionen, bei denen die Fluggeräte in ihre Einzelteile zerlegt werden, sind wunderschön anzusehen (vorausgesetzt, es handelt sich nicht um das eigene Schiff...)

und bilden einen exzellenten Kontrast zu dem dunklen (All-)Hintergrund.

Die Spielgeschwindigkeit fällt nur bei bildschirmfüllenden Explosionen oder mehreren Gegnern ab, was dem Spielfluß doch etwas schadet.

Hymnenartige Klänge, fast wie bei den "Star Trek"-Filmen untermalen die Szenerie; die Soundeffekte (Schußgeräusche, Explosionen usw.) gehen auch nach längerem Spielen noch nicht auf die Nerven, sondern haben einen durchweg motivierenden Touch.

Leichte Übung?

Die Steuerung wirkt auf den ersten Blick recht kompliziert, stellt aber mit ein bißchen Übung keine größere Herausforderung mehr dar. Insbesondere erfahrene "Wing Commander"-Piloten werden das Joypad schnell im Griff haben. Probleme bereitet eher der Schwierigkeitsgrad: Selbst im Modus "Easy" ist das Game schon sehr anspruchsvoll. Bereits die ersten Missionen erfordern Ihre volle Aufmerksamkeit. Dazu kommt, daß trotz guter Radarkarten (drei verschiedene stehen zur Auswahl) die Orientierung bei Ansammlungen von mehr als acht Raumschiffen auf einem kleinen Gebiet schwerfällt.



pat

The Last Dynasty

Meine Meinung: Aufgrund des guten Spielflusses und der gelungenen Grafik motiviert "The Last Dynasty" anhaltend. Natürlich tragen auch die FMV-Sequenzen dazu bei, den Spieler mittelfristig bei der Stange zu halten. Allerdings kann ich das Game nur Zockern mit guten Nerven und Durchhaltevermögen empfehlen. Es geht doch an die Nieren, wenn man fünf Sekunden nach Auftauchen von feindlichen Bombern das Zeitliche segnet. Zum Glück gibt

es eine vernünftige Speicherfunktion oder wahlweise ein Passwort. Gut gefallen hat mir auch die Grafik. Die Raumschiffe bewegen sich ausgesprochen flüssig. Etwas störend empfand ich die abfallende Spielgeschwindigkeit bei extremen Explosionen oder massiven gegnerischen Attacken. Alles in allem wirkt "The Last Dynasty" ein bißchen wie eine durchschnittliche Kopie von "Wing Commander".
Patricia Beischl

■ PRODUKT:	The Last Dynasty
■ VERFÜGBAR AB:	Dezember
■ HERSTELLER:	Sierra
■ ENTWICKLER:	Sierra
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	3	■ MOTIVATION:	3
■ GRAFIK:	3	■ PREIS/LEISTUNG:	3
■ SOUND:	3		
■ PRÄSENTATION:	3		
■ GAMEPLAY:	3		
		GESAMTWERTUNG:	3,0

**Wir haben das Jahr 2096
und es ist Sport, eine
Bombe umgeschnallt
zu haben.
Lust auf
mehr?**

BLAST CHAMBER

Der 3 D-rotierende Todeskampf



50 rotierende Kammern in
atemberaubender 3 D-Grafik.
Davon 20 für Mehrspieler-
Action und 40 für
Einzelkämpfer.



Gegeneinander mit bis zu
vier Spielern gleich-
zeitig, alleine gegen
Computergegner oder gegen
die Zeit.



Eine völlig neue Art des
Gameplays voll innovativer
Ideen und Überraschungen.



Gewaltige Power-Ups, wie
Magnet-Stiefel, Riesen-
sprünge, Psycho-Bomben,
Kristall-Magneten und
viele mehr.

Im Exklusiv-Vertrieb von:

Laguna
VIDEO GAMES

PlayStation
TM

SEGA SATURN

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
<http://www.bomico.com>



PC CD-ROM

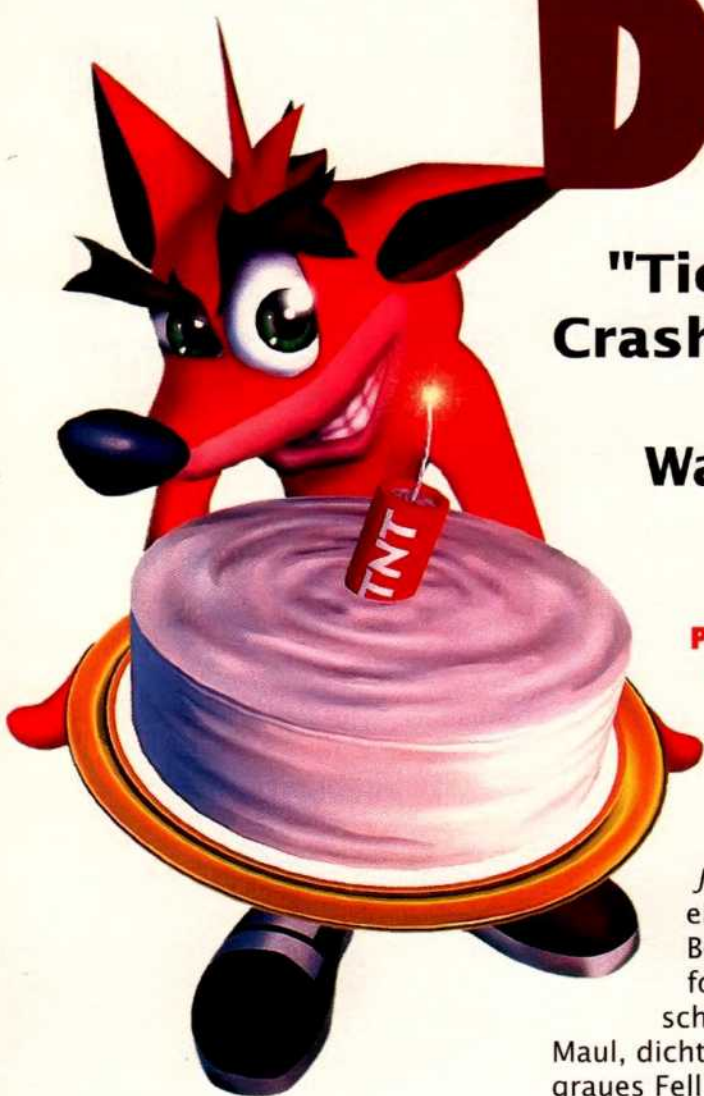
ACTIVISION

Der Bruchpilot

"Tierische" Action!

Crash Bandicoot, ein kleines australisches Beuteltier ist der Held in einem Jump'n-Run-Game der neuen Generation.

Was denkt Jason Rubin aus dem Entwickler-Team "Naughty Dog" über sein Spiel? Wir haben ihn gefragt! zusammengestellt von Nicole Baker



PSM: Crash – ist das eine Rieserratte aus Indien oder ein Beuteltier aus Australien?

J. Rubin: Definitiv ein australisches Beuteltier. Es wird folgendermaßen beschrieben: spitzes Maul, dichtes, weiches und graues Fell (unser Crash hat einen Orange-Ton) mit helleren Streifen am hinteren Teil (wird bei Crash durch die Hosen verdeckt) und leicht gräulichem Fell am Bauch (bei uns: gelb). Es hat große Ohren, einen weissen Schwanz und lange Krallen an den Vorderläufen (bei uns unter Wanderstiefeln versteckt).

PSM: Ist denn diese lebhaft orangefarbene Figur Sony's neues Maskottchen? War das die Idee für die Aufmachung und das Konzept?

J. Rubin: Nein. Maskottchen werden meiner Meinung nach nicht kreiert, sondern von der Öffentlichkeit dazu erkoren. Offiziell ist Crash nicht das Maskottchen von Sony Computer Entertainment. Ich denke, wir sollten einfach abwarten.

Crash wurde nicht auf Sony abgestimmt. Aber anscheinend wurde es dort häufig gespielt, hat eingeschlagen und ist deswegen publiziert worden.

PSM: Was bietet Crash, das es vorher noch nie gab?

J. Rubin: Einiges, wie z. B. 3-D-Hintergrundbilder, die Textfülle und die schnellen Bewegungen, die dieses klassische, geballte Game in seiner 3-D-Umgebung als besonders realistisch erscheinen lassen.

PSM: Wie lange dauert es eigentlich, Crash komplett zu Ende zu spielen?

J. Rubin: Schwer zu sagen – es hängt sowohl von der Erfahrung und Geschicklichkeit des Spielers ab als auch von den beiden möglichen Lösungsvarianten.

PSM: Wie haben Sie es geschafft, das Spiel nicht eintönig werden zu lassen?

J. Rubin: Einige Kristalle, die den Zugang zu bisher verborgenen Ebenen ermöglichen, kann der Spieler erst zum vermeintlichen Schluß bekommen. Zusätzlich haben wir Bonusrunden

eingebaut, die beendet werden müssen, um Extra-Leben zu erhalten, in weitere Levels vorzudringen, etc.

PSM: Wann hat die Arbeit für Crash Bandicoot begonnen und wie ging es weiter?

J. Rubin: Naughty Dog (das waren damals mein Partner und ich) begann offiziell im Oktober 1994 mit Crash. Im Januar 1995 kamen weitere Mitarbeiter dazu. Insgesamt bestand das Crash-Team aus acht Naughty Dogs und zwei Experten von "Universal Interactive". Nach langer Planung und technischer Arbeit wurde der erste Entwurf im August 1995 abgeschlossen. Wir tüftelten sechs Monate mit der Hardware. Jetzt hatten wir ein "offenes" Szenario, das vollkommene Bewegungsfreiheit, erste primitive Interaktionen sowie detaillierte Hintergrundbilder enthielt. Da diese Situation sich stark von den bisherigen Spielen unterschied, waren unsere Chefprogrammierer Andy und Dave entschlossen, die Voraussetzungen für schnelle und effiziente Bewegungsabläufe zu schaffen. Sie hatten Erfolg, und deswegen besitzt Crash Bandicoot so viele verschiedene Typen und Charaktere.

PSM: Warum haben Sie zweidimensionale Spielesequenzen mit den atemberaubenden 3-D-Ansichten gemischt? Sie hätten doch auch das gesamte Spiel in 3-D gestalten können, wie z. B. bei "Mario 64"?

J. Rubin: Als wir mit den Entwicklungen begannen, war es unser Ziel, die klassischen 2-D-





Spiele dreidimensional zu gestalten, wobei wir stets darauf achteten, die grundsätzliche Spielidee nicht zu verlieren. Wir haben uns an die Kombination der "traditionellen" 2-D-Ebene und der "atemberaubenden" 3-D-Ebene gehalten, weil wir im 2-D-Layout noch immer Qualitäten sahen, die auf viele Arten für die Level ausgeschöpft werden konnten. Außerdem haben klassische 2-D-Spiele noch immer viele Fans.

PSM: Welche Arbeit war für Sie am schwierigsten?

J. Rubin: Einfach alles. Erst nach sechs Monaten gelang es uns, die mathematischen und grafischen Voraussetzungen des Plattform-Spiels nach unseren Vorstellungen zu gestalten

ten und trotzdem die magische Grenze von 30 Hz nicht zu unterschreiten. Dies hätte den Effekt des Spieles zerstört. Trotzdem glaube ich, daß man noch mehr aus der PlayStation herausholen könnte.

PSM: Welche grafischen Details gefallen Ihnen persönlich am besten?

J. Rubin: Also, das sind: a) Der Wasser-Effekt, an dem die letzten Monate technisch sehr viel gearbeitet wurde. b) Der "Boulder Level" mit seinem geheimnisvoll leuchtenden Licht. c) Crash's Gesichtsausdruck bei den fallenden Steinen.

PSM: Worauf sind Sie und Ihr Team besonders stolz?

J. Rubin: Ich glaube, wir haben grafische Leistungen erreicht, die ihresgleichen suchen. Offensichtlich haben die Spieler von Anfang an Spaß. Besonders ehrte uns das Lob von David Perry, einem der besten Erfinder von Plattformspielen, der Crash als das Beste auf der E3-Messe in London bezeichnete. Darüber hinaus sind wir auf die vielen Details stolz, die wir in unser Spiel hineingepackt haben.

PSM: Was unterscheidet Crash aus technischer Sicht von den anderen Games?

J. Rubin: Durch effiziente Programmierung und Umsetzung ist es gelungen, Details und Bewegungen dreidimensional besonders realitätsnah darzustellen.

PSM: Haben Sie durch die Entwicklung von Crash dazugelernt?

J. Rubin: Wir haben es geschafft, sowohl die technischen Möglichkeiten der Konsole auszureizen als auch eine spielerfreundliche und obendrein künstlerisch gestaltete Umgebung zu entwickeln. Ohne Zweifel werden wir bei zukünftigen Produkten weiterhin großen Wert auf das Zusammenspiel dieser beiden Aspekte legen.

PSM: Planen Sie, Crash auch auf einem anderen System herauszubringen?

J. Rubin: Nein, Crash Bandi-

coot wird es nur auf der PlayStation geben – ebenso wie unser neues Projekt, das voraussichtlich Anfang '97 erscheint.

PSM: Wie geht es Ihrer Meinung nach mit 3-D-Spielen weiter?

J. Rubin: Gute Frage. Wahrscheinlich wird 3-D sprichwörtlich neue Dimensionen erreichen, sowohl bei den neuen als auch bei den klassischen Spielideen.

Zusammenfassend möchte ich sagen, daß unabhängig vom Hersteller alle Varianten der 3-D-Spiele ihren eigenen Reiz behalten werden.

pat



Die Macher



Naughty Dog. Das waren anfänglich Andy Gravin und Jason Rubin, die bereits während ihrer Schulzeit Mathematik-Lernprogramme entwickelten, später dann auf die Programmierung von Spielen umstiegen. Noch zu College-Zeiten arbeiteten sie für Electronic Arts ("Keef the Thief", "Rings of Power"). Anfang 1993 begannen sie mit den Arbeiten für das Kampfspiel "Way of the Warrior", dessen Erfolg sie zu den Universal Interactive Studios führte. Mittlerweile gehören zum Naughty Dog-Team u. a. auch: David Bagget, Babak Rafei, Taylor Kurosaki, Dan Kollmorgan und Justin Monast.

Die Herausgeber



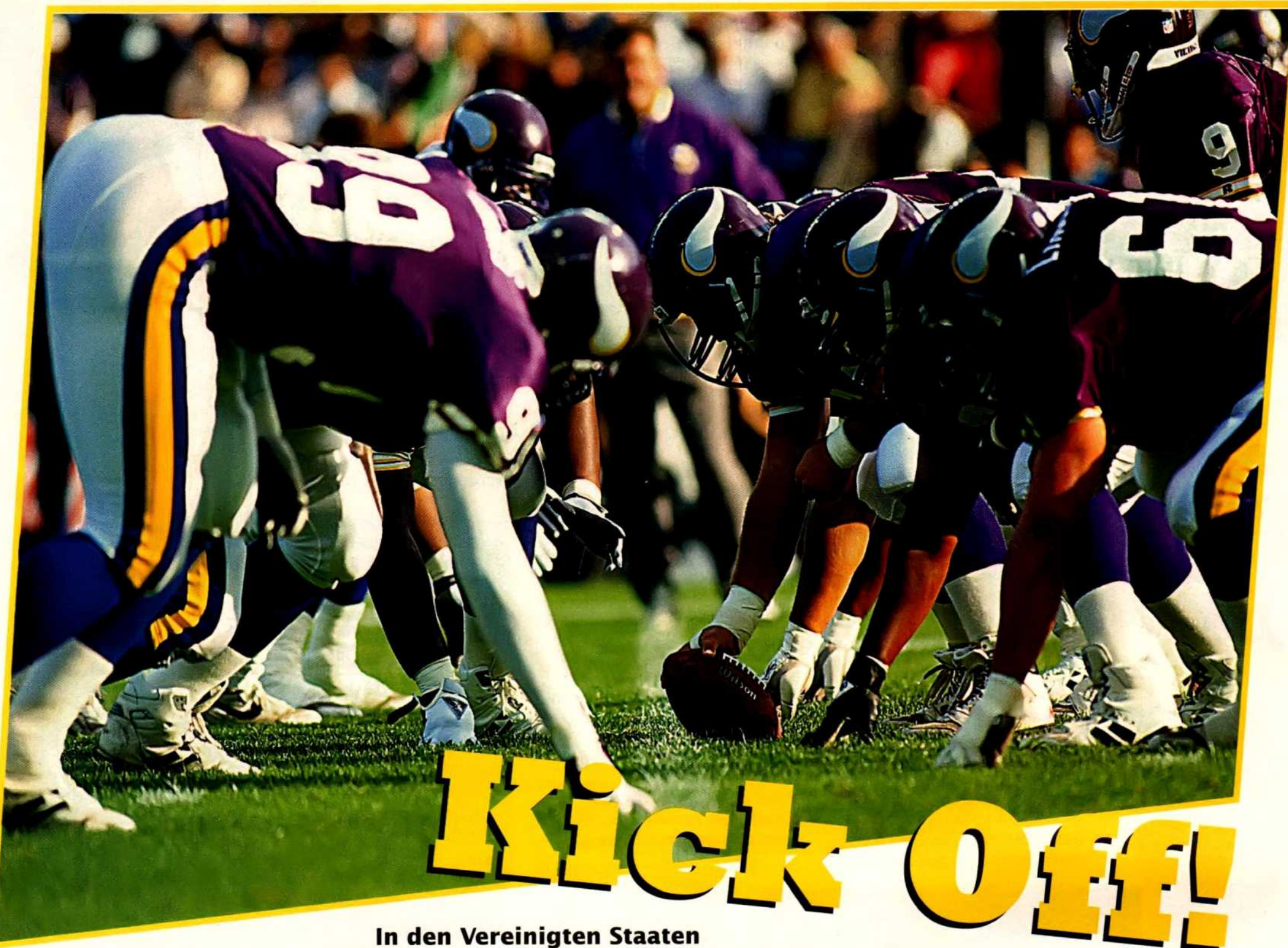
Universal Interactive Studios – eine Tochtergesellschaft der MCA Inc. – spezialisiert auf Programme für hochentwickelte Videospiele, bestehend u.a. aus David Siller und Mark Cerny. Zu den Verkaufsschlägern gehörten die ersten beiden Spiele "Way of the Warrior" und "Jurassic Park Interactive". David Siller, 22 Jahre, hat schon bei der Produktion von über 50 Videospielen für verschiedene Systeme mitgewirkt: Mark Cerny ist seit 13 Jahren dabei. Er hat bereits für Atari programmiert, das SEGA Technical Institute gegründet und war an der Entwicklung vieler anderer Videospiele (auch im Hardware-Design) beteiligt.





Special

American Football



Kick Off!

Alle Live-Fotos: ATP / Reck

In den Vereinigten Staaten gehört das Gerangel um das ovale Lederei zu den beliebtesten Sportarten. Auch hier in Europa und vor allem in Deutschland erfreut sich Football – dank der Weltliga-Teams Frankfurt Galaxy und Düsseldorf Rhein Fire – einer immer größer werdenden Beliebtheit. Der Eroberungszug von American Football macht auch vor der PlayStation nicht Halt. Mittlerweile sind mehrere Football-Simulationen auf dem Markt: u.a. der Veteran "NFL Game Day" und der Klassiker "John Madden '97".

Doch wie funktioniert American Football überhaupt? von Michael Hundt

Am Anfang war das Ei...

Vergessen Sie zunächst einmal alles – zumindest fast alles – was Sie bisher über American Football gehört haben. Football ist weder kompliziert noch brutal, es geht auch nicht um Raumgewinn, wie manch einer heute immer noch behauptet. Wie bei jeder anderen Sportart auch, will jede Mannschaft für sich

selbst so viele Punkte wie möglich zu erzielen, und gleichzeitig soll natürlich der Gegner genau daran gehindert werden. Punkte werden entweder durch "Touchdowns" oder "Field Goals" erzielt. Damit es auch klappt, sind zunächst einmal ein paar Grundprinzipien notwendig: Jede Mannschaft hat eine Abteilung für den Angriff (= Offense) und eine für die Abwehr (= Defense), außerdem gibt es noch einige sogenannte

"Special Teams" für Sonderaufgaben.

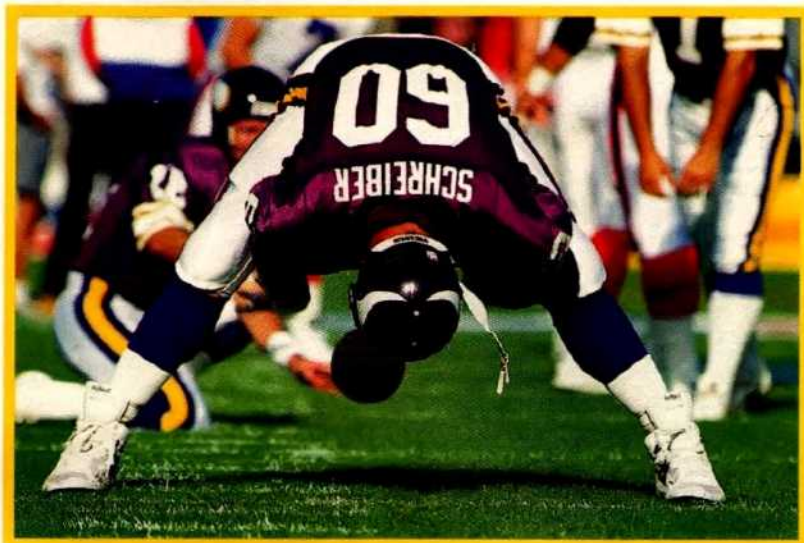
Im Gegensatz zum europäischen Fußball wird der Ball aber nicht planlos nach vorne gekickt, sondern durch geschicktes Auswählen von Lauf- oder Paßspielzügen mit Taktik nach vorne bewegt. Beim Laufspielzug wird einem Running Back vom Quarterback der Ball "überreicht". Beim Paß fängt ein Wide Receiver – auf gut

Deutsch ein Paßempfänger – oft recht spektakulär den Ball, welchen der Quarterback zuvor elegant in die Luft befördert hat. Bei den Laufspielzügen entsteht meistens ein großes Gerangel, da die Defense



natürlich den gegnerischen Ballträger daran hindern will, nach vorne zu kommen. Dieses Gerangel wird von Unkundigen oft als Keilerei bezeichnet. Es gibt aber genaue Regeln, wie ein Spieler angegriffen werden darf. Das beim Fußball sehr beliebte In-die-Beine-treten ist gänzlich verboten.

Geblockt werden darf nur der balltragende Spieler – und das auch nur von vorne. Beim Passen darf der Gegenspieler solange nicht angegriffen werden wie der Ball in der Luft ist. Wird das Ei dann allerdings gefangen, gilt: ran an den Gegner. So etwas wie Abseits gibt es auch im American Football. Während sich beim europäischen Fußball die Gemüter häufig erhitzen, ob ein Spieler im Abseits war oder



nicht, ist es beim American Football relativ einfach: Wer sich zu früh nach vorne bewegt ist der Loser, denn bewegt werden darf sich erst dann, wenn der Ball in Aktion ist.

Get Ready for Kick Off!!!

Mit diesen Grundkenntnissen ausgestattet, können Sie nun eines der Footballspiele in Ihre PlayStation legen – und los geht's. Nach einem netten Intro und der Auswahl eines

★ Die wichtigsten Begriffe im American Football ★

Quarterback

Der "Kopf" des Teams. Er sagt den Spielzug an und leitet die Angriffssequenz ein. Er übergibt das Leder an den Ballträger oder wirft den Ball zum Wide Receiver. Zur Not rennt der Quarterback auch mal selbst. Wichtig: Er braucht ein gutes Auge für die Situation und gutes Reaktionsvermögen.

Running Back

Wird bei den Laufspielen als Ballträger eingesetzt. Er muß sehr beweglich agieren, um den gegnerischen Verteidigern auszuweichen.

Wide Receiver

Enorme Schnelligkeit, verbunden mit einer ausgezeichneten Körperkoordination sind die Voraussetzungen für einen guten Wide Receiver. Denn er muß die langen Pässe seines Quarterbacks fangen – auch unter Bedrängung seiner Gegenspieler.

Offensive Linemen

Große, schwere Spieler, deren Aufgabe es ist, dem Running Back die Laufbahn freizumachen oder dem Quarterback genügend Zeit zum Anbringen eines Passes zu verschaffen. Ihr harter Job wird oft vom Publikum unterschätzt, doch ohne die Spieler der Angriffslinie läuft im Football wenig bis gar nichts.

Defensive Linemen

Zuerst die Blockversuche der Offensive Linemen abwehren, um dann den Running Back anzugreifen oder den Quarterback beim Passen zu stören – dies sind die Aufgaben der Spieler in der Verteidigungslinie.

Linebackers und Defensive Backs

Sie müssen schnell erkennen, ob es sich um ein Paß- oder Laufspiel handelt. Anschließend gilt es, entweder den Running Back zu Boden oder den Wide Receiver unter Kontrolle zu bringen.

Touchdown

Fängt ein Spieler den Ball in der Endzone, oder läuft er mit dem Ball in der Hand hinein, so hat er für seine Mannschaft einen Touchdown erzielt. Dafür erhält seine Mannschaft sechs Punkte.

Field Goal

Schießt ein Spieler das Ei durch die beiden Stangen am Spielfeldende, so erzielt er ein Field Goal. Ein Field Goal zählt drei Punkte. Ein Field Goal kann aus jeder Distanz erzielt werden.

Kick-Off

Mit dem Anstoß wird der Ball zu Beginn jeder Halbzeit und nach jedem Punkt wieder ins Spiel gebracht. Den Ball nimmt die Mannschaft auf, die zuvor in der Verteidigung war und erhält somit das Angriffsrecht.

Endzone

Die jeweils letzten zehn Yards auf dem Spielfeld. Hier so oft wie möglich hinein zu gelangen, ist Ziel jeder Offense. Die Defense will dies natürlich verhindern.

Penalties und Flags

Was dem Fußballer sein Freistoß, ist dem Footballer der Penalty. Regelverstöße wie Offside werden durch kleine gelbe Tücher (Flags) angezeigt, die ein Schiedsrichter an die Stelle des Regelverstößes wirft. Anschließend wird eine Strafe ausgesprochen. Je nachdem wer das Foul begangen hat, wird der nächst Angriffszug entweder weiter vorne oder weiter hinten erneut begonnen.

Offside

Bewegt sich ein Spieler, bevor der Ball ins Spiel gebracht wurde, so hat er ein Abseits produziert.

Fumble

Läßt ein Spieler den Ball fallen, den er zuvor bereits sicher in seinen Händen trug, so ist dies ein Fumble. Ein 'gefumbelter' Ball kann von jedem Spieler – egal ob Defense oder Offense – aufgenommen werden.

Pass Interference

Ist der Ball in der Luft, so darf kein Spieler daran gehindert werden, den Ball zu fangen. Erst wenn der Ball gefangen wurde, darf der balltragende Spieler am Vorankommen gehindert werden.

Quarterback Sack

Wird der Quarterback von einem Defense-Spieler zu Boden gerissen, bevor dieser den Ball loswerden konnte, spricht man von einem 'Sack'.

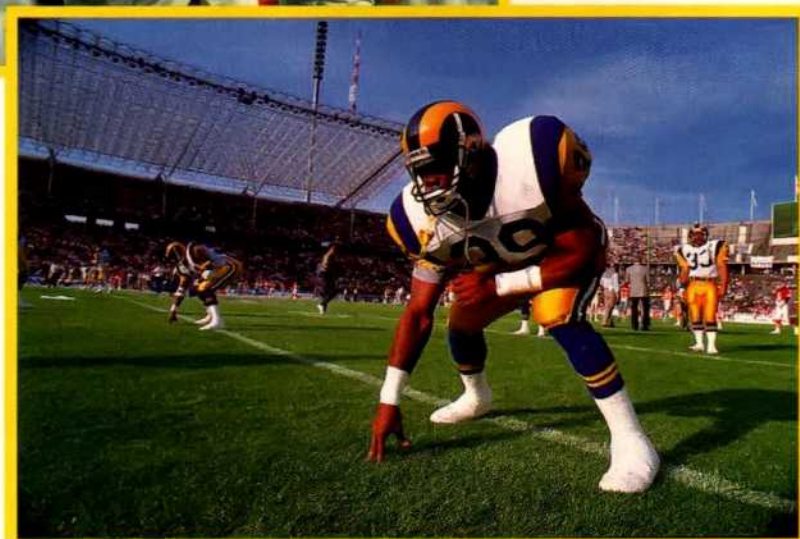
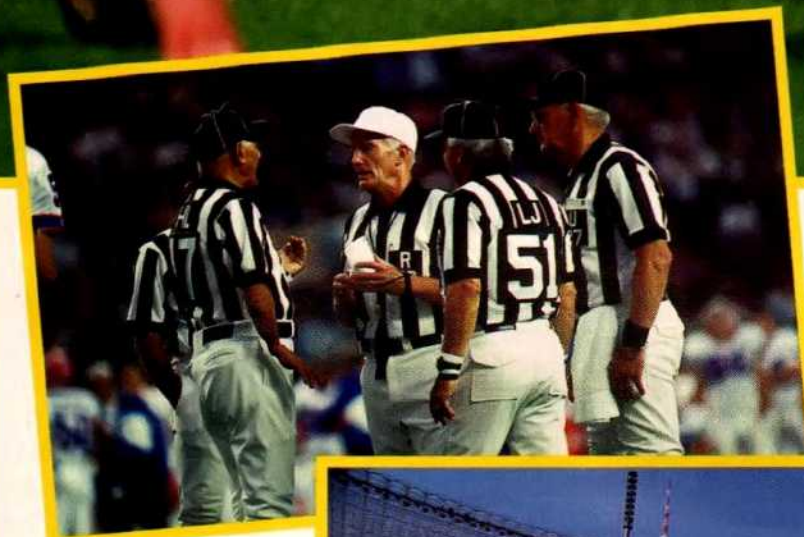
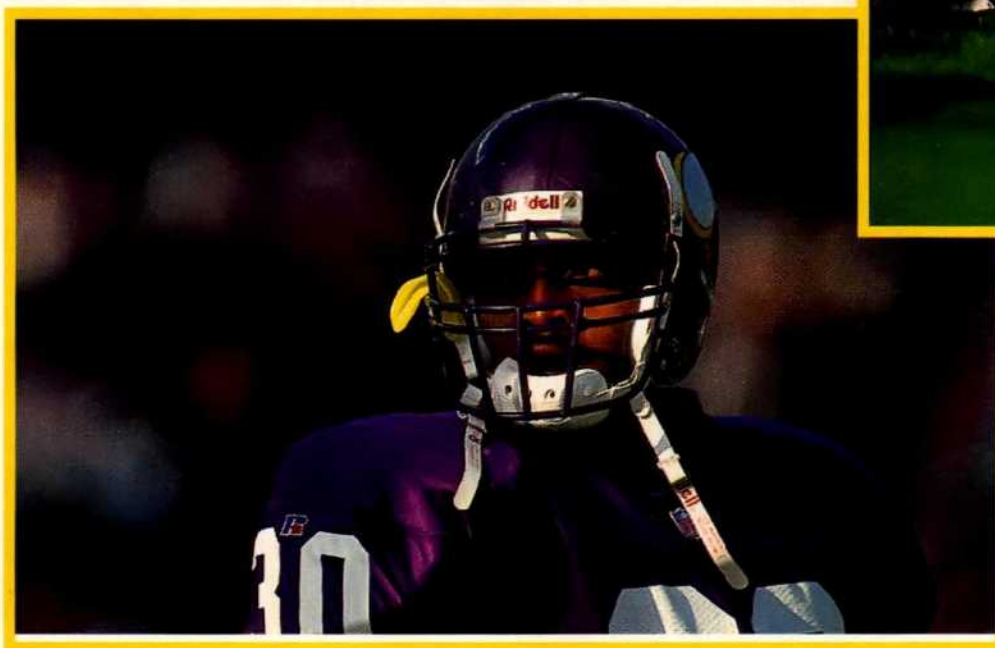
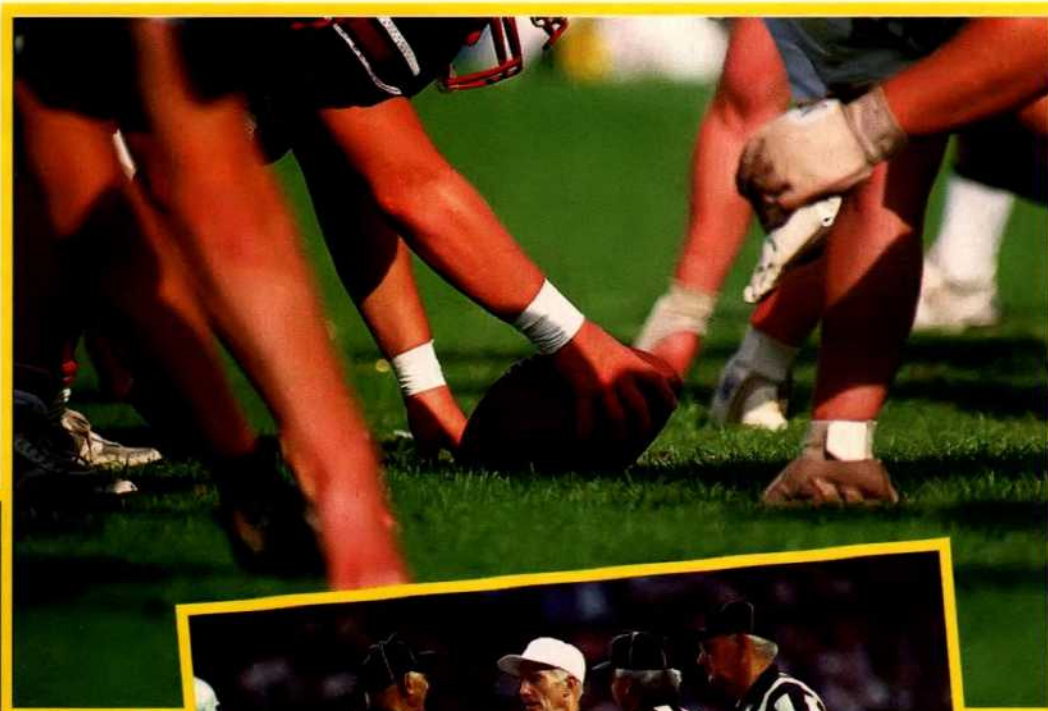


Jim Everett, Star-quarterback der Los Angeles RAMS



Special American Football

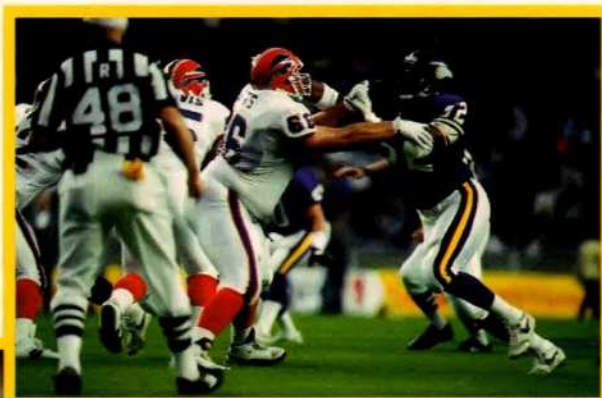
Teams, dessen Geschicke Sie übernehmen, geht es mit dem Coin Toss – dem Münzwurf zur Seitenwahl – los. Derjenige, der die Auslosung gewonnen hat, bestimmt, ob er das Ei kicken oder empfangen will. Ein kleiner Tip: Sie sollten sich dafür entscheiden, den Ball zu empfangen, denn dann haben Sie zuerst das Angriffsrecht und können punkten. Nachdem der Gegner den Ball gekickt hat, nehmen Sie kurz vor Ihrer eigenen Endzone das Ei auf und laufen los. Doch so ein-



fach, wie Sie sich das vielleicht vorgestellt haben, ist die Sache nicht. Bevor Sie richtig nach vorne kommen, attackiert Sie die gegnerische Defense, und Ihr Ballträger geht zu Boden.

Jetzt geht's erst richtig los...

An der Stelle, wo der Ballträger gestoppt wurde, beginnt Ihre Offense mit dem Angriff. Nun heißt es, mit vier Versuchen immer zehn Yards oder mehr nach vorne zu kommen.



Sobald Sie mindestens zehn Yards geschafft haben, erhalten Sie vier weitere Versuche. Durch eine abwechselnde Auswahl von Lauf- und Paßspielzug gelingt es Ihnen, die gegnerische Verteidigung in Schach zu halten. Bereits im zweiten Versuch konnten Sie mit einem langen Paß viel Boden gutmachen und haben die Möglichkeit, mit vier neuen Versuchen wiederum zehn Yards nach vorne zu kommen. Doch was eben noch gut geklappt hat, will jetzt nicht mehr so recht glücken. Gerade versuchen Sie, im dritten

Anlauf einen Paß an den Mann zu bringen, als plötzlich zwei gegnerische Defense-Spieler vor Ihrem Quarterback auftauchen und diesen sehr unsaft zu Boden reißen – ein richtig netter Quarterback-Sack. Da Sie nun auf Nummer Sicher gehen wollen, schicken Sie eines der Special-

Teams auf's Feld: die Punt-Formation. Mit dem Punt versucht die Offense, den Ball so weit wie möglich in die generische Hälfte zu befördern, damit das andere Team seinen Angriff möglichst weit hinten beginnen muß.

Defense go!!!

Ähnlich wie beim Kick-Off nimmt ein Spieler den Ball auf und läuft los. Sie versuchen nun, diesen Ballträger so weit hinten wie möglich

zu stoppen, damit die gegnerische Offense möglichst weit weg von Ihrer Endzone anfangen muß. Nun beginnt das Rätseln auf Ihrer Seite. Wird der Gegner einen Paß werfen oder versuchen, durch einen Lauf nach vorne zu kommen. Leider haben Sie sich für die falsche Verteidigung entschieden und sehen den Gegner erstmal nur von hinten. Zum Glück können Sie den Angreifer noch kurz vor Ihrer Endzone stoppen. Doch dann ist es soweit: Mit einem kurzen Paß auf die Außenseite findet der gegnerische Quarterback einen freistehenden Receiver, und der erste Touchdown ist erzielt. Nun hat der Gegner noch die Möglichkeit, das Ergebnis zu erhöhen – mit dem Point After Touchdown (kurz: PAT). Entweder schießt er das Ei durch die beiden Stangen, dafür erhält er einen Punkt. Oder er läuft oder paßt nochmals den Ball in die Endzone – dafür gibt es zwei Punkte. Nachdem gepunktet wurde, geht es erneut mit einem Kick-Off weiter.

Nachfolgend stellen wir Ihnen zwei Games aus dem Bereich "Football" vor; eines für Anfänger, eines für "Profis".



Der alljährliche Horror:

Geschenk-
Abo!

**Weihnachten rückt unerbittlich näher,
und Sie haben immer noch
kein vernünftiges Geschenk!**

Mit
Geschenk-
urkunde!

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

CP071



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.



Special American Football



NFL Game Day '96

Bereits seit Mai dieses Jahres ist das Spiel "NFL Game Day" auf dem Markt. NFL Game Day 96 ist ideal für Football-Einsteiger. Die Anzahl der Spielzüge für die Offense ist ausreichend und übersichtlich. Die Unterscheidung, ob es sich um einen Lauf- oder einen Paßspielzug handelt, ist dank unterschiedlicher Farbunterlegung auch für den Laien möglich. Das Bild, welches den Spielzug darstellt, ist außerdem groß genug, um auch noch etwas erkennen zu können. Das Regelwerk im American Football ist sehr umfangreich. Deswegen werden gerade Anfänger erleichtert sein, daß nur die wichtigsten Regeln umgesetzt wurden. Ein Offside durch die eigene Offense ist glücklicherweise nicht möglich.

Bei der Grafik müssen allerdings ein paar Abstriche gemacht wer-

so sind dies einfach 100% und nicht 150%! Außerdem fehlt die Chain-Crew, die anzeigt, wo die zehn Yards beginnen und wo sie enden.

Fazit: NFL Game Day ist das ideale Game für Football-Einsteiger. Es ist übersichtlich, aber trotzdem spannend und abwechslungsreich gestaltet. Mit ein bißchen Übung gelingen auch rasch die ersten Pässe. Dennoch hat man den Gegner nie voll unter Kontrolle – den absolut sicheren Spielzug zum Punkterfolg gibt es nicht.

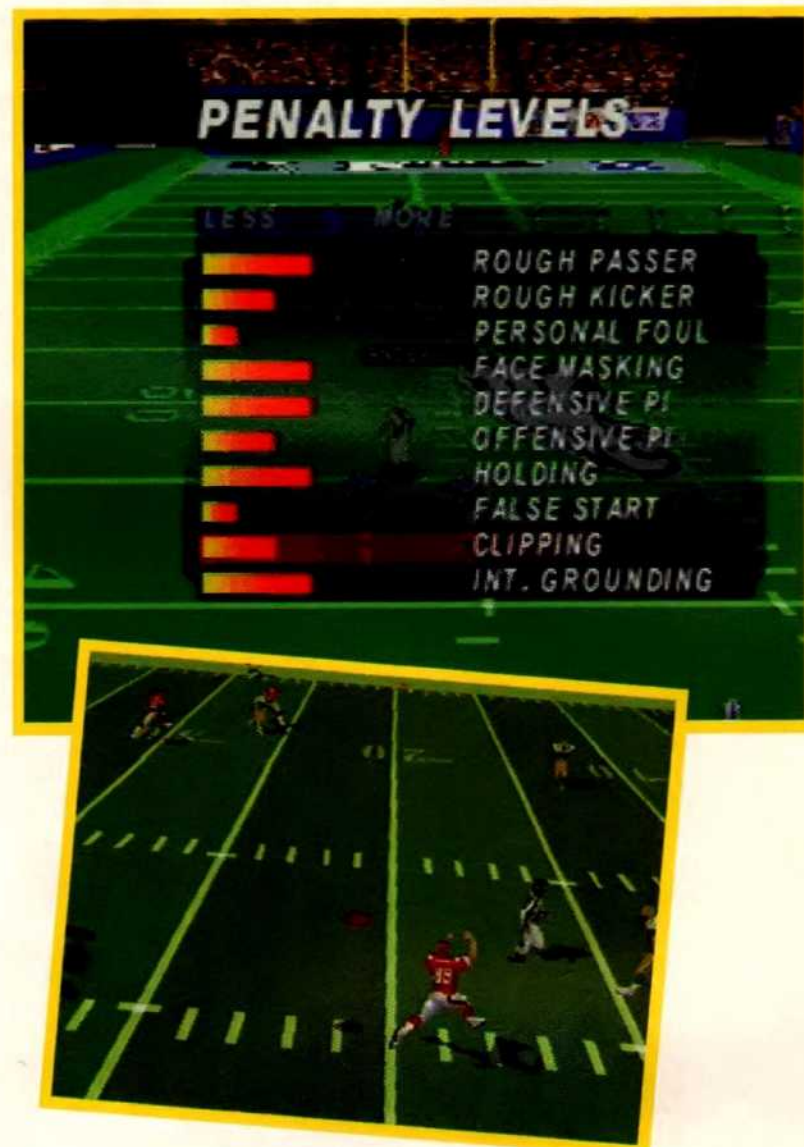
Madden NFL Football '97

Mehr etwas für die Insider und Könner ist dagegen "Madden NFL Football '97". Für Augen und Ohren ist dieses Spiel wirklich ein Genuß. Die Programmierer haben auf sehr viele Details geachtet – fast ein bißchen zuviel. Die unzähligen Reglementierungen machen das Gameplay zwar realistischer, gleichzeitig aber auch unnötig kompliziert. Neben den aktuellen NFL-Teams mit ihren Stadien stehen noch Auswahlmannschaften und historische Teams zur Verfügung. Wie wohl die Green Bay Packers von 1967 gegen die Dallas Cowboys von 1995 aussehen? Die Graphik ist sehr gut, dennoch wirkt die Bewegung der Spieler ungewöhnlich. Die Akteure scheinen nicht auf dem Boden zu laufen, sondern zu schweben. Die große Anzahl der Spielzüge ist zwar toll, die Auswahl aber schwierig. Die Bilder für die Spielzüge sind viel zu klein, und Paß- und Laufspiel lassen sich

kaum voneinander unterscheiden. Gerade Anfänger werden hier Probleme haben.

Fazit: Madden '97 ist für den Experten ein Muß, Anfänger sollten die Finger davon lassen. Die Möglichkeit, eigene Spieler zu schaffen und mit bis zu acht Leuten gleichzeitig spielen zu können, ist gerade für Profis reizvoll, da dann richtige Team-Stimmung aufkommt.

pat



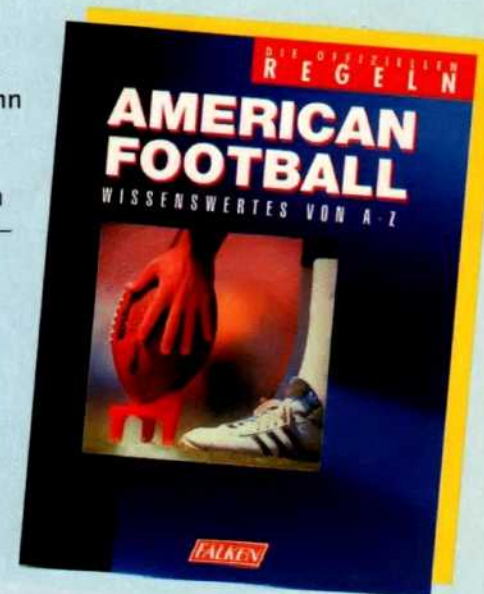
den. Die Konturen der Spieler sind etwas unscharf, aber die Spieler wirken wenigstens nicht wie Strichmännchen. Der Laufstil ist recht realistisch. Schade ist nur, daß sich die Programmierer wenig Mühe bei den Stadien gemacht haben: Entweder finden die Spiele in der Halle oder im Freien statt. Dringend überarbeitet werden müßte vor allem der Statistik-Teil. Wenn bei fünf Versuchen alle Pässe ankommen,

Gewinnspiel!

Wer nach dem Artikel Lust auf Football bekommen hat, kann sich intensiver mit diesem Kult-Sport beschäftigen: Die **Falken Verlag GmbH** hat 10 Bücher "American Football" spendiert. Darin werden alle Regeln und Fachbegriffe – mit vielen Bildern versehen – ausführlich erklärt. Um eins zu gewinnen, müssen Sie folgende Frage beantworten:

- Was ist die "Endzone"?
- a) Die jeweils letzten zehn Yards auf dem Spielfeld.
 - b) Der Punkt, an dem gar nichts mehr geht.
 - c) Die Reservebank.

Schicken Sie uns den Lösungsbuchstaben per Fax, E-Mail oder Post. Erreicht uns Ihre Zuschrift bis spätestens 31.12.1996, nehmen Sie an der Verlosung teil. Unsere Anschrift: DMV Verlag, PlayStation Magazin, Stichwort: American Football, Dornacher Str. 3 d, 85622 Feldkirchen, Fax: 0 89/99 11 54 99, E-Mail: 104706.16@compuserve.com



Und alles wird klar ...

TIPS

–Die überlebens- wichtigsten

TRICKS

Tips & Tricks für die PlayStation!

TIPS

TRICKS

Welche Spiele muß man haben, welche nicht und vor allem, welche gibt es überhaupt? Die Antwort finden Sie im PlayStation Sonderheft. Alle bisher erschienenen Spiele sind hier aufgelistet und bewertet, in 11 Kategorien von Action bis Strategie. Über die größten Highlights der letzten zwei Jahre erfahren Sie alles Wissenswerte in mehr als 60 detaillierten Artikeln. Und damit die Übersicht auch wirklich komplett ist, verraten wir Ihnen auf 6 Seiten Tips, Tricks und die besten Cheats. Bestellen Sie jetzt das Sonderheft „Best of PlayStation“ oder holen Sie es sich ab 9.12. im Handel!



Direkt bestellen oder
ab 9.12. im Handel!

Alle Geheimnisse für nur DM 12,80!

☐ Ja, ich bestelle
„Best of PlayStation“ für
DM 12,80 + DM 3,- Versandkosten!

Name

Straße, Nr.

PLZ/Ort

Tel./Fax

Datum/Unterschrift

Bitte ausgefüllten
Coupon an DMU-Verlag, CSJ, Postfach 14 02 20,
80452 München schicken oder unter 089/20 24 02 15 faxen!

CP071



Ich spiele weil...

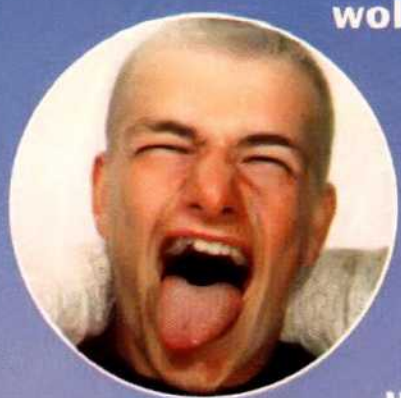
Es ist unglaublich!

Bereits eine Woche nach dem

Erstverkaufstag

unserer Ausgabe 12/96 erreichten
uns mehr als **300 (!) Zuschriften**

mit Ihren Fotos und Sprüchen. Sofort war uns klar, daß wir mit der
versprochenen Aktion "in den folgenden Ausgaben einige Bilder und
Slogans zu veröffentlichen" noch Ende nächsten Jahres zu tun hätten,
wollten wir allen witzigen Einsendungen gerecht werden.



Und darum haben wir uns entschieden, in diesem Heft schon mal die bislang
originellsten, ausgefallensten, interessantesten, spektakulärsten und
"nackigsten" Zuschriften abzdrukken. Allderweil wir aber
noch einiges mehr an Post erwarten, haben wir in Ausgabe 02/97
auch schon mal ein paar Seiten für Ihre Collagen, Fotos

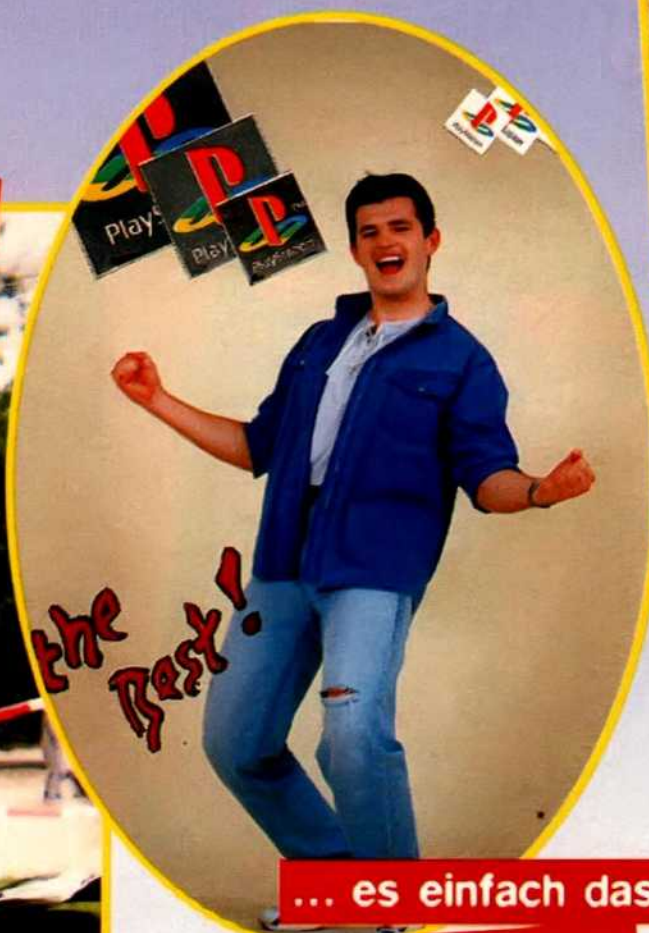
und komplettierten Sätze freigehalten...

Beachten Sie bitte, daß die hier vorgestellten
"Leser" nicht zwingend die Gewinner
unserer Weihnachtsaktion sind. Die Verlosung
findet erst – wie angekündigt – am 29.11.1996
statt, und zu diesem Zeitpunkt
ist diese Ausgabe bereits beim Drucker!

Die Bilder hat ausgesucht: Patricia Beischl

... Mama und Papa

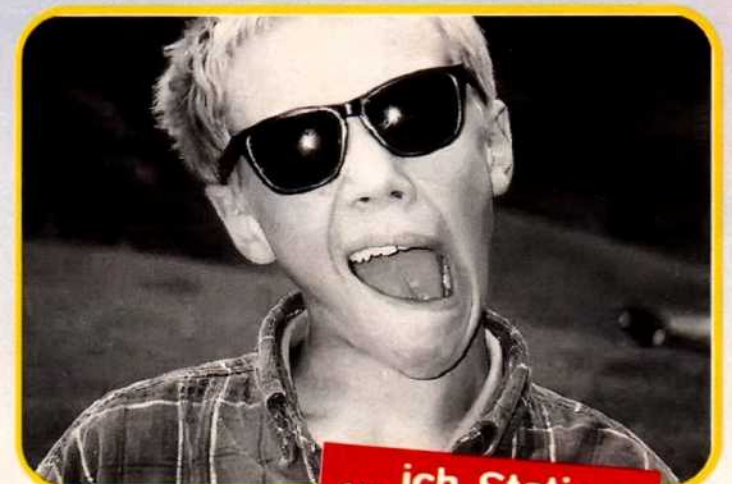
auch mal 'ne Pause brauchen.



... es einfach das
Beste vom Besten,
das Feinste vom Feinen ist.

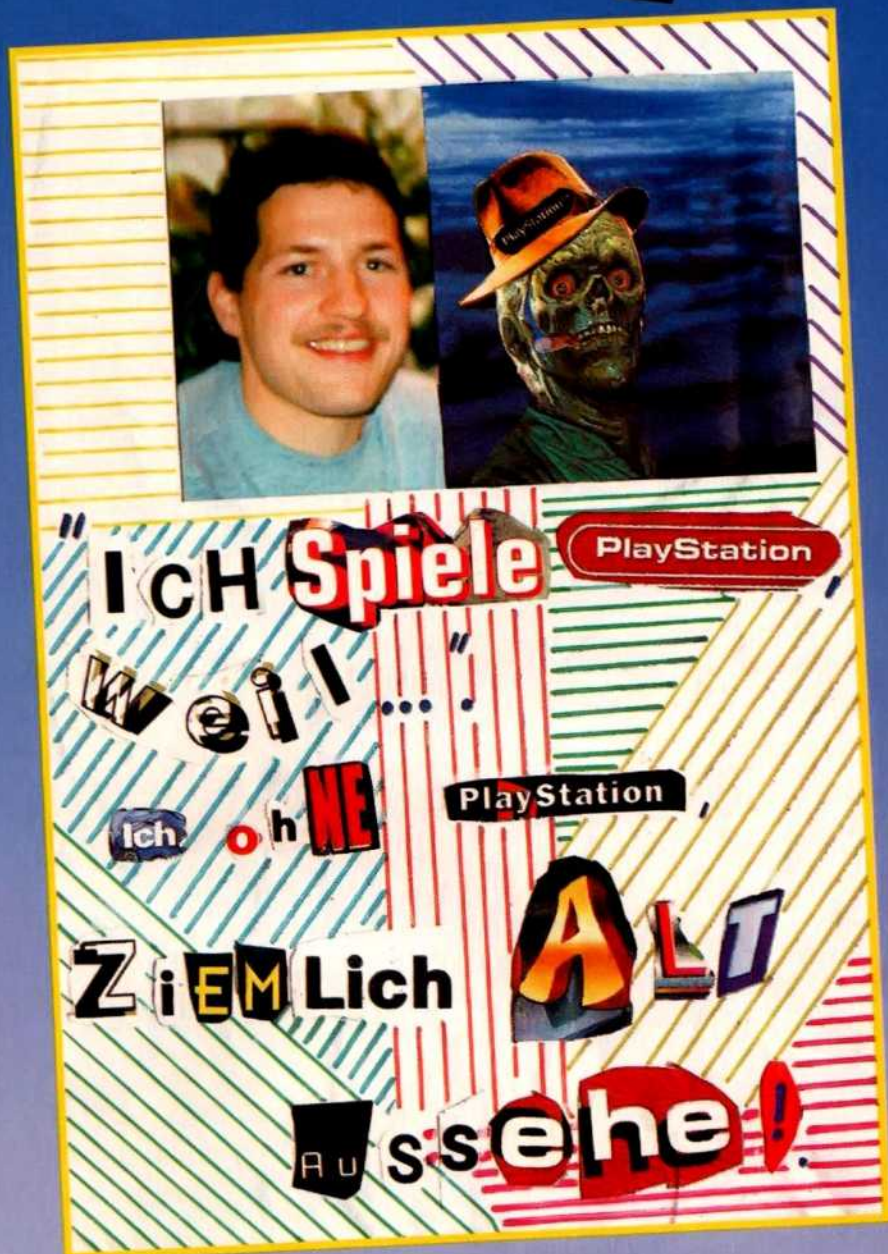


... es mir beim
superheißen Spielgefecht
immer ganz warm wird.



... ich Station-
Commander bin!

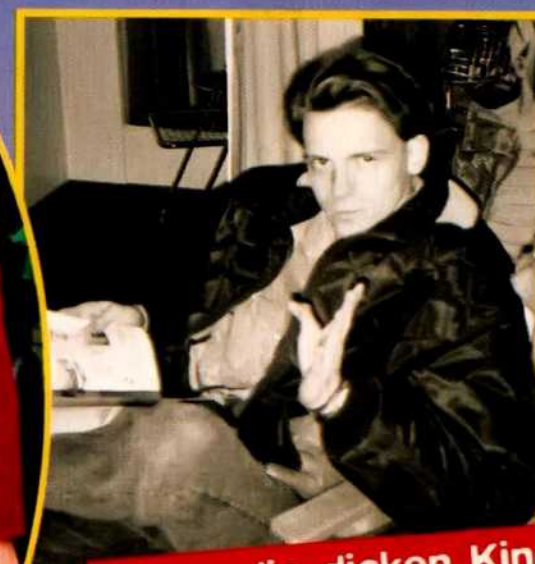
PlayStation,



... it cannot be
a game,
it's a trick.



... ob "er", ob "sie",
Tochter, Sohn -
alle spielen PlayStation.



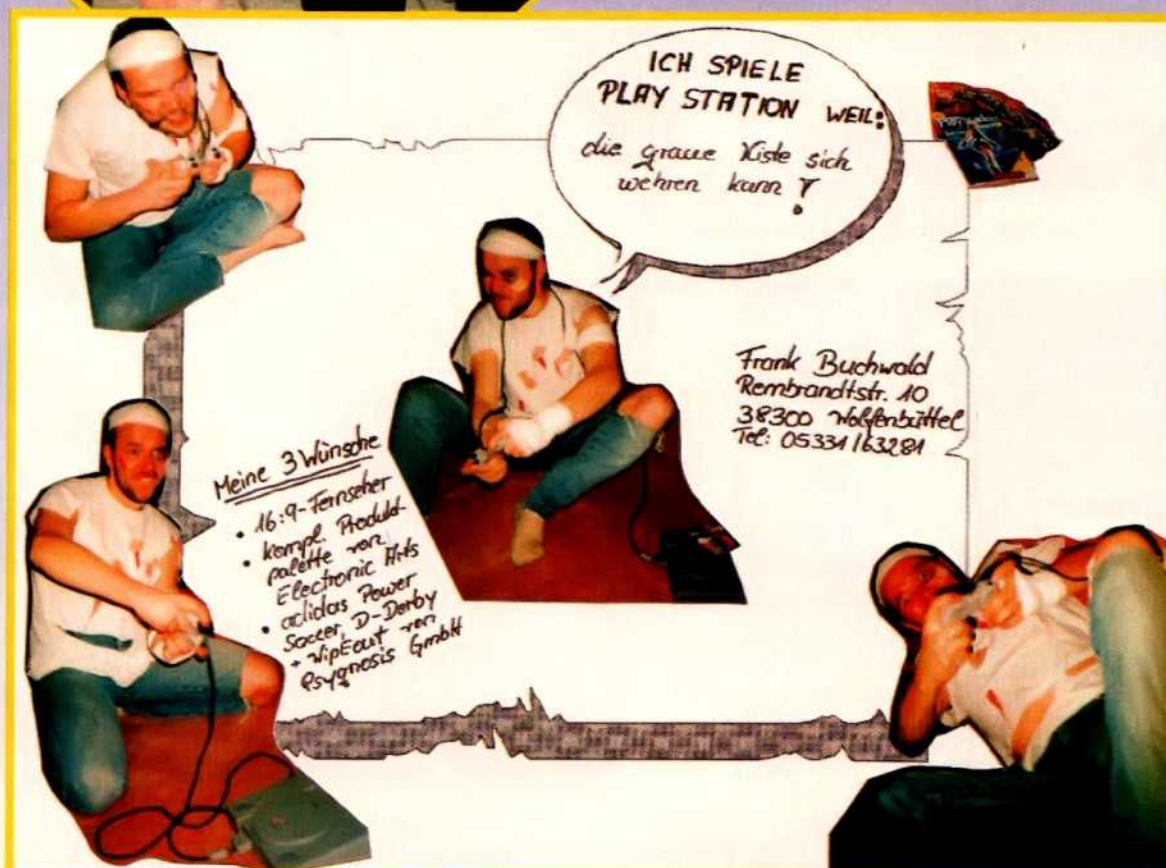
... nur die dicken Kinder
von Landau
NINTENDO spielen.



... man sonst nichts
zu lachen hat.



... sie von Software-
herstellern mit
wunderschönen
Spielen
"beschenkt" wird.



Ich spiele PlayStation, weil...



... die Frisur dann auch
ohne Haarspray hält.



... "Doktor spielen"
wirklich total out ist.



... ich auf
Abwechslung
stehe.



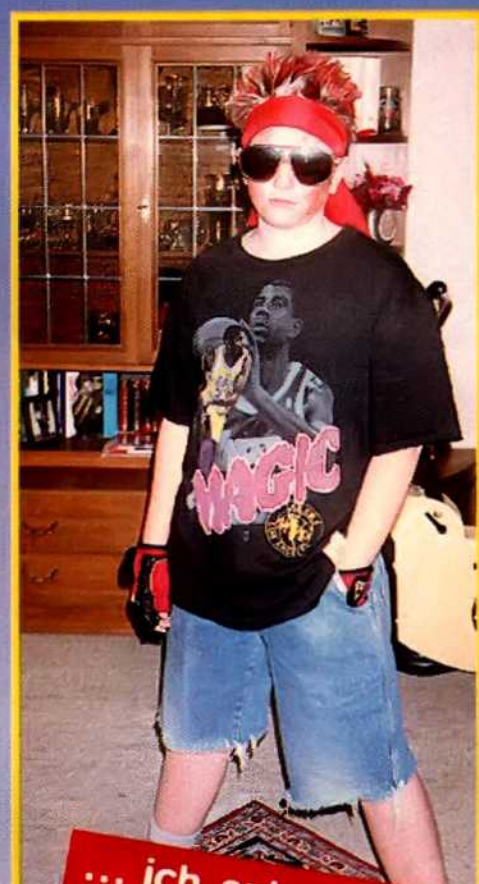
... ich die Kraft der
zwei Herzen habe.



... ich doch glatt
die Hauptrolle in
"Resident Evil"
bekommen würde.



... ich noch nie wußte, wie man
einen Satz logisch beendet.



... ich extravagant bin.



... das die absolute Stärke ist.



... ich die Spiele sonst umsonst
gekauft hätte.



... man damit wunderbar
dem Alltag entfliehen kann.



... dadurch unsere
Ehe nie
langweilig wird.



... meine SONYA
immer sagt:
"Congratulation,
you are
the best!"



... es die
Formel 1
der Konsolen
ist.



... ich ein
total
durchgeknallter
PSX-Freak bin.



... ich so von "Crash Bandicoot"
begeistert bin, daß ich unbedingt
auch mal auf einer Wildsau reiten wollte.

"ICH SPIELE PLAYSTATION, WEIL ICH MICH DAVACH EINFACH BESSER FÜHLE."



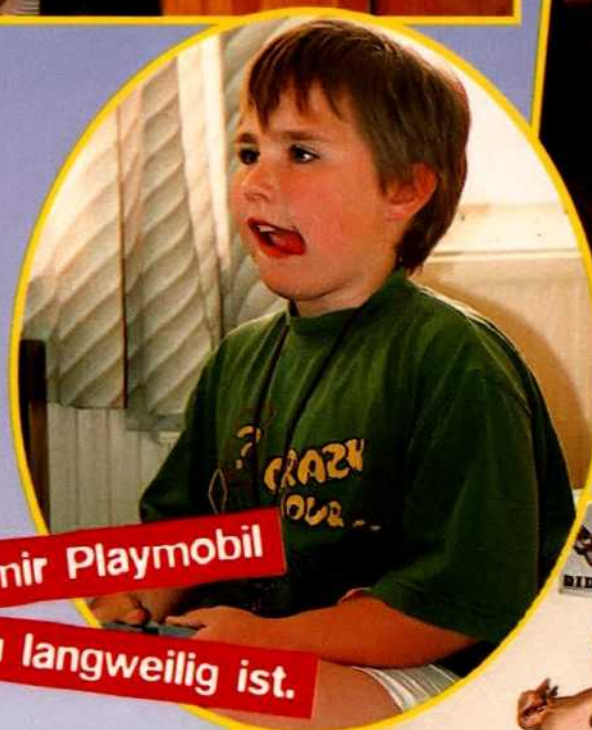
VORHER



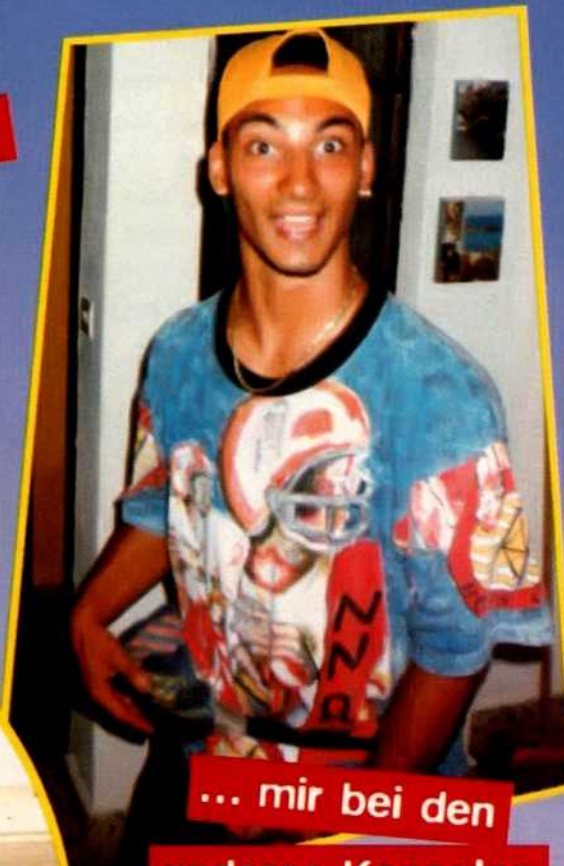
NACH DEM KONSUM



... Männer nicht
24 Stunden
Power bringen.



... mir Playmobil
zu langweilig ist.



... mir bei den
anderen Konsolen
die Socken
einfrieren.



... wir vom Alltag
die Schnauze
gestrichen voll haben.

Auf einen Blick

Der Testspiegel des PlayStation-Magazins

Wie bereits angekündigt, veröffentlichen wir ab sofort **regelmäßig alle Bewertungsergebnisse** der vorangegangenen Ausgaben **in einem Testspiegel**. Trotz des detaillierten **Bewertungssystem** kann es sein, daß Sie bei einzelnen **Noten oder Zwischenergebnissen** andere Meinung sind als wir. **Wir raten Ihnen daher, nach Möglichkeit jedes Game vor dem Kauf selbst anzuspieren**. Die Geschmäcker sind nunmal verschieden...

Ausgabe	Produkt	Spielidee	Grafik	Sound	Präsentation	Gameplay	Motivation	Preis/Leistung	Gesamtwertung
08/96	Adidas Power Soccer	3	2	2	1	2	2	2	2,2
08/96	Alien Trilogy	3	2	2	2	2	1	2	2,1
11/96	Andretti Racing	3	2	2	2	2	3	2	2,4
11/96	Baphomets Fluch	2	1,5	1,5	2	2	2	2	1,9
08/96	Battle Arena Toshinden II	3	1	2	2	1	2	2	2,0
11/96	BLAM! Machinehead	2	1,5	1,5	1,5	2	2	2	1,9
10/96	Blazing Dragons	2	3	2	2	2,5	2	2	2,2
09/96	Bust-A-Move	1,5	2	2	3	2	1	2	1,8
10/96	Casper	2,5	2	2	2	2	2	2	2,1
11/96	Crash Bandicoot	2	1,5	2	2	2	2	2	2,0
08/96	Descent	1	1	3	3	2	2	2	1,9
11/96	Destruction Derby	2	3	1,5	2	2	2	2	2 2,2
11/96	Die Hard Trilogy	3	1,5	2	2	1,5	1,5	2	2,1
11/96	Earthworm Jim 2	3	3	2	4	4	4	4	3,5
09/96	Fade to Black	2	2,2	2,5	2,5	2	1,9	2	2,1
12/96	Final Doom	3	3	2,5	3	2	2	2	2,5
08/96	Formel 1	3	1	1	1	1	1	2	1,7
10/96	Galaxian 3	5	2	4	3	5	6	5	4,6
08/96	Gex	2	2	2	2	2	2	2	2,0
09/96	Gunship	2	2	2,0	1,5	2	2	2	2,0
09/96	International Track and Field	2,5	1,5	2	2	1,5	1,5	2	1,9
10/96	Jumping Flash II	1,5	1,5	2	2	2	2	1,5	1,8
12/96	Lomax in Lemmingland	2	1,5	2,5	2	2	2	2	2,0
08/96	Magic Carpet	1	2	3	1	2	2	2	1,8
12/96	Motor Toon GP 2	3	2	2	2	2	3	3	2,6
12/96	Pandemonium	2	1,5	1,5	2	1,5	1,5	1,5	1,7
09/96	Pro Pinball	2	2	2	2	1,5	2	2	1,9
11/96	Project Overkill	2,5	2	2	2	2	1,5	2	2,1
10/96	Raging Skies	3	2	3	2	4	2	2	2,7
09/96	Resident Evil	2	1,2	1,5	1,0	1,8	1,5	2	1,7
08/96	Ridge Racer Revolution	3	2	2	3	1	2	2	2,2
11/96	Sim City 2000	2	3	4	3	2	2	3	2,6
08/96	Slam 'N Jam	4	2	2	2	2	2	2	2,5
09/96	Space Hulk	2	1,5	2	1,5	2	1,5	2	1,8
10/96	Starfighter 3000	3	2	2	2	2	2	2	2,3
12/96	Starwinder	4	4,5	3	4	4,5	4,5	4	4,1
11/96	Supersonic Racers	2	2	2	2	2,5	2,5	2	2,2
09/96	Tekken 2	2	1,5	2	1	1,5	1,5	1,5	1,6
09/96	The Aquanaut's Holiday	2,5	2,5	3	3	4	4	3,5	3,2
10/96	Time Commando	3	2	3	2	3	4	3	3,0
12/96	Tomb Raider	2	1	1,5	1,5	1	1	1	1,4
10/96	Top Gun	4	3	3	2	4	4	3	3,5
10/96	Tunnel B 1	2	1,5	1,5	2	2	2	2	1,9
12/96	Warhammer: Shadow of the...	2	2	2	2	1	3	2	2,0
08/96	WingCommander III	2	2	1	1	2	1	1	1,5
10/96	WipEout 2097	2,5	1,5	1,0	1,5	1,5	1,5	2,0	1,8
11/96	X-Com Terror from the Deep	3	3	2	3	1,5	1,5	2,0	2,3

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. drauf, da liege ich nur noch auf der Matte. Diese Kids sind unbesiegt. Wenn das so weitergeht, muß ich mir einen ruhigeren Job suchen.“

Extremer Schwarzgürtelmangel
In Hong Kong hat nun Lee Hong eine neue Schule 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 Unternehmen viel Erfolg, die nötige Erfahrung hat er ja bereits beim Nähen und Stopfen seiner eigenen Kung-Fu-Anzüge gesammelt.

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

Seit seine Schüler die Kampftechniken 2 erlernen, Videospiel Tekken beim Training wird schon der beste Kung-Fu ganz schön lange aus. Bei Anzug nicht lange aus. Bei einem Verbrauch von 20 Anzügen pro Woche treiben die Schüler ihren Baun. Zu allmählich in den Ruin. Zu 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



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



IT'S NOT A GAME.



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

Das Jahr neigt sich dem Ende zu, die Abende beginnen bereits am Nachmittag. Wohl dem, der über eine große Auswahl an PlayStation-Spielen verfügt. Nicht weniger wichtig ist dabei auch eine wohlgefüllte Cheat-Bibliothek. Schließlich machen viele Spiele erst nach Aktivierung diverser Schummeleien richtig Spaß. An dieser Stelle wollen wir uns auch für die überwältigende Anzahl an Zuschriften bedanken. Ein Sonderlob geht dabei an

Sven Welk aus Marl,

der uns eine exzellente Levelkarte zu Resident Evil schickte. Aus layouttechnischen Gründen ist es uns derzeit allerdings nicht möglich, diese Art der Spielehilfen zu veröffentlichen. Wir arbeiten aber mit Hochdruck daran. Auch wollen wir in den nächsten Ausgaben verstärkt Komplettlösungen vorstellen.

Time Commando

Trotz schwammiger Steuerung scheint dieses Zeitmaschinenspektakel nicht allzu schwer zu sein. Immerhin erreichten uns bereits fünf Zuschriften mit den kompletten Paßwörtern. Da diese allerdings allesamt verschieden sind, veröffentlichen wir an dieser Stelle die gesammelten Werke dieser treuen PlayStation-Magazin-Leser.



Level
Roman Empire
Japanese Middle Age
European Middle Age
Conquistadors
Wild West
Modern Wars
Future
Beyond Time

Variante 1
FLCPMXCF
WGBWOKAK
TKHEZLJU
YXYZDVNQ
ZJRWIJNP

JVTAFHEY
PYQNGBGQ
CSMWJOIU

Variante 2
XWPJFRIL
HORCSOFM
JDMSBBJO
NBQSZGBP
TMPEYRBB
HITBGGEM
QPUGPDLV
OGVFEHNF

Variante 3
ZFMWFDMF
PITPETHW
ZBVCLRWK
MZQYVNLV
VDXLKDMS
HIIIDNFN
EZPNZDLF
GUOWCSBS

Variante 4
ZRRWQLDU
DGUFTIAW
JDCJHKMR
QZRRCSLP
ZNLSARIB
XONAHGHF
JZONFUAV
GQHAADFY

Variante 5
PEUYKLNG
VXSIOFLJ
FTVQETHA
CMPUIKK

QJLMQGBG
QNGINVKW
UJMNSHES
QZZLZNLJ

Als Dreingabe verraten wir Ihnen auch noch den Spezialcode, der Ihnen die Tore zu einem versteckten Level öffnet: COMMANDO.

(Carsten C., Rehden, Tanja T., Langenhagen, Wolfgang K., Koblenz, Ralf S., Dillingen, Holger S., Seifhennersdorf)



Shellshock



Das abgefahrene Crash-Boom-Bang-Spiel ist in deutschen Ländern sehr beliebt. Woher wir das wissen? OK, einerseits können wir die Verkaufszahlen interpretieren, andererseits erreichten uns zahllose Cheats. Stellvertretend für alle Einsendungen folgen nun die Levelcodes.

● Levelcodes

Level 2: XYQCQPAKEAAGHAADA
Level 3: ZFRLQHQAFAA4MAADA
Level 4: EOBASJAXDAKQAADA
Level 5: GVRDCSAPCAAGVAADA
Level 6: 22BAUJAHEAAQ1AADA
Level 7: VH0BUOA5FAAC5AADA
Level 8: GM0DGOAPEAACCBADA
Level 9: 1S0EYGATDAAUGBADA
Level 10: S4KBIEADFAAGKBADA
Level 11: RA1DYFA1EAAIOBADA



Level 12: 30DEIADFAAORBADG
Level 13: 0VLBIGADGAAQZBADA
Level 14: KZLBIIAPFAAACLEDA
Level 15: 5GUCYHAPEAAKHCELA
Level 16: TJMDIJAXEAAKKCELA
Level 17: 3QEFYKADGAA4QCELA
Level 18: 1Y2YILAHEAASYCEDB
Level 19: 1D3DIPAXFAAKHCEDB
Level 20: 4PFLIGAPDAQMBDEDB
Level 21: JTFGYPAXCAQEFDEDB
Level 22: Q0VBYLAXDAQKDEDB
Level 23: JAOAIMAXDAATNDEDB
Level 24: 2OWFYGAPDAAXTDEDB
(Thomas H.-M., Zella-Mehlis)

● Debug-Menü

Eine weitere hilfreiche Option ist die Aktivierung des eingebauten Debug-Menüs. Drücken Sie dazu während des Screens "Copyright Core Design" schnell die Tastenfolge HOCH, RUNTER, LINKS, RECHTS, RUNTER, RUNTER, RECHTS, RECHTS.

(Christian G., Berlin)

Twisted Metal

Bei diesem Road Racer geht's wirklich rund. Wer lieber schneller zum Erfolg kommen möchte, tippt einfach die folgenden Paßwörter ab.

● Paßwörter

Level 1 Warehouse: KREIS, DREIECK, QUADRAT, KREIS, KREIS
Level 2 Freeway: X, QUADRAT, QUADRAT, KREIS, DREIECK
Level 3 River Park: X, DREIECK, QUADRAT, KREIS, DREIECK
Level 4 Cyburbia: X, QUADRAT, DREIECK, DREIECK, DREIECK
Level 5 Rooftop: QUADRAT, DREIECK, X, KREIS, X
Fight of your Life: QUADRAT, DREIECK, X, KREIS, X
(Thomas F., Wien)

WipEout 2097

Auch der Nachfolger des Kultspiels beinhaltet eine ganze Reihe netter Schummelmöglichkeiten. Ob Unverwundbarkeit, unzerstörbarer Schutzschild oder unendliche Waffenvorräte – WipEout 2097 macht's möglich.



● Phantom Class

Nehmen Sie Platz in der Phantom Class. Wie? Ganz einfach. Halten Sie im Hauptmenü die Tasten L1, R1 und SELECT gedrückt und klicken Sie zusätzlich auf DREIECK, DREIECK, DREIECK, KREIS, KREIS, KREIS.

● Alle Tracks

Qualifikation hin, Qualifikation her. Wollen Sie sich diese unnötige Fleißarbeit ersparen müssen Sie im Hauptmenü die Tasten L1, R1 und SELECT gedrückt halten und zusätzlich auf QUADRAT, KREIS, DREIECK, KREIS, QUADRAT klicken.

● Unendlicher Schutzschild

Ein wohlgefügter Schutzschild ist eine etwas andere Art der Lebensversicherung. Um die Abwehrkräfte unendlich zu halten, drücken Sie an beliebiger Stelle des Spiels die Tasten L1, R1 und SELECT. Anschließend betätigen Sie die Buttons DREIECK, X, QUADRAT, KREIS, DREIECK, X, QUADRAT, KREIS. Nun sollte Ihre Schildenergie unendlich hoch sein.

● Unendliche Waffen

Wer mit seinen Waffenvorräten nicht besonders haushalt-

Cheats



Schummelei ausprobieren. An beliebiger Stelle des Spieles halten Sie L1, R1 und SELECT gedrückt. Abschließend drücken Sie die Tasten DREIECK, QUADRAT, KREIS, X, DREIECK, QUADRAT, KREIS, X.

● Viecherei

Geben Sie es zu, daß Ihnen das Design der einzelnen Gleiter nicht besonders gefällt. Am liebsten würden Sie mit Schweinen, Schnecken oder Hummeln durch die düsteren Gänge brettern. Kein Problem, schließlich hat Psychognosis ein Herz für Tiere. Halten Sie einfach beim Starten die Tasten L1, R1, START und SELECT gedrückt und Sie werden einen tierischen Spaß haben.

(Ingo Z., Frankfurt)

WWF Wrestlemania

Da in diesem Showspektakel mit unfairen Mitteln gekämpft wird, sollten Sie diese Cheats stets griffbereit haben. Damit spielt es sich doppelt so schön. Achtung: Geben Sie die folgenden Schummeleien unbedingt im Pausen-Modus ein!

● Unverwundbarkeit

Mit der Tastenkombination X, DREIECK, R2 und HOCH können Ihnen die gegnerischen Treffer nur ein müdes Lächeln abringen.

● Timer anhalten

Um Ihren Gegnern stundenlang eine auf die Mütze zu geben, müssen Sie die Tastenfolge X, DREIECK, R2 und LINKS anwenden.

● Härtere Treffer

Eine höhere Durchschlagskraft erreichen Sie, indem Sie die Tastenkombination X, DREIECK, L2 und RUNTER wählen.

● Alles zurück

Um nach erfolgreichem Spiel wieder zu den Standardeinstellungen zurückzukehren, klicken Sie auf QUADRAT, KREIS, DREIECK und X.

(Alexander W., Kösching)

Panzer General

Das Leben eines Generals ist nicht immer leicht. Kluge Entscheidungen müssen blitzschnell getroffen werden, Schlachtpläne wollen ausgearbeitet werden und die Verluste sollten so niedrig wie möglich werden. Wer also auf der Militärakademie immer gepennt hat, sollte zumindest so viel Grips haben, um die nachfolgenden Levelcodes einzugeben. Die freie Welt zählt auf Sie!

ten kann, wird sich über diesen Cheat ganz besonders freuen. Drücken Sie dazu an beliebiger Stelle des Spieles die Tasten L1, R1 und SELECT und zusätzlich X, X, QUADRAT, QUADRAT, KREIS, KREIS, DREIECK. Ab jetzt müssen Sie keinen Gedanken mehr an Sparsamkeit verwenden.

● Unendlich viel Zeit

Falls Ihnen die Raserei unter Zeitdruck auf die Nerven geht, sollten Sie diese

● Levelcodes

Level 1: CFDM
Level 2: AAHA
Level 3: ZIBL
Level 4: ABAK
Level 5: LLTT
Level 6: RRTT
Level 7: LLOQ
Level 8: AAES
Level 9: MMRS
Level 10: DDKN
Level 11: LLQR
Level 12: QSUB
Level 13: YaBK
Level 14: LLQR

(Berndt W., Augsburg)



Resident Evil

Kein zweites Spiel sorgt derzeit für mehr Furore, als der düstere Zombie-Shooter Resident Evil.

● Strategie-Guide

Bei der ersten Begegnung mit Tyrant sollten Sie über mindestens 35 Schrotpatronen verfügen. Diese Waffe ist sehr hilfreich, da Sie damit aus größerer Entfernung auf Ihren Gegner ballern können. Bei der zweiten Begegnung mit diesem unfreundlichen Zeitgenossen sollten Sie so-

Erste Hilfe

Hier stellen wir Ihnen in aller Kürze weitere wichtige Schummeleien vor.

☞ BLAM! Machinehead

Wer sich brennend für den Abspann dieses futuristischen Ballerspiels interessiert, sollte es mit folgendem Passwort versuchen: F8B71B9HND.

☞ Rayman

Auch zu diesem herausfordernden Spiel haben wir natürlich den ultimativen Endsequenz-Cheat für Sie parat: WLGWNV9_46.

☞ Need for Speed

Fall Sie Ihre Konkurrenz gerne mal mit einem Maschinengewehr von der Straße pusten möchten, sollten Sie während des Ladevorganges – Duell oder Einzelrennen – die Tasten L1, KREIS, QUADRAT, LINKS und HOCH gleichzeitig (also LINKSOBEN) ausprobieren.

☞ Andretti Racing

Wenn Ihnen die mageren Tuningmöglichkeiten nicht ausreichen, müssen Sie während des Rennens auf die Taste START drücken. Markieren Sie dann die Option Race Statistics und drücken Sie die Tasten L1, L2, R1, R2 und KREIS. Nun erscheint ein nettes Menü, in dem Sie z.B. den Benzinverbrauch, die Reifenabnutzung oder den Speed der Gegner einstellen dürfen.

☞ adidas Power Soccer

Um mit dem Dream-Team zu spielen, wählen Sie Freundschaftsspiel, entscheiden sich für zwei Mannschaften, drücken START und halten anschließend L2, R2, X und QUADRAT.

lange ausweichen, bis Ihnen Brad den Raketenwerfer reicht. Mit dieser Knarre sollte es ein leichtes sein, diese Type zu erledigen.

● Wer, wo, wie?

Damit Sie nicht mit Kanonen auf Spatzen schießen, verraten wir Ihnen, welche Waffe bei welchem Gegner effektiv wirkt. Beachten Sie aber, daß diese Tips keine endgültigen Lösungen sind.

Hunde: Pistolen

Zombies: Pistole, Colt oder Schrotflinte

Riesenschlange: Bazooka mit Säuremunition

Spinnen: Colt, Schrotflinte oder Bazooka

Riesenpflanze: V-Jolt an der Wurzel oder Bazooka

Froschmänner/Hunter: Colt, Schrotflinte oder Bazooka

Tyrant 1: Schrotflinte

Tyrant 2: Raketenwerfer

Bei allen nicht genannten Gegnern (Wespen, Schlangen, Vögel...) sollten Sie schleunigst das Weite suchen.

(Mathias S., Halle)

Die Hard Trilogy

Nachdem wir Ihnen in der letzten Ausgabe bereits die Levelcodes der ersten Mission – Nakatomi Plaza – verraten haben, geht es nun munter weiter. Beachten Sie bitte bei der Eingabe, daß das Zeichen # eine Leerstelle bedeutet. Haben Sie die Codes richtig eingegeben, erscheint die Meldung "Official Game Code" auf Ihrem Bildschirm.

● Die Harder – Dulles Airport

Level 2:

14#JJ2JB144JL

289144JB##F1#

4JLKT3GS9#L38

F144JL289144J

Level 3:

SS#XHKG5SW3DF

KQ6SW3FIQQ1SM

3DDQRNCCVDFJQ

2SW3DFKQ6SW3#

Level 4:

F416QVMBF5NQL

VC9F5NNSLCHF9

NQM1W6TDP6LWC

FF5NQLVC9F5NJ

Level 5:

N##V38Y3N2JB1

85#N2J955Y1NL

JB#1L4Q7TV195

4N2JB185#N2J#

Level 6:

8N#N8KL68P2NB

KB58P2RQL581

2NB698681NBJB

18P2NBKB58P2J

Level 7:

8D142J2#8F1N6

JV38F1JJ3B#8P

1N7BGCBSV46KV

78F1N6JV38F1J

Level 8:

N#1B58Y3N2JB1

85#N2JHHXP2NZ

JB#76LXXNV195

4N2JB185#N2J#



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

Memorycard 120BI. 74,-DM

A Train		93,-
Adidas Power Soccer	Dt	94,-
Alien Trilogy	Dt	94,-
Andretti Racing		86,-
Baphomets Fluch		83,-
Battle Arena Toshinden II	DA	94,-
Blam	DA	83,-
Blazing Dragons	DA	84,-
Bubble Bobble 2	Dt	78,-
BustAMove	Dt	68,-
Crash Bandicoot		98,-
Destruction Derby 2	Dt	94,-
Die Hard Trilogy	Dt	83,-
Exhumed		i.V.
Fade to Black	DA	86,-
Fifa Soccer 97	Dt	79,-
Formel 1	Dt	97,-
Galaxian 3	Dt	86,-
Gunship	Dt	94,-
International Track and Field	Dt	94,-
Iron & Blood	Dt	86,-
Jumping Flash II	Dt	94,-
Monster Trucks		i.V.
Myst	Dt	83,-
Pandemonium		i.V.
Pitball	Dt	83,-
Raging Skies	Dt	95,-
Reloaded		i.V.
Resident Evil	Dt	83,-
Ridge Racer Revolution	Dt	94,-
Sim City 2000	Dt	83,-
Space Hulk		87,-
Syndicate Wars	Dt	84,-
Tekken 2	Dt	98,-
Time Commando	Dt	79,-
Tomb Raider		83,-
Top Gun	Dt	94,-
Tunnel B 1		86,-
War Hammer	Dt	83,-
Wing Commander IV	Dt	86,-
WipEout 2097	Dt	89,-

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

HTTP://WWW.ROBY-ROB.DE

NEW PSX

SPACY SATURN

robbyrobshop

ULTRA 64

ROBY ROB SHOP 2
IN DER VOIGTSTRASSE 39
10247 BERLIN
ECKE FRANKFURTER ALLEE/
PLAZA CENTER

NINTENDO®ULTRA 64
+ MARIO 64 + PILOTWINGS
NUR **799,-**

WAVE RACER..... 199.95
KILLER INSTINCT..... 219.95
SHADOW OF THE EMPIRE..... 219.95
TUROK..... 219.95

GAMEBOYSPIELE AB 19.95
GAMEBOY POCKET AB 119.95

Bei Drucklegung noch nicht erschienen

SONY PLAYSTATION		AMOK	
INKL. 2 CONTROLLER	399.00	AMOK	99.95
PSX UMBAU (US/JP)	129.95	AREA 51	99.95
RESIDENT EVIL (JP)	159.95	BEDLAM	89.95
MYST	89.95	BLACK DAWN	99.95
A-TRAIN	99.95	BUG TOO II	99.95
PRIME GOAL	89.95	COMMAND & CONQUER	99.95
SIM CITY 2000	99.95	DAYTON CHAMPION	109.95
BAPHOMET'S FLUCH	99.95	DARK SAVIOR	89.95
TRANSPORT TYCOON	99.95	GRID RUN	99.95
LEGACY OF CAIN	99.95	HEART OF DARKNESS	109.95
CITY OF LOST CHILDREN	99.95	HEXEN	99.95
MONSTER TRUCK	99.95	IMPACT RACING	99.95
SENNA KART	89.95	MANIAC KARTS	99.95
PROJ. OVERKILL	99.95	MEGAMAN X3	99.95
DIE HARD	99.95	NHL POWERPLAY	99.95
CRASH BANDICOOT	109.95	PINBALL GRAFFITI	99.95
DISTRUPTOR	99.95		
DEATHDROME	89.95		
AREA 51	89.95		
BEDLAM	89.95		
BLACK DAWN	89.95		
COMMAND & CONQUER	99.95		
BUBBLE BOBBLE 2	89.95		
GRID RUN	89.95		
HEXEN	99.95		
MEGAMAN X3	89.95		
NHL POWERPLAY HOCKEY	89.95		
ROBOTRON X	89.95		
STAR GLADIATOR	99.95		
STREETFIGHTER ALPHA	99.95		
TILT	89.95		
TOMB RAIDER	99.95		
VICTORY BOXING	89.95		
MEMORY CARD I	39.95		
CONTROLLER I	39.95		
RGB KABEL	49.95		
FLIGHT STICK	129.95		
PREDATOR GUN	89.95		

Playstation-Bootchip

Inkl. Einbau 55.-DM ohne Einbau 40.-DM

ab 5 Chips + Anleitung = a'35.-DM ab 10 Chips + Anleitung = a'30.-DM
ab 25 Chips + Anleitung = a'28.-DM ab 50 Chips + Anleitung = a'25.-DM
ab 100 Chips + Anleitung = a'23.-DM ab 500 Chips + Anleitung = a'18.-DM

S&S COMPUTER Tel. 0209 / 1474493
Weberstr. 79 - 45879 Gelsenkirchen - FAX 0209 / 1474495

Cheats



● Die Hard – With a Vengeance – New York

Level 1: Central Park, die Erste

XJ1GFTI7XMLG9

T74XMLD3K72X!

LG82RC8VMZKSH

HXWQZWM7GVHSJ

Level 2: Chinatown, die Erste

T81XMLG9TC5DP

LQBTC5GIVQDT7

5DN965F24Y7QQ

7TW1X6CK5JV6J

Level 3: Downtown, die Erste

ZS1ICYHPZWWHF

YRQZWWF7PRJZR

WHD67TBLVY7QR

TZ3!!!BK!#2BJ

Level 4: Central Park, die Zweite

KS28P3DFKV78Y

3NGKV7BRCN8KQ

78XS415M6VCC4

#K63SGSJDFD2J

Level 5: Chinatown, die Zweite

Z41!5XRLZ7S!3

XHKZ7SY9NHRZC

SI27!ZBGTD7LR

J!7XHK!CVWFG#

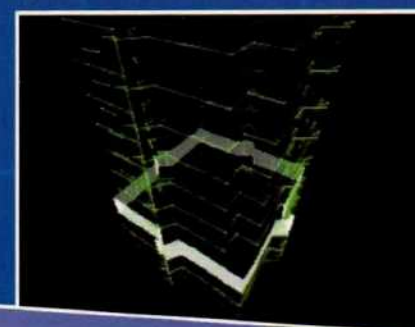
Level 6: Urban, die Zweite

!81!MZHT!CYHP

ZRV!CYFIQRX!7

YHN57PC2XX9MH

TZ3TI7VPFC4H#



Level 7: Downtown, die Zweite

5422VBKB54NLL

B9954NJS29H58

NLMKT6KFP6VTI

C48J2198NRN6J

Level 8: Aquädukt, die Erste

S82DFJG1SC1D5

JQ2SC1GHSQ4S7

1D4C6FD2#SM#6

7TW5XQ4QGC62#

Level 9: Wharf

7N23LHKZ7NZMV

H9Y7NZKJ79W7S

ZMWNTLMY!6ST9

T6#V38MH9T9RJ

Level 10: Aquädukt, die Zweite

8J24#KV78K248

K248K262T228Y

249BLCXS3K66L

3996NV535LHKJ

Level 11: Endlevel Simon Gruber

9N24LMLG9P6NV

MBF9P6QJWBC9T

6NW8V2YX72L82

C89248C9MQZN#

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.



Game-Buster-Codes

Glückliche Besitzer eines Game Busters finden an dieser Stelle in loser Reihenfolge eine Vielzahl hilfreicher Schummelcodes.

Tunnel B1

Endlich gibt es auch zu diesem Superspiel anständige Game-Buster-Codes.

- Unendlich Energie
800F41440320
800F591C007E
801F5B5C007E
801F5CDC007E
801F5F1C007E
801F615C007E
801F639C007E
801F681C007E
801F6A5C007E
801F6C9C007E
801F6EDC007E
- Unendliche Doppelraketen
800C41980404
800C418C6363
- MG Stufe 3
C00C41960100
800C41960300
- Laser
800C419A0004
800C418E0063
- Alle Sekundärwaffen
800C419C0101
800C419E0101
800C41906363
800C41926363
- Unendlich viel Zeit
C00C41BA0001
800C41BA00ff



International Track & Field

Mit diesen topaktuellen Game-Buster-Codes sind Fabelweltrekorde in greifbarer Nähe. Wer weiß, möglicherweise sind Sie ja im Jahre 2000 in Sydney dabei.

- 100 Meter Lauf
Optimale Geschwindigkeit: 80101E72417F
- Weitsprung
Optimaler Anlauf: 800B154A417F
Optimaler Winkel: 80104530002D
- Kugelstoßen
Maximale Energie: 80101F3642A0
Optimaler Winkel: 800B18D40200
- Schwimmen
Optimale Geschwindigkeit: 80101E72417F
- Speerwurf
Maximale Kraft: 800B1912417F
Optimaler Winkel: 80104530002D
- 110 Meter Hürden
Optimale Geschwindigkeit: 80101E72417F
- Dreisprung
Optimaler Anlauf: 800B154A417F
Optimaler Winkel: 80104530002D
- Hochsprung
Optimaler Anlauf: 80101F3642A0
- Hammerwurf
Maximale Kraft: 80101F3642A0
Optimaler Winkel: 800B18D40200
- Stabhochsprung
Optimaler Anlauf: 80101E72417F

Non plus
U·L·T·R·A
NEXT GENERATION VERSAND
TOMIS KOHLSCHEIDER DMG

MO-FR 10-20 UHR · SA 9-18 UHR

VERSAND UND LADEN:

TEL. 09131/59105 UND 51036
FAX 09131/51090

PLAYSTATION:

Pandemonium dt	99,-
X-Com 2 dt	99,-
Baphomets Fluch dt	99,-
Nascar Racing dt	99,-
Die Hard Trilogy dt	99,-
Burning Road dt	99,-
Tomb Raider dt	99,-
Sim City 2000 dt	99,-
Command & Conquer	99,-
Street Racer	99,-
Project Overkill	99,-
Hexen	99,-
Star Gladiator	99,-
Legacy of Kain	99,-

Nachfolgende Spiele unbedingt vorbestellen!

Resident Evil 2 jp (Zombies im Kaufhaus)	März
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)	Ende Januar

Natürlich auch Ultra,
Saturn und Rollenspiele!

Versandkosten DM 10,- + 3,- Zehlschein.
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

Okay Soft

Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674 -1279 Fax -1294
hotline news 09674-8405

PlayStation 385

A.I.V. Global Evolution	89.90	Namco Museum Vol. 2	82.90
A. Train	93.90	Namco Smash Court	82.90
Adidas Power Soccer	DA	NBA Live 97	DV
Adventure of Lomax	82.90	Need for Speed	DV
Alien Trilogy	DA	NHL Hockey 97	DV
Andretti Racing	DV	Novastorm	82.90
Aquariums Holiday	89.90	Onside Soccer	85.90
Baphomets Fluch	DA	Pandemonium	DA
Battle Arena Tushinden 2	DA	Pete Sampras Extreme	91.90
Bedlam	82.90	PGA Tour Golf 97	DA
Black Dawn	82.90	Po'ed	DV
Blazing Dragons	DA	Pro Pinball	88.90
Bubble Bobble 2	DA	Psychic Detective	DA
Burning Road	DA	Rayman	85.90
Chronicle of the Sword	82.90	Resident Evil	DV
Crash Bandicoot	96.90	Return Fire	84.90
Crusader No Remorse	DV	Ridge Racer Revolution	89.90
Cyberseed	82.90	Road Rash	DA
Darkstalkers	DA	Robo Pit	87.90
Davis Cup Tennis	85.90	Shellshock	DV
Descent	96.90	Sim City 2000	DV
Destruction Derby 2	89.90	Soviet Strike	DV
Die Hard Trilogy	DV	Starfighter 3000	85.90
Discworld	82.90	Steel Harbinger	94.90
Earthworm Jim 2	DA	Streetfighter Alpha 2	82.90
Extreme Games	82.90	Syndicate Wars	DV
Fade to Black	DA	Tekken 2	96.90
Fifa Soccer 96	54.90	Themepark	DV
Fifa Soccer 97	DV	Tin	75.90
Formel 1	DA	Time Command	DA
Gex	82.90	Tomb Raider	82.90
Heaven	82.90	Top Gun-Fire at Will	89.90
John Madden NFL 97	DA	Tunnel B1	81.90
Jumping Flash 2	82.90	Virtual Golf	DV
Megaman X3	82.90	Wing Commander 3	DV
Motor Toon 2	82.90	Wing Commander 4	DV
Monster Truck	a.A.	Wipeout 2097	DA
Myst	82.90	Worms	95.90
		X-Com: Terror	82.90

* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!

Online OKAY#

- Action Replay	83.00
- Lichtpistole	64.00
- MadCatz Lenkrad (+ Pedale)	135.00
- 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

Vorausgabe oder Stammkunden DM 6,50
Nachnahme (zzgl. DM 3,- Zgeb.) DM 9,90
Ausland Vorausgabe DM 18,00

KEIN Ladengeschäft, Abholung bestellter Artikel nach Vereinbarung!

UKO GAMES

Ankauf...Verkauf...Tausch

Sony
Saturn
SuperNES
Nintendo
MegaDrive
Mega CD
Game Boy
Game Gear
Neo-Geo CD
3DO

Ihr bestellt, wir besorgen.
Auf an es lohnt immer!

UKO-GAMES
Bundesallee 71 * 12161 Berlin
Fon/Fax 030 - 859 36 35

Auf der CD



Die Cover CD hält

unzählige MByte an Informationen

für Sie bereit. Aber nicht

irgendwelche Slideshows, sondern

spielbare Demos, mit

denen Sie Ihre künftigen Lieblingsspiele

schon mal testen können.



Crash Bandicoot

■ HERSTELLER: SCE
■ GENRE: Jump'n-Run
■ ART: spielbare Demo

■ Steuerung:

⊗ springen

⊕ wirbeln

Steuerkreuz und ⊗ Salto



Formel 1

■ HERSTELLER: Psygnosis
■ GENRE: Rennsimulation
■ ART: spielbare Demo

■ Steuerung:

⊗ Gas

⊕ Bremse

L R Zoom-in/out

schaltet zwischen den

Blickwinkeln durch



Baphomets Fluch

■ HERSTELLER: SCEE
 ■ GENRE: Adventure
 ■ ART: selbstablaufende Demo



Supersonic Racers

■ HERSTELLER: Mindscape
 ■ GENRE: Rennspiel
 ■ ART: spielbare Demo

■ Steuerung:

○ Gas
 ⊗ Rückwärtsgang / Bremse
 L R Änderung des Blickwinkels



Die Hard Trilogy

■ HERSTELLER: Electronic Arts
 ■ GENRE: 3-D-Action-Game
 ■ ART: spielbare Demo

■ Steuerung:

• Maus

linker Knopf: Waffe abfeuern

linker + rechter Knopf: Waffe laden

• Joypad

Steuerkreuz: Fadenkreuz bewegen

⊗ Waffe abfeuern
 L R Waffe laden



Contra – Legacy of War



Stehen Sie auf beinharte Action im Zwei-Spieler-Modus? Dann ist "Contra – Legacy of War" genau das Richtige für Sie. Konami hat seinen SNES-Klassiker "Contra" (in Deutschland besser als "Super Probotector" bekannt) generalüberholt und auf der PlayStation wieder zum Leben erweckt. Wer nun glaubt, bei Contra handle es sich um eine

simple 16-Bit-Konvertierung, der irrt sich gewaltig. Legacy of War nutzt die Power der PlayStation voll aus. Tolle Optik, genialer Sound und nicht zuletzt echte 3-D-Level. Also dann, setzten Sie schon mal Ihre 3-D-Brille auf.



FIFA '97

"Ich hab's gleich", sagte der Chefprogrammierer von Electronic Arts. Auch in Sachen FIFA Soccer '97 hat sich diese Behauptung – wie schon so oft in der Spiele-Branche – als glatte Fehleinschätzung herausgestellt. Ei-

gentlich wollten wir die Neuauflage dieses Evergreens bereits in dieser Ausgabe ausführlich testen. Wie gesagt, eigentlich... Wie dem auch sei; jetzt ist das Game fertig und unser Fachmann für Fußballspiele zockt bereits seit einer Woche nichts anderes mehr. Seinen ausführlichen Test lesen Sie nächsten Monat.



Der Basketball ist rund

Auch bei uns wird diese amerikanische Sportart immer beliebter. Grund genug für uns, Ihnen die besten Basketball-Spiele in einem ausführlichen Themen-Spezial vorzustellen; u.a. mit NBA Jam Extreme, Space Jam, Total NBA, NBA in the Zone, NBA Live '97 und Slam'N Jam.

Außerdem:

- International Superstar Soccer
- The Crow
- Road Rage
- Sentient
- Victory Boxing
- Suikoden

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim Entertainment . . .32/33, 44/45, 120	Mindscape International11
BMG Interactive Entert.39	Non plus Ultra115
DMV Vertrieb . . .50/51, 101, 103, Beihefter	OKAY Soft115
Double T53	PlayCom71
Eidos Interactive6/7	Psygnosis2/3
Electronic Arts17	robby rob shop113
Funtronixx53	S & S Computer113
Games Island29	Softhaus Marc Kunzmann113
Jet Stream73	Sony Computer22, 91, 109
Jöllenbeck GmbH49	Test'n Take81
Kranz Theo Versand119	UFO Games115
Laguna63, 83, 87, 95	Versand 9919
Magic Entertainment77	Virgin Interactive25
Media Point Vertrieb13	Wial Versand Service37
MieKro MultiMedia55	Teilbeilage: Game Activity

THEO KRANZ VERSAND

Läden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade
11&68

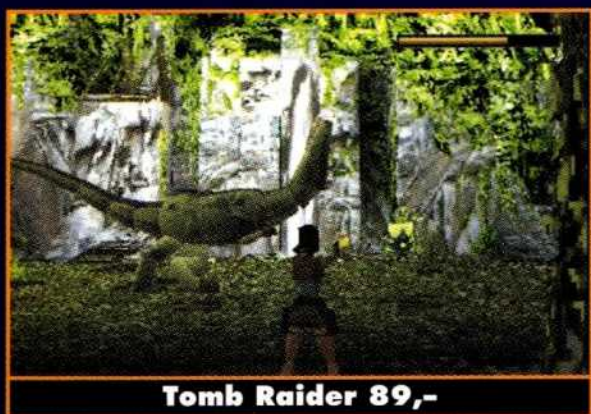
Zusätzl. Weihnachtshotline:
0180 5211844

& LÄDEN

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße
28



Command & Conquer 99,-



Tomb Raider 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., INKL. PAD UND DEMO-CD	
CONTROL PAD - ORIGINAL	54,-
CONTROL STATION - PAD	29,-
STATION MASTER - PAD	34,-
NEGCON PAD	79,-
ANALOG JOYSTICK	129,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
MADCATZ - LENKRAD	139,-
GAME BUSTER - ACTION REPLAY	79,-
MEM. CARD 15 BLOCKS - ORIG.	44,-
MEM. CARD PLUS 120 BLOCKS	74,-
MEM. CARD PLUS 360 BLOCKS	109,-
3.5" MEMORY DISK DRIVE	159,-
ANTENNENKABEL - ORIGINAL	44,-
A-TRAIN	99,-
AREA 51 (DEZ.)	94,-
AYRTON SENNA KART DUEL	99,-
BAPHOMETS FLUCH (DEZ.)	89,-
BATMAN FOREVER	89,-
BEDLAM	94,-
BLACK DAWN (DEZ.)	94,-
BLAM! MACHINEHEAD	89,-
BLAST CHAMBER	99,-
BLAZING DRAGONS	79,-
BREAKPOINT TENNIS	99,-
BUBBLE BOBBLE	84,-
BURNING ROAD	89,-
CHRONICLES OF THE SWORD	89,-
COMMAND & CONQUER (DEZ.)	99,-
CRASH BANDICOOT	109,-
CROW CITY OF ANGELS (JAN.)	89,-
CRUSADER NO REMORSE (JAN.)	89,-
DAVIS CUP WORLD TOUR	89,-
DEATHDROME (DEZ.)	89,-
DESTRUCTION DERBY 2 (JAN.)	99,-
DIE HARD TRILOGY	89,-
PREDATOR GUN	69,-
PISTOLE FÜR DIE HARD TRILOGY	
DISRUPTOR (ANFANG DEZ.)	89,-
DRAGONHEART FIRE & STEEL	89,-
EXHUMED (JAN.)	89,-
FIFA SOCCER 97	84,-
FIRO & KLAUD	89,-
FORMEL 1	99,-
HARDCORE 4X4 (ANFANG DEZ.)	89,-
HYPER FINAL MATCH TENNIS	89,-
INT. SUPER. SOCCER DEL. (JAN.)	94,-
INT. MOTO X	84,-
IRON & BLOOD	79,-
LAST DYNASTY	99,-
LEGACY OF KAIN (JAN.)	89,-
LOMAX IN LEMMINGLAND	89,-
LOST VIKINGS 2 (ANFANG DEZ.)	89,-
MAGIC THE GATHERING (JAN.)	89,-
MADDEN NFL 97	84,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

ALIEN TRILOGY	79,-	MAGIC CARPET	49,-
ANDRETTI RACING	79,-	OLYMPIC SOCCER	69,-
BUST-A-MOVE 2 ARCADE EDITION	59,-	PGA TOUR 96	49,-
CRITICOM	49,-	SLAM'N JAM '96	74,-
EARTHWORM JIM 2	79,-	STARFIGHTER 3000	79,-
GALAXY FIGHT	69,-	VIEWPOINT	69,-
HI-OCTANE	44,-	WILLIAMS ARCADE'S	
JUPITER STRIKE	49,-	GREATEST HITS	59,-
KILLING ZONE	69,-	WWF WRESTLEMANIA ARCADE	54,-

MYST	89,-
NAMCO MUSEUM VOL. 3 (JAN.)	89,-
NASCAR RACING 96 (DEZ.)	89,-
NBA IN THE ZONE 2 (JAN.)	94,-
NBA JAM EXTREME	89,-
NBA LIVE 97 (MITTE DEZ.)	84,-
NHL 97 (MITTE DEZ.)	84,-
NHL POWERPLAY '96 (DEZ.)	84,-
ONLINE SOCCER	89,-
PANDEMONIUM	89,-
PGA TOUR 97	84,-
PLAYER MANAGER	89,-
PO'ED	89,-
POWER MOVE PRO WRESTLING	99,-
PRIME GOAL EURO CHALLENGE	89,-
PROJECT OVERKILL	89,-
RELOADED (DEZ.)	89,-
RETURN FIRE	89,-
ROBOTRON X (DEZ.)	89,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	89,-
SIM CITY 2000	94,-
SMASH COURT TENNIS (DEZ.)	89,-
SOVIET STRIKE	84,-
STAR GLADIATOR	94,-
STEEL HARBINGER	94,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	94,-
STREET RACER	89,-
SUPER MOTOCROSS	89,-
SUPERSONIC RACERS	84,-
TEKKEN 2	99,-
TEMPEST X (ANFANG DEZ.)	89,-
TIME COMMANDO	89,-
TOMB RAIDER	89,-
TOP GUN FIRE AT WILL	99,-
TRASH IT (DEZ.)	94,-
TUNNEL B1	84,-
VICTORY BOXING	84,-
VIRTUAL TENNIS (DEZ.)	89,-
WARHAMMER (JAN.)	94,-
SHADOW OF THE HORNED RAT	
WHIZZ	84,-
WING COMMANDER III	89,-
WIPEOUT 2097	99,-

WWF IN YOUR HOUSE (DEZ.)	89,-
X2 - PROJECT X	99,-
X-COM 2 (ANFANG DEZ.)	99,-
TERROR FROM THE DEEP	

Sega Saturn

SEGA SATURN	389,-
dt. Version, 1 Jahr Garantie, RGB-SCART-Kabel, Control Pad 2, Batterie, Demo-CD & Tips-und-Tricks Buch	
SEGA SATURN COMMAND & CONQUER SET	459,-
WIE OBEN, INKL. DEM. TOPSPIEL C&C	
DARK SAVIOR (JAN.)	89,-
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP EDITION	94,-
NIGHTS INKL. 3D-CONT. PAD	129,-
TOSHINDEN URA (DEZ.)	89,-
VIRTUA COP 2	94,-
VIRTUA FIGHTER 2	94,-
WORLDWIDE SOCCER '97	89,-

FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREN SPIELEN FÜR PC, NINTENDO 64, SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE, GAME BOY UND GAME GEAR!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!
FAX 0931/571602

**AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE JETZT
AUCH FÜR ÖSTERREICH:
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049
85 17 37 77
VERSANDKOSTEN 6,90 DM,
UMRECHNUNG 1 DM = 7,5 ÖS**

09 31 / 57 16 01

ODER: 0931 / 57 16 06 • ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ

bei York (nur Euroschecks) DM 4,-; Versand und Läden, Preisänderungen vorbehalten; UPS DM 15,-; Porto Ausland DM 18,-; • Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr.

Kannst Du mit nur einer Hand
20.000 Leute zum Jubeln
bringen?



BRANDNEUE 3-D-ENGINE



SPIELER-STÄRKE BASIEREND
AUF AKTUELLEN
NBA-STATISTIKEN!



JAMS, WIE DU SIE NOCH NIE
GESEHEN HAST!

Für Shawn Kemp ist das reine Routine, für alle Normalsterblichen nur ein Traum. Bis jetzt... Denn nun beginnt die totale Basketball-Extase mit NBA JAM EXTREME. Jetzt pflügst Du übers Feld wie der Reign Man in Rage. Das ist brandheiße Basketball-Action im Schnellvorlauf. High Speed und High Performance für den absoluten Adrenalin-Kick.



Mit völlig neuer 3-D-Engine, neuester Motion Capture Technik und Polygon-gerenderten Superstars, die besser aussehen und sich freier bewegen als alles, was Du bisher gesehen hast. Alle NBA-Stars sehen nicht nur echt aus, sie spielen auch absolut real - mit allen Stärken und Schwächen nach jüngsten NBA-Statistiken. Also, laß die Sohlen qualmen und denk dran: Viele Wege führen zum Korb!

Looks real. Feels real. Plays a whole lot better.



playstation™ sega saturn™ windows 95



www.acclaimnation.com

The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective member Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 1996 NBA Properties, Inc. All rights reserved. Developed by Sculptured Software. PlayStation and the "PS" logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Sega and Sega Saturn are trademarks of SEGA ENTERPRISES, LTD. All rights reserved. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation. © 1996 Microsoft Corporation. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © & 1996 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.