

Mit großem
Doppel-Poster

Das einzige PlayStation Magazin mit offizieller Demo-CD!



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

Das offizielle

PlayStation Magazin

Nr. 2
/97

Spaß muß sein!

Space Jam

Michael Jordan
meets Bugs Bunny



ANGESPIELT

Contra
Resident Evil 2
Exhumed

IM TEST

FIFA '97
Cool Boarders
Bedlam

SPEZIAL

Basketball total:
Die Spiele für die PSX



Zu gewinnen:

◆ Eine handsignierte
PlayStation von "Fun Factory"

AUF DER CD

- ▲ Tomb Raider
- ▲ Porsche Challenge
- ▲ Pandemonium
- ▲ Lomax in Lemmingland
- ▲ Reloaded

Nichts als die Wahrheit?
Der große Bug Report: Warum "Formel 1"
von Psygnosis eigentlich nur einen Fehler hat.



4 394167 712804

02

Tut uns Light.



Die Packung Lucky Lights, die
hier noch nie geklebt hat, bekommen
Sie am nächsten Kiosk.



Lucky Strike. Sonst nichts.

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.

Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,5 mg Nikotin und 6 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Ein starker Auftakt

Das Jahr '97 hat wirklich gut angefangen. Kaum war der Weihnachtstrubel vorüber (in der Redaktion stellten wir uns gerade auf etwas ruhigere Zeiten ein), da geht es schon im gleichen rasanten Tempo weiter. Fast täglich treffen bei uns neue Titel ein. Das Tolle daran: nicht nur Renn- oder Prügelspiele, sondern auch Vertreter von bislang eher vernachlässigten Genres wie z.B. Adventure oder Rollenspiel sind unter diesen Neuerscheinungen. Ja, Sie haben richtig gelesen. Die von vielen schmerzlich vermißten Rollenspiele haben endlich ihren Weg zur PlayStation gefunden. "Suikoden" von Konami ist nur der Anfang – auch "Beyond the Beyond" von Sony Computer Entertainment steht kurz vor der Veröffentlichung. Am heiß ersehnten "Final Fantasy VII" arbeitet Square Soft derzeit mit



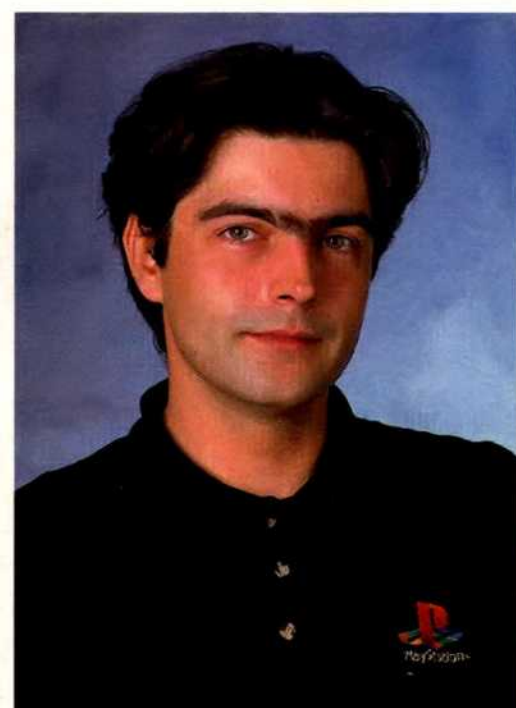
Hochdruck, und Tech-
nosoft hat mit "Neorude" ebenfalls einen interessanten RPG-Titel in der Mache.

Adventure-Freunde kommen bei "Sentient" von Psygnosis auf ihre Kosten; und für alle Fans von "Resident Evil" (inzwischen das bestverkaufte Spiel aller PlayStation-Zeiten)

haben wir ebenfalls eine gute Nachricht: Die Entwicklung des zweiten Teils geht gerade in die Endphase. Auf Seite 17 stellen wir Ihnen dieses Mega-Game in einem

ersten "In der Mache" genauer vor.

Auch die anderen Neuerscheinungen können sich sehen lassen: "FIFA Soccer '97" und "Intl. Superstar Soccer Deluxe" buhlen gleichzeitig um die Gunst der Fußballfreunde, während sich die



Teilnehmer unseres Themen-Spezials um den Titel der besten Basketballsimulation bewerben.

An dieser Stelle noch ein herzliches Dankeschön an alle Leserinnen und Leser, die an unserer großen Weihnachtsverlosung teilgenommen haben. "Ich spiele PlayStation, weil..." war wirklich ein voller Erfolg, und natürlich wollen wir Ihnen die "Resultate" nicht vorenthalten. Ab Seite 94 finden Sie nochmals eine – natürlich bei weitem nicht vollständige – Auswahl der lustigsten und einfallsreichsten Einsendungen. Wer weiß, vielleicht setzten wir ja noch einen drauf und drucken im nächsten Heft noch ein paar "Nachzügler" ab.

Herzlichst Ihr

Michael Schmittner
Chefredakteur

Das offizielle PlayStation Magazin

CHEFREDAKTION

Michael Schmittner (ms);
verantwortlich für den redaktionellen Teil
REDAKTION: Patricia Beischl (pat)

HOTLINE

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

E-MAIL ADRESSE DER REDAKTION

104706.16@compuserve.com

FREIE MITARBEITER

Artur Hoffmann, Michael Hundt, Marcel Peters,
Michael Schmithäuser, Markus Strippo

LAYOUTS, GRAFIKEN UND DRUCKVORLAGEN

Journalatz GmbH, Dornacher Str. 3a, 85622 Feldkirchen

TITEL: Journalatz 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 Sacha Zöttl, Tel. (089) 9 91 15-191

ANZEIGEN-DISPOSITION

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

PRODUKTIONSLEITUNG: Otto Albrecht

VERTRIEBSLEITUNG: Gabi Rupp

VERTRIEB

MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG

Breslauer Str. 5, Postfach 11 23

85386 Eching, Tel. 089/31 90 60

DRUCK

Mohndruck Graphische Betriebe GmbH

Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:

PlayStation Magazin, CSJ, Postfach 140220

80452 München

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

Abonnementpreise:

Inland: 12 Ausgaben DM 138,-

Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 117,60

Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 162,-

Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80

Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:

Postbank München, BLZ: 700 100 80

Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich:

Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 1.020,-

Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112

A-1070 Wien

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

Abonnementbestellung Schweiz:

Abonnementpreis: 12 Ausgaben sFr 138,-

Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch

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

Einzelheftbestellung:

DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20

80452 München

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

Bestellung nur per Bankinzug oder gegen

Verrechnungsscheck möglich

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger so-

wie 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 Heraus-

geber nicht übernommen werden.

Die geltenden gesetzlichen Bestimmungen sind zu beachten.

Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der Programme, Schalt-

pläne 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 Artikel in dieser Ausgabe, die aus "Official PlayStation

Magazine" übersetzt oder wiedergegeben wurden, sind urhe-

berrechtlich geschützt durch Future Publishing Limited, Eng-

land 1996. Alle Rechte vorbehalten.

Weitere Informationen zu "Official PlayStation Magazine"

und zu anderen Magazinen von Future Publishing können Sie

über das World Wide Web abrufen:

http://www.futurenet.co.uk/home.html

Alleinverleger:

WEKA Firmengruppe GmbH & Co. KG mit der persönlich

haftenden Gesellschafterin

WEKA Firmengruppe Beteiligungs-GmbH, Kissing (4,13%)

und den Kommanditisten Werner Mützel, Verleger, Kissing

(90,87%) und Karin Mützel, Kauffrau, Kissing (5,0%)

Angespielt

- 14 Resident Evil 2
- 18 The Wild 9s
- 20 Broken Helix
- 22 Space Jam
- 26 Contra - Legacy of War
- 28 Riot
- 30 Exhumed
- 32 The Crow
- 34 Sentient
- 38 Bubsy 3-D
- 39 Tempest X

PlayTest

- 40 Road Rage
- 42 Intl. Superstar
- 44 Spot 3
- 46 Bedlam
- 48 Namco Museum Vol. 2
- 50 Victory Boxing
- 52 Penny Racers
- 62 NBA Jam Extreme
- 65 Cool Boarders
- 68 Konami Open Golf
- 70 Power Move...
- 72 Player Manager
- 74 FIFA '97
- 79 Perfect Weapon
- 82 Hardware-Test

Titelthemen

14 Resident Evil 2

Das Grauen geht weiter: Im Se-
quel zu Capcoms Erfolgstitel
"Resident Evil" stürmen mord-
lusterne Untote ein Polizeire-
vier. Dabei soll noch mehr Blut
fließen als im ersten Teil. Wir
liefern Ihnen einen aktuellen
Zustandsbericht von der Zom-
bie-Front.

46 Bedlam

Die PC-Version ist schon lange
da. Nun wird auch das ge-
meine PlayStation-Volk von
Virgins Echtzeitgeballer heim-
gesucht. Bricht das große Bed-
lam-Fieber aus?

65 Cool Boarders

Snowboarder sind gut angezo-
gen, wahnsinnig cool und der
Schrecken aller Skifahrer. SCEE
hat sein Herz für diese Sportler
entdeckt und präsentiert mit
"Cool Boarders" die allererste
"Schneebretter"-Simulation..

62 Exhumed

Es war einmal ein Spielegenre,
das krampfhaft auf eine neue
Idee wartete. Nach diversen
Clones bekannter First-Person-
Shooter schien den Spieledesi-
gnern die Kreativität ausge-
gangen zu sein. Ein Lichtstreif
könnte der brandneue 3-D-
Shooter "Exhumed" sein.

Auf einen Blick

- 3 Editorial
- 4 Inhalt
- 4 Impressum
- 6 News
- 8 Mailbox
- 14 Angespielt
- 40 Im Test
- 84 Fragebogen/
PSX-Verlosung
- 86 Special:
Basketball-Spiele
(mit Verlosung)
- 90 Special: Formel 1 -
Bug-Report
- 94 Ich spiele
PlayStation, weil...
- 99 Gewinnerliste
- 100 CD-Inhalt
- 102 Tips, Tricks, Cheats
- 110 Vorschau
- 110 Inserentenverzeichnis

Die offizielle PlayStation Magazin-CD



Pandemonium

Das drei-
dimensio-
nale
Jump'n-
Run -
jetzt
auch bei
Ihnen
Zuhause.



Tomb Raider

Lassen Sie
Lara
Croft
doch
mal
nach Ih-
rer Pfeife
tanzen.



Porsche Challenge

Ein Traum
wird wahr:
Steuern
Sie einen
Porsche
über die
Renn-
strecke.



Lomax in Lemmingland

Helfen Sie
dem cool-
sten aller
Lem-
minge
bei der
Befreiung
seiner
Kumpel.



Reloaded

Horden von
fiesen
Gegnern
warten
darauf,
es mit
Ihnen
aufzu-
nehmen.



Spielbare
Demo

selbstab-
laufende
Demo



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



ocean

TEAM 17

©1996 Ocean Software Limited.

Alleinvertrieb für Deutschland

Laguna
VIDEO GAMES

Update

von Michael Brandt

Top 10

1. **Formel 1**
(Sony)
Simulation
2. **Tomb Raider**
(Eidos)
Action-Adventure
3. **Alien Trilogy**
(Acclaim)
3D-Action
4. **Command & Conquer**
(Westwood)
Strategie
5. **Resident Evil**
(Avalon)
Action
6. **Crash Bandicoot**
(Sony)
Jump'n Run
7. **WipEout 2097**
(Sony)
Action-Simulation
8. **Tekken 2**
(Sony)
Action
9. **Ridge Racer Revolution**
(Sony)
Simulation
10. **Disruptor**
(Acclaim)
3D-Action

TIP:
TUNNEL B1

MediaMarkt

Auf zu neuen Horizonten! Das PlayStation-Entwicklerkit

Jetzt ist die Katze aus dem Sack: Sony wird im Frühjahr 1997 ein Heim-Entwicklerkit auf den englischen Markt bringen, das es ermöglicht, zuhause eigene PlayStation-Spiele zu programmieren. Das dazu notwendige Entwicklersystem, bisher nur namhaften Softwarehäusern zugänglich, wird jetzt für jedermann erhältlich! Die "Schwarze PlayStation", offiziell "Yaroze" getauft, besitzt alles Notwendige, um vollwertige Spiele auf dem PC zu programmieren und sie dann auf der Konsole zu spielen. Und der ganze Spaß kostet anfangs gerade einmal 599 Pfund.

Man erinnere sich: Vor nicht allzu langer Zeit berichteten wir über das "Let's Create"-Entwicklerkit, das kurz darauf in Japan erschien. Zu dieser Zeit waren keine Pläne darüber bekannt, das Ganze auch hierzulande zu veröffentlichen. Nun kommt auch der (scheinbar unbedeutende) Rest der Welt in diesen Genuß: Im Februar 1997 kann man das Gerät in England kaufen, noch vor der amerikanischen Veröffentlichung. Sogar ein deutsches Release wurde bestätigt, zum Preis von etwa 1.500 Mark. Nähere Informationen liegen allerdings noch nicht vor.

Für uns Europäer bedeutet dies die Fortführung einer Tradition, die seit C64-Zeiten fast schon in Vergessenheit geraten schien: Die Entwicklung eigener Spiele am heimischen Computer! Auf der Grundlage einer "Yaroze"-Mitgliedschaft dürfen sich alle Entwickler (und jeder, der es werden will) die not-

wendige Software von Sony's Internetseiten holen. Damit steht einer kreativen Verbindung der Vielseitigkeit eines PCs und der Leistungsfähigkeit der PlayStation nichts mehr im Wege.

Sony rechnet bereits mit vierstelligen Verkaufszahlen der "schwarzen PlayStation", und obwohl man eng mit Universitäten und Third-Party-Entwicklern zusammenarbeiten will, werden gerade die Heimanwender einen nicht unwesentlichen Teil neuer Entwicklungen hervorbringen. Immerhin gelang es seit den Tagen der Heimcomputer so manchem jungen Freak, aus seinen eigenen vier Wänden heraus zum Entwicklungsleiter von Spiele-Software zu avancieren. Gerade in deutschen Ländern, wo es zum Thema international wettbewerbsfähige Spiele immensen Nachholbedarf gibt, könnten einige Softwareperlen entstehen: In Zeiten des harten Wettbewerbs fällt bei den großen Häusern nämlich so manche innovative Spielidee dem Rotstift zum Opfer, weil sie zunächst nicht lukrativ genug erscheint.

Der baldige Erscheinungstermin und der erträgliche Preis sind eine geradezu geniale Nachricht für alle PlayStation-Fans, da das Kit somit auch und gerade für den Heimanwender erhältlich und erschwinglich wird. Selbstverständlich gibt es genauere Infos in Kürze. Und mit der Hilfe, die Sony allen Käufern verspricht, könnte ein alter chinesischer Spruch durchaus aktuell werden: "Mögest Du in interessanten Zeiten leben!"

Sie läuft und läuft und läuft... PlayStation bricht alle Verkaufsrekorde

Nach neuesten Meldungen von Sony Computer Entertainment America wandern mit jeder verkauften PlayStation-Konsole zeitgleich sechs Spiele über die Lädenheke, und damit mehr als jemals zuvor im amerikanischen Videospielmärkte. Laut Sony sind für diesen Erfolg mehrere Faktoren verantwortlich, dabei unter anderem die riesige Anzahl an erhältlichen und angekündigten Spielen, die Qualität der Titel und die vergleichsweise geringen Herstellungskosten für CD-Spiele, die in den USA stärker an den Kunden weitergegeben werden als hierzulande.

Glaubt man den Hitlisten amerikanischer Softwarehäuser, stehen auf den ersten sechs Plätzen der Videospiel-Top-Ten ausschließlich Sony-Titel, und von 50 Verkaufshits stellen 42 PlayStation-Spiele dar. Bis Ende des Jahres werden für die PlayStation insgesamt über 200 Spiele erhältlich sein – für die verhältnismäßig kurze Zeit, in der die Konsole auf dem Markt ist, eine durchaus beeindruckende Zahl. Vor allem aber bietet sie für alle typischen Videospiel-Genres eine reichhaltige Auswahl. In den USA zählen zu den sehnlichst erwarteten Titeln übrigens "Twisted Metal 2", "NFL Game Day '97" und "NHL Face Off '97".



PlayStation-Spiele selbst entwickeln: Ab Frühjahr '97 soll dieser Traum wahr werden.

Der Teufel im Detail

PlayStation intern

Neuigkeiten gibt es auch bezüglich der PlayStation-Technik: Das CD-ROM-Laufwerk wurde nochmals komplett überarbeitet und die Führungsmechanik des Laserkopfes komplett durch Chrom-Teile ersetzt, wodurch das altbekannte Hitzeproblem ein- für allemal beseitigt sein dürfte. Obwohl es in dieser Hinsicht nur selten größere Probleme gab, hat Sony relativ bald nach Lösungsmöglichkeiten gesucht und nun für Abhilfe gesorgt. Selbstverständlich schlägt sich diese Änderung nicht im Kaufpreis nieder.

Andererseits gibt es derzeit verschärfte Bemühungen seitens Sony, Verbreitung und Einbau jener Chips einzudämmen, welche die Länderabfrage der PlayStation unterdrücken und es ermöglichen, auch amerikanische und japanische Spiele auf dem Gerät laufen zu lassen. Obwohl es sich beim Einbau eigentlich um einen recht simplen und schnellen Eingriff in die Hardware handelt, erlischt damit natürlich augenblicklich die Garantie-Gewährleistung, die Sony auf jedes Gerät gibt. Die Länderabfrage, die laut Sony eigentlich dazu gedacht ist, das Treiben der Raubkopierer zu erschweren, trifft natürlich auch jene Kunden, die an Importspielen ganz einfach nur deswegen interessiert sind, weil viele Titel niemals in Europa erscheinen. Mittlerweile verschickt Sony sogar Briefe an Umbau-Anbieter, um darauf hinzuweisen, daß mit einem Umbau auch der Software-Piraterie Tür und Tor geöffnet wird. Angeblich will Sony sogar härtere Maßnahmen ergreifen.



Die Laufwerk-Mechanik der PlayStation besteht ab sofort aus Chrom.

Einmalig gut...

Nach "Independence Day" folgt nun die "Bandicoot"-Invasion

Wie nicht anders zu erwarten, wird Amerika derzeit von einer gewaltigen PlayStation-Werbekampagne heimgesucht. Helfershelfer werden in gelbe "Crash Bandicoot"-Kostüme gequetscht und quer durchs Land geschickt, um die neuesten Spielehits so laut und auffällig wie möglich zu propagieren. Sony Computer Entertainment America hat einen millionenschweren Deal mit der renommierten Werbeagentur TBWA Chiat/Day Inc. abgeschlossen, um die PlayStation in allen Medien so präsent wie möglich werden zu lassen. Besonders im Vordergrund steht dabei natürlich "Crash Bandicoot" selbst sowie "NHL Face Off '97", "Jet Moto", "Tobal No.1" und "Destruction Derby 2". Dazu Andrew House, Vizepräsident Marketing von SCEA: "Der neueste Werbefeldzug basiert auf dem Erfolg unseres Bandicoot-Spots." Dieser Spot sieht in den USA gänzlich anders aus und bedient sich der hieszulande verbotenen "vergleichenden" Werbung: Einer der als Crash kostümierten Männer steht rein zufällig vor der Hauptniederlassung des größten Sony-Konkurrenten und brüllt eine Aufzählung der neuesten PlayStation-Spielehits übers Megaphon... Selbstverständlich werden die neuen Werbespots landesweit übertragen.



Auf in den Kampf...

Intersection wagt einen Vorstoß in neue Spielwelten

Hellracer" ist das erste Produkt von Intersection, einem neuem Software-Team, das erst vor kurzem einen Deal mit Rage Software abgeschlossen hat. Dabei handelt es sich um eine neue Art von Rennspiel, das den Spieler nicht auf vorgegebene Strecken zwingt, sondern ihm vollkommene Bewegungsfreiheit läßt. Es enthält spannende Zweikampf-Elemente und wurde von Teamgründer Rob Smith als Mischung aus "WipEout", "Magic Carpet" und Shoot'em-Up beschrieben. "Hellracer" wird für das erste Quartal 1997 erwartet, und wir hoffen natürlich auf ein baldiges Pre-Play.



Diese neue Form von Rennspiel läßt dem Piloten absolute Bewegungsfreiheit.

Stiftung Spieletest empfiehlt...

CBS kürt PlayStation-Spiele als Testsieger

Im jährlich stattfindenden "Toy Test" des amerikanischen Fernsehsenders CBS kam neulich ein interessantes Ergebnis heraus. Von den insgesamt 3.000 Programmen, die im Zeitraum von drei Wochen getestet wurden, offenbarte sich die PlayStation als die Konsole erster Wahl, und zwar mit sechs Titeln unter den "most popular video games for Christmas". Dazu gehörten unter anderem "Crash Bandicoot", "Tekken 2", "Horned Owl", "Star Gladiator", "Tobal No. 1" sowie "Twisted Metal 2". An dieser Auswahl läßt sich ganz gut erkennen, daß amerikanische Spielzeugtester ein klein wenig andere Testkriterien anwenden als die Pädagogen hieszulande, was zumindest interessant erscheint. Überhaupt unterscheiden sich die Altersangaben der deutschen USK (freiwillige Selbstkontrolle) und die amerikanischen ESRB-Empfehlungen oftmals sehr stark voneinander. "Andere Länder, andere Kinder", möchte man angesichts dieser Dissonanz meinen. Nichtsdestotrotz äußert sich Andrew House von Sony natürlich positiv: "Der jährliche CBS-Toy-Test ist integraler Bestandteil unseres Marktforschungsprogramms." Das glauben wir ihm sogar. Und daß er bei dieser Gelegenheit erneut die Vorzüge des PlayStation-Angebots hervorhebt, kann sich der geneigte Leser ebenfalls denken...

feedback

beantwortet von Patricia Beischl

Nachbestellung

Ich habe erst vor kurzem erfahren, daß es das PSX-Magazin überhaupt gibt. Deshalb habe ich eine Frage oder vielmehr eine Bitte: Es wäre doch stark, wenn Ihr den Lesern den Service anbieten würdet, sämtliche alte PlayStation-Magazine nachbestellen zu können. So würden "Neulinge" auch mal in ältere Games reinschnuppern. Ihr würdet Eure Restposten losbringen und viele zufriedene Leser haben. Es wäre echt schön, wenn dieser Leserbrief nicht im Papierkorb landet.

Sven B., Weidenbach

Tja, und weil diese Idee so stark ist, hatten wir sie auch schon... Jede Ausgabe einer Zeitschrift, die in unserem Verlag erscheint, kann über "Computer Service Jost" nachbestellt werden – natürlich auch das PSX-Magazin. Die Anschrift und die Telefonnummer des Versenders finden Sie im Impressum ganz unten unter "Einzelheftbestellungen".

Hinterwäldler?

Ich bin schon ein etwas älteres Kaliber, aber dennoch hat es auch mich gepackt. Ich bin "PlayStationer" der ersten Generation und auch voll begeistert von Eurer Zeitschrift – macht weiter so – denn ich habe mich zu Beginn meiner "Karriere" im Verkaufsregal ein paar Mal grausam vergriffen und mich von den Umschlagbildern der verschiedensten Games blenden lassen. Seit ich Euer Magazin regelmäßig erhalte, kann mir das nicht mehr passieren. Aber mich brennt doch noch eine Frage: In Ausgabe 11/96 erschien eine Zusammenfassung aller PSX-Spiele. Sind wir hier in der

Schweiz Hinterwäldler in Sachen Aktualität, oder warum konnte ich meine neueste Errungenschaft "Casper" in dieser Liste nicht finden? Ist das Game für Euch schon Geschichte, oder beansprucht Ihr keinen Anspruch auf Vollständigkeit? Ich finde dieses Spiel jedenfalls absolut erwähnenswert, denn es besitzt eine sehr schöne Grafik und einen interessanten Spielverlauf.

Übrigens, was zum Donner ist ein Game-Buster?

Oliver G., Meyriez, Schweiz

Sorry für diese Unterlassung! Selbstverständlich ist Casper weder in Deutschland noch für uns "Geschichte" – wir haben schlichtweg übersehen, es in die Aufstellung zu integrieren.

Ein Game-Buster ist eine Zusatzhardware für die PlayStation, die das Eingeben von spiel-spezifischen Schummelcodes ermöglicht. Genauere Informationen zu diesem Gerät erhalten Sie direkt bei der Firma Dataflash unter der Rufnummer 0 28 22/6 85 45.

Go Kart

Ihr schreibt in Eurem Bericht "Update" immer über Spiele, die gerade produziert werden. Es würde uns interessieren, ob irgendeine Firma ein Handball- oder Go Kart-Game produziert. Falls ja, wann erscheinen diese Produkte?

Gibt es eigentlich ein Buch mit Tips, Tricks und Komplettlösungen

von allen bislang erschienen Spielen?

Marco und René K., Pfullingen

Leider haben wir keine Firma gefunden, die derzeit an einem Handball-Spiel arbeitet, aber was die Karts angeht, da kann Ihnen geholfen werden: Zum einen wäre da "Street Racer" von UbiSoft oder alternativ "Ayrton Senna Cartduel" von Funsoft. Beide Spiele sind bereits im Handel erhältlich. Ein Buch mit Lösungen etc. gibt es nicht. Wir haben hier im Verlag zwar ein paar Ideen, spruchreif ist aber noch gar nichts.

Cover-CD

Ich finde das PSX-Magazin total gelungen. Besonders gefällt mir die Cover-CD. Trotzdem hätte ich ein paar Fragen: Wäre es möglich, "Worms" auf die CD zu bringen? Warum legen Sie kein Cover für die schwarze Scheibe bei? Ich habe gehört, daß ältere PlayStations schneller sein sollen als solche mit höheren Seriennummern. Stimmt das?

Lara H., Weinheim

Das Spiel "Worms" ist leider zu alt, als daß wir es noch auf die Demo-CD pressen könnten. Wenn es eine neue Version gibt, werden wir uns bemühen, ein paar spielbare Level für die Cover-CD zu bekommen.

Nach Hüllen für unsere CDs fragen viele Leser. Wir sprechen mit den zuständigen Abteilungen hier in unserem Verlag derzeit einige Möglichkeiten

durch, wie und zu welchen Konditionen wir Cover anbieten können. In einer der nächsten Ausgaben lassen wir Sie entweder auf der Leserbriefseite oder im Editorial wissen, für welche Variante wir uns entschieden haben.

Bereits in diesem Heft finden Sie auf den Seiten mit der CD-Inhaltsangabe ein Deckblatt zum Ausschneiden, das Sie in leere CD-Boxen einlegen können, um so jederzeit Ihre PSX-Demos im Überblick zu haben. (Leere Hüllen erhalten Sie übrigens in den Musikabteilungen der Kaufhäuser).

Und zum Schluß die Beruhigung: Alle PlayStations sind gleich schnell, egal welche Seriennummer sie haben.

2-fach, 4-fach, 8-fach

Ich habe eine Frage, deren Antwort mich sehr interessiert: Im Handbuch der PSX steht, daß die Konsole mit einem Double-Speed-Laufwerk ausgestattet ist. Nun gibt es ja im PC-Bereich bereits 8fach- und 10fach-Laufwerke – somit sieht die PlayStation etwas schlecht aus. Wird es eine aufgerüstete PlayStation geben, bei der die Ladezeiten deutlich kürzer sind? Falls nicht, wäre ein "Update" nicht sinnvoll? Ein Hauptnachteil der Konsole sind nämlich die teilweise langen Ladezeiten, die durch ein schnelleres Laufwerk deutlich verringert werden könnten. Ich hoffe, Ihr beantwortet meine Fragen – und macht so weiter wie bisher!

Timo P., Hamburg

Als die PlayStation entwickelt wurde, war ein Double-Speed-Laufwerk technisch absolut up-to-date. Im Laufe der Herstellungsphase drängten zwar die schnelleren Laufwerke in den Markt, es war aber zum damaligen Zeitpunkt

Wieder ein Spieler mehr!

Die "Just Friends"-PlayStation aus Ausgabe 12/96 geht an **Lorenz Sailer, Stadtbergen!**
Wir gratulieren!

Eigentlich wollten wir hier dafür werben,
daß es International Superstar Soccer Deluxe
jetzt endlich für Playstation gibt.
Aber dieses Spiel braucht keine Werbung.

Fun Generation **9/10**

Mega Fun **87%**

Next Level **85%**

Maniac **84%**



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

Hello There!

Die aktuelle Single von "Just Friend" haben gewonnen: **Timo Schwichtenberg, Bad Harzburg**
Lex Reuter, Wecker, Luxembourg
André Spyw, Bühlertal
Oliver Hahn, Gottmadingen
Timo Strickmann, Stuttgart
Christian Brandt, Rostock
Björn Böhm, Heilbronn
Robert Grimm, Langenweißbach
Cedric Mezler, Rosenberg
Advai Maher, Rheinberg
Alexander Vey, Köln
Ronny Wiechmann, Nordholz
David Li-Sai, Landau
Thomas Nest, Grevenbroich
Carsten Kromholz, Rödermark
Matthias Recheis, Innsbruck, Österreich
Matthias Pohl, Busdorf
Karsten Wittke, Zittau
Philipp Geigis, Neuhausen
Fabio Russo, Jestetten

nicht möglich, diese zu einem vernünftigen Preis-/Leistungsverhältnis in die Konsole einzubauen.

Heute sieht es so aus, daß die langen Ladezeiten in erster Linie auf schlampige Programmierung zurückzuführen sind. Es gibt durchaus Spiele, die ohne ewiges Warten auskommen, weil die Entwickler in die Trickkiste gegriffen haben und so das langsamere Laufwerk ausgleichen.

Eine "neue" PlayStation wird es geben. Schauen Sie mal auf unsere News-Seiten....

Traumhaft

Obwohl ich erst seit Oktober PlayStation-Besitzer – und damit Leser Eurer Zeitschrift – bin, möchte ich mich in die wahrscheinlich endlose Reihe der Euch Lobenden einreihen. Ein erfrischendes, zeitgemäßes und für jede Altersgruppe interessantes Magazin! Besonders gut finde ich die Testberichte mit den Wertungen, die einem den Kauf eines – leider nicht ganz billigen – Spieles erleichtern. Hervorzuheben wäre da auch noch die Titel-Übersicht aus Heft 12! Außerdem merkt man dem PSM an, daß es von Profis erarbeitet wird. Was für ein beneidenswerter Job: Den ganzen Tag Spiele testen! (Aber wahrscheinlich auch sehr anstrengend).

Doch nun genug des Lobes, ich hätte da auch noch eine Frage: Ihr schreibt in Heft 11, daß man mit der PSX keine Videos abspielen kann. Warum ist dann auf der DEMO 1-CD, die mit der Konsole ausgeliefert wird, ein Ausschnitt aus dem Film "Das Netz" zu sehen?

Einen Verbesserungsvorschlag möchte ich auch noch anbringen: Besteht die Möglichkeit, die Cheats in einer den Spiele-CD-Packungen angepaßten Größe zu drucken? Man könnte die hilfreichen Hinweise dann ausschneiden und direkt mit dem entsprechenden Game aufbewahren. Grundvoraussetzung wäre allerdings ein doppelseitiger Druck, um nicht unnötig andere Seiten zu beschädigen.

Vielen Dank im voraus für Eure Bemühungen!

Ja ja, so "beneidenswert" haben wir uns den Job beim PSX-Magazin auch vorgestellt: Den ganzen Tag zocken und am Ende des Monats viel Geld dafür kriegen... Tatsache ist, daß auch dieser vermeintliche Traumjob Schattenseiten hat – die heißen "Routinearbeiten" und haben so gar nichts mit Spielen zu tun. Angefangen bei Post sortieren, über Besprechungen aller Art, Beschaffung von Bildmaterial und endlosen Telefonaten mit Menschen in aller Herren Länder, um an aktuelle Informationen zu kommen, bis hin zu vielen, vielen Nachschichten, wenn in letzter Minute ein Artikel gekracht ist oder noch ein brandneues Produkt plötzlich auf dem Schreibtisch liegt.

Zu Ihrer Frage mit den Videos: Um auf der PlayStation Filmsequenzen abspielen zu können, ist es erforderlich, daß diese im sogenannten "FMV (= Full Motion Video) – Format vorliegen. Dieses Format ist so gut wie gar nicht komprimiert, so daß nur ungefähr 30 Minuten auf einer PlayStation-CD – zusätzlich zum Spiel – Platz finden. Ein ganzer Spielfilm

ist da also nicht unterzubringen.

Ihren Vorschlag bezüglich der Cheats finden wir gar nicht schlecht – er ist nur leider in der Praxis so gut wie nicht umzusetzen. Wir haben nicht immer für jedes Spiel so viele Tips, daß wir eine doppelseitige CD-Größe damit füllen könnten – und das wäre zwingend nötig, denn was hilft ein CD-Inlay, wenn auf der einen Seite Cheats zu "Crash Bandicoot" und auf der anderen zu "Die Hard Trilogy" stehen? Ein weiterer Grund ist das Format. Es passen auf jede Seite nur zwei CD-Cover – alles andere wäre versenkter Platz.

Wir denken aber dennoch darüber nach, wie wir die Tips & Tricks-Strecke noch leserfreundlicher gestalten können.

Do-it-yourself

Ich habe eine Frage zum Überhitzen der PlayStation. Ist es besser, wenn ich ein paar Löcher in die Konsole bohre? Wenn ja, wo muß ich bohren und bringt das was?

Ich wüßte auch gerne noch, ob ich an meine japanische PSX einen Game Buster anschließen kann. Immerhin spricht das japanische System auf PAL nicht an.

Für eine Antwort wäre ich Ihnen wirklich dankbar.

Ralf K., Hannover

Bohren Sie bitte keine Löcher in Ihre Konsole! Der Erfolg derartiger Aktionen steht in keinem Verhältnis zu den Nachteilen, die das eigenständige Bearbeiten der PSX mit sich bringt. Wenn Ihr Gerät zu heiß wird, legen Sie es – wie schon mehrfach beschrieben – auf den Kopf oder – noch besser – stellen Sie die Konsole hochkant.

Der Game Buster müßte sich grundsätzlich an eine japanische Konsole anschließen lassen, da er nicht auf das Videosignal zugreift. Deutlich spannender ist die Frage, wie Sie zu den "japanischen" Codes kommen wollen. Mit den deutschen geht da nämlich gar nichts...

Ehrlich währt am längsten

Ich habe schlechte Erfahrungen mit einer anderen Konsole gemacht. Obwohl Experten gesagt haben, daß man sie an einen Monitor anschließen soll, habe ich sie über meinen Fernseher betrieben. Und was ist passiert? Nach drei Jahren waren die Konsole und das TV-Gerät im Eimer. Nun wünsche ich mir zu Weihnachten eine PlayStation und habe dazu drei Fragen, die ihr hoffentlich ganz ehrlich beantwortet:

1. Habe ich mit der PlayStation die gleichen Probleme?

2. Wenn ja, brauche ich dann einen Monitor?

3. Wenn nein, kann ich die PSX auch an einen sehr alten schwarz/weiß-Fernseher anschließen?

Jérôme F., Beckingen

Das klingt, ehrlich gesagt, alles etwas verwirrend: Wieso schließen Sie Ihre Konsole an einen Fernseher an, wenn der Hersteller sagt, ein PC-Monitor sei korrekt? Aber nun gut, wie dem auch sei, die PlayStation wird ohnehin an einem TV-Gerät eingesteckt, so daß Sie in diesem Punkt sicher kein Problem bekommen. Die technischen Voraussetzungen, daß die Konsole einwandfrei läuft, sind immer dann gegeben, wenn Ihr Fernseher über einen Scart-Anschluß verfügt. Sollte das nicht der Fall sein, benötigen Sie auf jeden Fall ein zusätzliches VHF-Kabel (kostet rund 50 Mark), mit dem Sie Ihre PlayStation an den Antennenanschluß des TV-Gerätes anstöpseln. Ob das Zocken mit der PlayStation so richtig Spaß macht, wenn alles nur schwarz/weiß abläuft, lassen wir mal dahingestellt.

Ein Gedicht, ein Gedicht!

Da mir Euer Heft so gut gefällt, habe ich Euch ein kleines Gedicht gewidmet:

*Ich stand im Laden, da sah ich Dich,
das gibt es doch, ich glaub's fast nicht.*

*In deutsch und auch noch mit CD,
es war so schön, es tat fast weh.
Und dann das Heft, so toll, so gut,
gelohnt hat sich Euer großer Mut.
Ich weiß jetzt, was ich kaufen muß,
und liegen bleibt der Spiele-Stuß.
Dum vielen Dank für Euer Blatt,
Ihr setzt damit die andern matt.
Und jedesmal renn' ich jetzt hin,
wenn es Dich gibt, mein
PlayStation-Magazin.*

Horst-Dieter G., Lichtenau

Einfach nur: Danke! (Wir sind auch alle ein bißchen vor Verlegenheit in Anbetracht von so viel Lob errötet...)

Kein Buch mit sieben Siegeln...

...ist Golfen künftig für folgende Gewinner unserer Verlosung aus Heft 12/96:

Jan Schröder, Stade
Michael Werner Röder, Kaiserslautern
Marcel Schubbe, Berlin
Sven Krausch, Gießen
Oliver Strahl, Nittenau
Kersten Roth, Lingen
Thomas Katzmarski, Bremen
Reinhard Brandenburger, Stendal
Benjamin Fuhrmann, Westerland
Jan Ewers, Husum

JETZT GEHT'S LOS!

Sony Playstation – Spiele

2Xtreme *	89,99
A4 Evolution Global	99,99
Adidas Power Soccer	99,99
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
Area 51 *	89,99
Ayrton Senna Kart Duel *	89,99
Baphomet's Fluch	89,99
Batman Forever Coin-Op *	79,99
Battle Arena Toshinden 2	99,99
Battle Stations *	79,99
Bedlam *	89,99
Black Dawn *	89,99
BLAM! Machinehead	99,99
Blast Chamber *	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
Constructor *	89,99
Cool Boarders *	89,99
Crash Bandicoot	109,99
Crow: City of Angels *	79,99
Crusader – No Remorse *	89,99
Cyberia	89,99
Darkstalkers	89,99
Davis Cup Tennis	89,99
Deadly Skies *	89,99
Deathdrome *	89,99
Descent	89,99
Destruction Derby 2 *	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
Exhumed *	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
Hardcore 4x4 *	99,99
Hyper Final Match Tennis *	89,99
International Superstar Soccer Deluxe *	89,99
International Track & Field	AKTION! 79,99
In the Hunt *	89,99
Iron & Blood	79,99
Iron Man / XO *	79,99
Jet Rider *	89,99
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
Last Dynasty *	89,99
Lomax	89,99
Lost Vikings 2 *	79,99
Madden '97 Football	89,99
Magic Carpet	89,99
Magic the Gathering *	79,99
Manic Karts *	89,99
MegaMan X3 *	89,99
Mickey's Wild Adventure	89,99
Motor Toon 2 *	89,99
MTV's Aeon Flux *	89,99
MTV's Slamscape *	89,99
Myst	89,99
Namco Museum Pieces 3 *	89,99
Namco Smash Court Tennis *	89,99
Namco Soccer Primal Goal *	89,99
Nascar Racing 96 *	89,99
NBA Hangtime *	89,99
NBA Jam Extreme *	79,99
NBA Jam Tournament Edition	89,99

Sony Playstation – Spiele

NBA Live '97 *	89,99
Necrodrome *	99,99
Need for Speed	89,99
NFL Game Day	99,99
NHL Face Off	99,99
NHL Hockey '97	89,99
Onside Soccer	89,99
Pandemonium	79,99
Parodius Deluxe	AKTIONSPREIS! 59,99
Penny Racers	89,99
PGA Tour Golf '97	89,99
Po'ed *	89,99
Powerplay Hockey *	89,99
Project Overkill	89,99
Pro Pinball	79,99
ranSoccer	89,99
Rayman	89,95
Resident Evil (dt.)	89,99
Return Fire	89,99
Return to Zork *	89,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Road Rash	89,99
Robotron "X" *	89,99
Sampras Extreme Tennis	99,99
Sentient *	89,99
Sim City 2000	89,99
Soviet Strike	89,99
Space Hulk	89,99
Spot 3 *	89,99
Star General *	79,99
Steel Harbinger *	89,99
Steel Panthers 2 *	79,99
Street Fighter Alpha 2 *	89,99
Street Racer *	89,99
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	89,95
Thunderhawk 2	89,99
Tilt! *	89,99
Time Commando	89,99
Titan Wars *	89,99
Tobal No.1 *	99,99
Tomb Raider *	89,99
Top Gun – Fire At Will	89,99
Total NBA '96	99,99
True Pinball	89,99
Tunnel B1	89,99
Twisted Metal 2 *	89,99
Virtual Golf *	89,99
Virtual Tennis *	79,99
Warhammer	89,99
Warhawk	89,95
Warwind *	79,99
Wing Commander 3	99,99
Wipe Out 2097	99,99
Worms	99,99
WWF In Your House *	79,99
WWF Wrestlemania: The Arcade Game	89,95
X2 *	99,99
X-COM: Terror from the Deep *	89,99
X-Men: Children of the Atom *	79,99
Zero Divide	89,99
Zork Nemesis *	89,99

Sony Playstation – Zubehör

Action Replay Pro	99,99
Analog Joystick	129,99
Antennenkabel	49,95
Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	39,99
Lenkrad incl. Gangschaltung & Pedale	159,99
Link-Kabel	49,95
Maus	59,95
Memory Card (1 Meg)	49,95
Memory Card (8 Meg)	79,99
Memory 3,5"-Diskettenlaufwerk	179,99
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99
neGcon (Control Pad)	89,99
Pistole	69,99
RGB-Scart-Kabel (Fire)	49,99
Specialized Ascii Joypad	69,95
Specialized Ascii Joystick	119,95
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

SONY



Playstation

Grundgerät 389,99
incl. Control Pad



Sportliche Highlights:

**Int. Superstar
Soccer Deluxe**

Sony PSX *

89,99

NBA Live '97

Sony PSX *

89,99

Wer bremst, verliert!

**Destruction
Derby 2**

Sony PSX *

99,99

Nascar Racing 96

Sony PSX *

89,99

**Chronicles
of the Sword**

Sony PSX *

89,99

Warhammer

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 inclusive 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 85
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!

Schicker Stick

In Heft 11/96 haben Sie den "Arcadia Joystick" der Firma "Wild Things" in Ihrer News-Strecke vorgestellt. Ich habe versucht, diesen im Handel zu erwerben – leider vergebens. Keiner kennt die Firma oder hat diesen Joystick. Wo kann ich ihn beziehen?

Lothar Sch., Düsseldorf

Normalerweise erhalten Sie diesen Joystick über Importhändler. In Deutschland gibt es dafür noch keinen direkten Vertriebspartner. Alternativ haben Versandhändler (siehe auch Anzeigen in unserem Magazin) oftmals auch einen sehr guten Draht und bieten günstig importierte Artikel an.

Besitz erlaubt?

Eine Frage: Darf man Spiele wie das indizierte "Doom" oder das verbotene "Mortal Kombat" kaufen bzw. besitzen? Welche Spiele, die nicht freiverkäuflich sind, gibt es noch für die PlayStation?

Thomas F., Schwandorf

Wie es sich mit indizierten und beschlagnahmten Spielen rechtlich verhält, haben wir bereits ausführlich in Ausgabe 12/96 erklärt. In aller Kürze noch

mal: Indizierte Spiele dürfen an Personen über 18 Jahre verkauft werden. Somit ist der Besitz für Erwachsene auch nicht untersagt. Es darf allerdings keine öffentliche Werbung für diese Games gemacht werden, und sie dürfen auch nicht frei zugänglich im Laden liegen. Spiele, die die Altersempfehlung "ab 18" haben, dürfen normal bei Händlern verkauft werden, unterliegen also (noch) nicht der Index-Liste der Bundesprüfstelle.

Verbotene Games wie "Mortal Kombat" dürfen weder beworben noch verkauft werden. Und wenn Sie nicht verkauft werden dürfen, wie sollten Sie sie dann besitzen....?

Eine Liste aller Spiele, die in diese beiden Rubriken fallen, können und dürfen wir aus rechtlichen Gründen nicht abdrucken.

Falsche Cheats?

Erstmal ein großes Kompliment zu Eurer Zeitschrift. Wir haben aber ein Problem: Die Cheats in dem Magazin sind ja gut und schön, aber immer, wenn wir diese ausprobieren, klappt es nicht. Woran könnte das liegen?

Katja und Andreas K., Essen

Das kann verschiedene Ursachen haben: Zum einen ist bei Cheats der Zeitpunkt, wann Sie diese eingeben müssen, entscheidend. Oft ist es erforderlich, eine oder mehrere Tasten länger gedrückt zu halten, während gleichzeitig andere betätigt werden sollen. Ein weiterer Punkt sind unterschiedliche Spiele-Versionen. Ein Trick für ein PAL-Spiel funktioniert nicht zwangsläufig auch auf einer NTSC-Fassung und umgekehrt. Auch spätere oder frühere Pressungen der gleichen Version, also beispielsweise wenn ein altes Spiel neu aufgelegt wird, sind willkommene Fehlerquellen, warum ein Cheat plötzlich bei Ihnen klappt, bei Ihrem Freund aber nicht. Nicht zuletzt kommt es aber auch vor, daß Tricks bei uns abgedruckt werden, die nicht vollständig überprüft sind. Das ist zwar die Ausnahme, weil wir uns eigentlich vorgenommen haben, daß genau das nicht passieren darf, aber insbesondere dann, wenn in letzter Minute noch ein schöner Code in die Redaktion flattert, mangelt es manchmal an der Zeit, ihn noch zu verifizieren. Und wir hätten ihn doch so gerne im Heft... Das ist aber wirklich die Ausnahme und kam bei allen bislang erschienenen Cheats maximal dreimal vor.

Schwerer Fehler

Im Zusammenhang mit Ihrem Test zu "Jumping Flash II" in Ausgabe

Ich suche...

...ein(n) gleichgesinnte(n) Rennspielfanatiker(in) im Raum EF/SÖM für gelegentliche Link-Rennen (Link-Kabel und zwei TV-Geräte vorhanden).

Markus Riedel, Tel.: 03 62 04-6 04 77

10/96 ist Ihnen leider ein fraprierender Fehler unterlaufen. Durch Ihren positiven Bericht angeregt, habe ich mir vergangene Woche das Spiel gekauft. Im Glauben, daß, entsprechend Ihren Angaben im Heft, sowohl Teil 1 als auch Teil 2 enthalten sind. Meine Enttäuschung war allerdings sehr groß, als ich feststellen mußte, daß sich nur Teil 2 – in Form einer einzelnen CD – in der Hülle befand. Ich weiß nicht, woher von Ihnen getestete Programmversionen bezogen werden, kann Ihnen aber versichern, daß ich nach meinem Kauf bei mehreren Spieleherstellern in Berlin war, um festzustellen, wo denn nun ein Doppelpack zu erwerben wäre. Fehlschlag auf der ganzen Linie!

Schade, aber die im Absatz "Bonus" abgedruckten Angaben beziehen sich wohl auf Versionen des Spiels, die nicht bis Berlin gelangt sind.

Vielleicht ist es deshalb für die Zukunft anzuregen, derartige Informationen nicht so absolut darzustellen bzw. unter Einschränkung auf die Version hinzuweisen, die von Ihnen getestet wurde und bei der die genannten Besonderheiten vorhanden sind.

In diesem Zusammenhang ergibt sich für mich eine Frage, über deren Beantwortung ich mich freuen würde: Programme werden von Ihnen weit vor dem Erscheinen getestet. So liegt bis heute beispielsweise Wipeout 2097 nicht in den Regalen der Händler in Berlin. Damit stellt sich für mich natürlich die Frage, ob es sich bei Ihren Testexemplaren um Vorabversionen oder Importware handelt. Ein entsprechender Hinweis in Ihren Artikeln wäre nicht schlecht.

Oliver Sch., Berlin

Sprechen wir erst mal über "Jumping Flash II". Wir waren ziemlich verwirrt, als sich die "Reklamationen" in der Redaktion häuften, daß dieses Spiel in der Verkaufsversion nur den zweiten Teil beinhaltet. Unsere Informationen zum Zeitpunkt des Testberichts waren eindeutig andere. Wir haben uns unverzüglich mit dem Hersteller in Deutschland in Verbindung gesetzt (der uns von dem "Kombi-Pack" erzählte), und siehe da –

auch der war mehr als erstaunt. Bis zu diesem Zeitpunkt wußte man nämlich auch dort nichts davon, daß nicht das Doppelpack im Handel war. Ein bißchen Recherchearbeit beim Hersteller hat schließlich Licht ins Dunkel gebracht: Es war von der Mutterfirma in USA geplant, das Produkt weltweit im Bundle mit beiden Versionen zu vertreiben. Dies wurde auch innerhalb des Unternehmens entsprechend an die Tochterfirmen kommuniziert und von da aus wiederum an die Presse weitergegeben. Irgendwann beschloß man allerdings im fernen Amerika, daß in Europa nur der zweite Teil in die Läden gelangen sollte. Die Verpackungen wurden entsprechend geändert und ... das war's dann. Weder die Tochtergesellschaften in den einzelnen Ländern wurden informiert und somit auch nicht die Presse. Wir können uns an dieser Stelle nur dafür entschuldigen, sehen aber unsererseits nicht das eigentliche Verschulden. Denn die Information, die wir an unsere Leser weitergegeben haben, war die, die auch für den Hersteller in der BRD bis gestern noch Gültigkeit hatte.

Zu Ihrer Frage, welche Produkte wir testen: Wir verwenden niemals Importspiele für unser Magazin. Daraus resultiert, daß das eine oder andere Konkurrenzblatt möglicherweise früher über ein Spiel berichtet, dafür aber auch nicht über die deutsche Lokalisierung schreibt bzw. schreiben kann. So gesehen sind wir manchmal ein bißchen später dran als andere, dafür testen wir, was dann auch im Laden liegen wird. Sollten wir – was wir nicht vorhaben – aus irgendwelchen Gründen doch einmal ein japanisches oder amerikanisches Game testen, werden wir sicherlich innerhalb des Artikels darauf hinweisen. Warum Spiele oft erst Monate später im Handel erhältlich sind, läßt sich leicht erklären: Wir bekommen von den Hersteller-Firmen goldene CDs anvertraut, auf denen sich Spiele in ganz unterschiedlichen Entwicklungsstadien befinden. Je nachdem, wie gut man das Game schon beurteilen kann, schreiben wir darüber ein Preview oder einen Test. Bei den Firmen selbst ist es aber oft noch ein weiter Weg, vom "eigentlich" fertigen Produkt bis zur Auslieferung. Das liegt zum einen am Ausmerzen der letzten Bugs, die sich noch eingeschlichen haben, zum anderen an der Sony-Qualitätskontrolle, durch die jedes neue Spiel für die PlayStation wandern muß.

Noch ein Hinweis in eigener Sache:

Unser erster Leser, der sich an der "Spieler-sucht-Spieler"-Aktion beteiligte (Ausgabe 12/96) war äußerst irritiert, als er plötzlich Anrufe bekam, deren Inhalt nichts, aber auch rein gar nichts, mit PlayStation-Spielen zu tun hatte. Vielmehr wurden ihm eindeutig zweideutige Angebote unterbreitet. Derartige Belästigungen sind weder witzig, noch geht aus dem Inhalt unseres Magazins hervor, daß wir für Spiele dieser Art in irgendeiner Form einen Service anbieten. Sollten wir mehrfach Beschwerden von Lesern erhalten, daß die abgedruckten Telefonnummern mißbraucht werden, stellen wir die Aktion sofort wieder ein.

Haben wir Leser?

Wie viele andere Leser, hätte ich auch noch ein paar Fragen:

1. Wann kommt "Porsche Challenge" in Deutschland auf den Markt, und wann gibt es einen Test in Eurem Heft?
2. Gibt es eine Home-Entertainment-Messe in Süddeutschland?
3. Wieviele Leser hat das PSX-Magazin?
4. Bei neuen Spielen könnte man doch die Cheats in einem verschlossenen Umschlag dem Heft beilegen. Der Spieler, der alles selber rausfinden möchte, kann das Kuvert einfach zulassen, wer neugierig ist, macht es auf. Hoffentlich könnt ihr meine Fragen beantworten und meine Anregungen umsetzen.

Martin E., Aiblingstett

1. "Porsche Challenge" wird aller Voraussicht nach ab März verfügbar sein. Eine kurze, aber immerhin spielbare, Demo ist auf unserer aktuellen Cover-CD.
2. Die derzeit einzige Messe in südlichen Gefilden – speziell für den Home-Entertainment-Bereich – ist die

"Bits & Fun", die im Herbst in München stattfindet. Dieses Jahr ist sie allerdings bereits Vergangenheit.

3. Wie viele Leser das PSX-Magazin hat, können wir derzeit noch nicht genau sagen. Diese Zahl läßt sich nur durch groß angelegte Marktforschungen herausfinden. Immerhin werden die Hefte ja häufig im Freundeskreis "weitergereicht", so daß die Zahl der Leser deutlich höher ist, als die verkauften Stückzahlen besagen. Verkauft werden derzeit 45.000 Exemplare, Tendenz stark steigend.
4. Die Sache mit dem verschlossenen Umschlag ist eine witzige Idee. Aber: Ist das wirklich nötig? Wir meinen, wer sich für die Cheats nicht interessiert oder einfach lieber selber ausprobieren, der braucht die entsprechenden Seiten ja einfach nicht aufzuschlagen, oder?

Promo-Magazin

Kürzlich las ich die neueste Ausgabe eines Konkurrenz-Magazins und mußte feststellen, daß im Editorial – höchstwahrscheinlich – über Euch geredet wurde. Eine Frau beschwerte sich über ein Spiel, das

von Euch hoch bewertet wurde und sie jetzt aber nicht weiterkäme. Außerdem wurde behauptet, Ihr seid nur ein "besseres Promo-Magazin, das womöglich auch noch von den entsprechenden Firmen gesponsort wird". Jetzt stellt sich mir als Abonnent die Frage, ob dem wirklich so ist? Werdet Ihr von Sony und anderen Spieleherstellern gesponsort? Denn wenn dem so ist, dann könntet Ihr ja wirklich nicht objektiv und neutral testen, da ja möglichst viele Spiele "an den Mann gebracht" werden sollen. Eigentlich kann ich es nicht ganz glauben, denn ich habe schon einige Spiele auf Eure Empfehlung hin gekauft bzw. es gelassen und wurde bis jetzt nicht enttäuscht.

Ich wäre Euch dankbar, wenn Ihr den Brief beantworten würdet.

Sascha P., Feuchtwangen

Auch wir haben das Editorial dieses Konkurrenzmagazins gelesen ... und gelacht. Denn lächerlich ist es wirklich, derartige Unterstellungen zu propagieren. Es ist richtig, daß wir aufgrund unserer regelmäßigen Cover-CD in engem Kontakt zu Sony Computer Entertainment stehen. Schließlich muß jede Play-

Station-CD – auch wenn Sie nur Demos enthält – durch die Qualitätskontrolle von Sony Computer Entertainment. So bleibt es nicht aus, daß sich ein regelmäßiger Austausch entwickelt. Daß wir darüber hinaus Absprachen mit irgendeiner Spielefirma haben, deren Produkte auf keinen Fall schlecht zu bewerten, entbehrt schlicht jeder Grundlage. Wir "verreißen" Spiele, wenn sie schlecht sind und wir loben sie, wenn es sich um empfehlenswerte Titel handelt. Die Herstellerfirma ist dabei irrelevant (siehe z.B. "Chronicles of the Sword", das mit der "Zitrone" ausgezeichnet wurde und "Destruction Derby 2", das die "Medaille" bekam; beide Games sind von Psygnosis).



Sagen Sie's uns!

Diese beiden Seiten gehören ganz und gar Ihnen, liebe Leserinnen und Leser. Schreiben Sie uns, wenn Sie Probleme mit Ihrer PlayStation oder bestimmten Spielen haben, Anregungen veröffentlichen möchten oder einfach nur Ihre Meinung loswerden wollen.

GAMES ISLAND

Komplettpreisliste anfordern !!

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

Laden und : Schützenstr. 20
Versand : 67061 Ludwigshafen

Neustadt / Wstr.

NEU !!

Hauptstraße 5
(Fusgängerzone)

Beyond th Beyond	95 DM
Baphomets Fluch	89 DM
Command & Conquer	89 DM
Cronicles of the Sword	89 DM
Dark Stalkers	89 DM
Disruptor	89 DM
Exhumed (März)	89 DM
Hexen (Feb.)	89 DM
Konami Open Golf	89 DM
Int. Superstar Soccer Deluxe	99 DM
Legacy of Kain (Feb.)	85 DM
Onside Soccer	89 DM
Pandemonium	89 DM
Project Overkill	89 DM
Reloaded	89 DM
Resident Evil	79 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 ... (Jan.)	84 DM

Angebote: Solange Vorrat reicht	
Alien Trilogye	79 DM
	64 DM

GAMES ISLAND

An-& Verkauf

Multinorm-Playstation
incl. RGB-Kabel
479 DM

Crash Bandicoot & Playstation Tasche
109 DM

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 360 Block	89 DM
NegCon Pad	84 DM
RGB Kabel	29 DM
Umbausatz incl. Farbkopie	79 DM

Importspiele erhältlich !!

Händleranfragen erwünscht.

Fax: 0621-5296387

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

GAMES ISLAND

0621-5296265

GAMES ISLAND

In der Mache | Resident Evil 2



Das Grauen geht weiter: Im Sequel zu Capcoms Erfolgstitel "Resident Evil" stürmen mordlusterne Untote ein Polizeirevier. Dabei soll noch mehr Blut fließen als im ersten Teil. **Wir liefern Ihnen einen aktuellen Zustandsbericht von der Zombie-Front.** von Michael Schmithäuser



Die Polizisten der Zukunft sehen aus, als würden sie gerade von einem Rave kommen.

Untote sind bekanntlich nicht mehr totzukriegen – und so ersehen die ekelhaften Creeps aus dem PlayStation-Hit des vergangenen Jahres wieder auf. Resident Evil geht in die zweite Runde – und soll noch gruseliger, noch spannender, noch blutiger werden. Auf der Tokyoter PlayStation-Expo präsentierten die Capcom-Entwickler erstmals Sequenzen aus der Fortsetzung des atmosphärisch dichten Schlachtfests. Der dreidimensionale Alptraum wird in einer Art und Weise weitergesponnen, die selbst Freddy Krüger dazu bringen würde, sich die Bettdecke über den Kopf zu ziehen.

Zombies gegen Cops

Der Plot ist diesmal nicht in einer verwunschenen Villa angelegt, sondern in einem Polizeirevier. Wie schon im ersten Teil

Dramatische Kameraeinstellungen und brillante Lichteffekte machen Resident Evil 2 zu einem Hochgenuß

haben Sie die Wahl zwischen einem weiblichen und einem männlichen Charakter. Je nachdem, ob Sie sich für den Cop Leon oder die Studentin Elza entscheiden, schlägt die Hand-



[1] Auch in Resident Evil 2 fließt wieder eimerweise Blut. [2] Und wieder haben Sie es mit den freundlichen Zeitgenossen aus dem Gruselkabinett zu tun. [3] Wenn Hasso wütend wird, ergreift man am besten schnell die Flucht. [4] Aus nächster Nähe wirkt die 45er Magnum besonders verheerend. [5] Dieser Officer will Ihnen bestimmt keinen Strafzettel verpassen.



WAS SOLL MAN ZU
DIESEM SPIEL NOCH



SAGEN? VIELLEICHT, DASS

ES JETZT AUCH FÜR

PLAYSTATION UND

SATURN ERHÄLTlich IST.

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

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.

COMMAND
&
CONQUER

TEIL 1: DER TIBERIUMKONFLIKT

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

Rübe
ES GEHT
AUFWÄRTS
TALES 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 keinen 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: „Schwerter zu Pflugscharen, Kampfjets zu PlayStations.“ Träum' 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.



■ HERSTELLER:	Virgin	■ HERKUNFTSLAND:	Japan
■ ENTWICKLER:	Capcom	■ GENRE:	Horror-Adventure
■ VERFÜGBAR AB:	2. Quartal '97	■ ANZAHL DER SPIELER:	1



[1] Im Gegensatz zum Original ist die Handlung in einem Polizeirevier angesiedelt. Man beachte die detaillierte Grafik und die gelungenen Lichteffekte. **[2]** Elza wird von zwei Zombie-Cops in die Enge getrieben.

lung marginal unterschiedliche Wege ein. Das Spielziel haben die Entwickler geschickt in der Story versteckt – erst während des Spiels finden Sie nach und nach heraus, worin Ihre Mission besteht.

"Resident Evil 2" wird Ihnen das Blut in den Adern noch eher gefrieren lassen als sein Vorgänger. Dafür sorgen tiefgreifende Verbesserungen in Sachen Story und Grafik. Produzent Noritaka Funamizu: "Wir haben zum Beispiel verschiedene Anzüge für die Spielfiguren integriert. So gibt es einen feuerfesten Overall und einen speziellen Kampfanzug, der das Mitführen mehrerer großer Waffen erlaubt."

nen Wege und Aufenthaltsorte der Gegner einzuprägen, um unbeschadet durch die Gänge und Räume zu gelangen. Im Nachfolger wird alles anders: die Entwickler wollen nackte Panik erzeugen – und das scheint ihnen auf ganzer Linie gelungen zu sein.

Während der Entwicklungsphase stolperten die Programmierer immer wieder über große Hürden, die ihnen das abwechslungsreichere Gameplay in den Weg stellte. Während im Original nur maximal zwei bis drei Monster gleichzeitig über den Bildschirm schlurften, sind es bei Resident Evil 2 im Schnitt sieben. "Wir mußten die Anzahl der Polygone, aus denen die Zombies zusammengesetzt sind, auf die Hälfte reduzieren", erklärt Funamizu. "Es war sehr schwer, das Aussehen und die Detailtreue der Monster auf dem gleichen hohen Level zu halten wie beim ersten Teil", fügt er rasch hinzu. Die Polygon-Rasur hat auch ihre guten Seiten: Nun bewegen sich die Spielfiguren viel geschmeidiger über den Bildschirm als in der Vorgänger-Version.

Weniger Polygone, mehr Atmosphäre

Wie erwartet hat Capcom für noch mehr Grusel-Atmosphäre gesorgt. Noch dramatischere Kamera-Einstellungen, unheimlichere Lichteffekte und brillante Reflektionen machen Resident Evil 2 zu einem visuellen Hochgenuß. Auch beim Sound hat sich was getan: Musik und Effekte dringen in bester Surround-Qualität aus den Lautsprechern. Und die Liter-

zahl an Kunstblut wurde beträchtlich erhöht. Allerdings zeigt sich Capcom sehr besorgt, wie dieser neue Gewaltschub in Europa aufgenommen wird. Vermutlich wird es gerade für den deutschen Markt erst einmal "unter die Schere" kommen.

Verschiedene Waffen erzeugen unterschiedliche Verwundungen bei den Gegnern, woraus eine Reihe neuer Animationssequenzen für angeschlagene Monster resultiert. Landen Sie zum Beispiel mit der Pumpgun einen Volltreffer, wird der Körper des Zombies in zwei Hälften gerissen – wobei eine Hälfte unbeirrt weiter auf sie zukriecht. Wie appetitlich.

Vom Gewaltaspekt abgesehen, bietet Resident Evil 2 einiges fürs Köpfchen. Meister Funamizu erklärt: "Wir haben in etwa genauso viele Puzzles eingebaut wie in den ersten Teil. Doch die Rätsel sind weit aus realistischer und logischer aufgebaut. Was nicht heißt, daß sie nun einfacher zu lösen sind!" Leider waren dem Cheftwickler keine weiteren Details zu entlocken, und so müssen wir uns bis zum Frühjahr 97 gedulden, wenn die Fortsetzung des 96er-Tophits für den europäischen Markt freigegeben wird. Ein genauer Veröffentlichungstermin steht noch nicht fest – bislang sind rund 40 Prozent des Spiels fertiggestellt, und bei Capcom arbeitet man nicht mit exakten Deadlines. Um es in Funamizus Worten auszudrücken: "Ein Spiel vom Kaliber eines Resident Evil ist eben fertig, wenn es fertig ist".



pat



[1] Jeder Zombie wurde individuell gestaltet. **[2]** Das bedeutet, daß einige mit besonders fieser Attacken aufwarten.

Mehr Abwechslung

Herausforderndes Gameplay war die wichtigste Vorgabe bei der Entwicklung von Resident Evil 2. "Resident 2 ist rund einhalb mal größer als der erste Teil" betont Funamizu, "An der Größe der Räume hat sich zwar nichts geändert, doch jetzt gibt es viel mehr davon. Was natürlich nach sich zieht, daß nun wesentlich mehr Gegner auf den Spieler lauern." Die verstärkte Monster-Aktivität ist eine der wichtigsten Verbesserungen im Spiel. Funamizu: "In Resident Evil bewegten sich alle Zombies identisch und in der gleichen Geschwindigkeit.

Nun hat jeder Zombie seine eigene Persönlichkeit.

Manche schlurften langsam durch die Gänge, andere stürmen auf den Spieler zu, wenn sie ihn erspähen. Dieser Umstand verlangt vom Spieler jederzeit höchste Wachsamkeit und verstärkt das Überraschungsmoment."

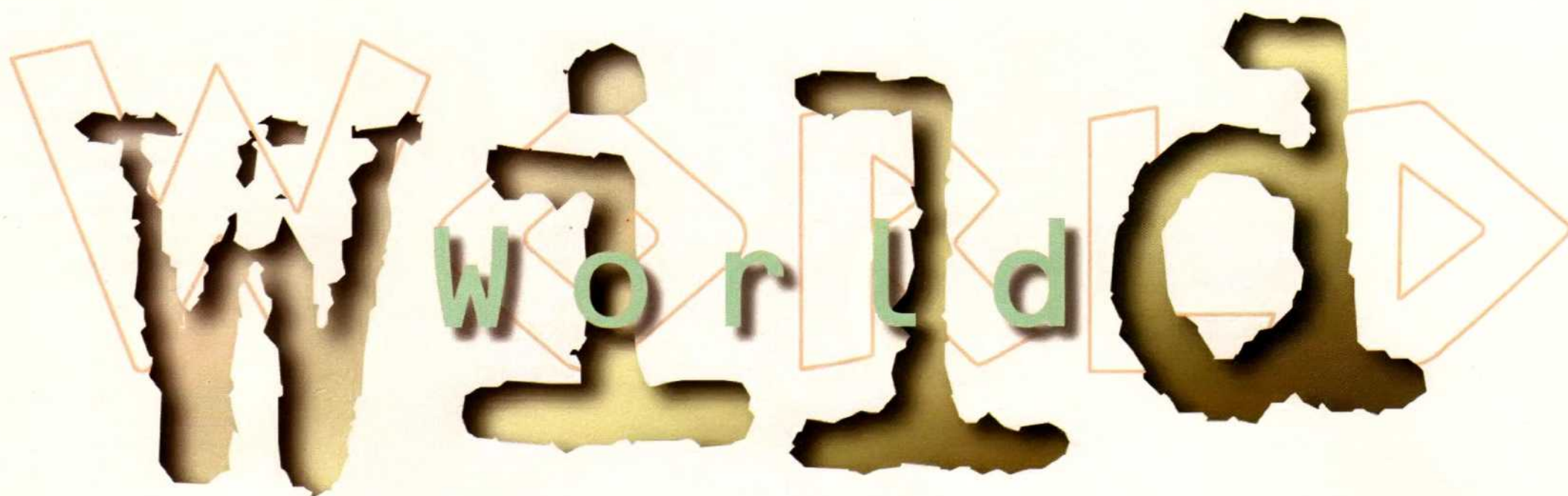
Dank dieses Aspekts wird Resident Evil 2 auch nicht mehr so leicht durchzuspielen zu sein wie die Vorgängerversion. Im ersten Teil brauchte man sich nur die vorgegebe-



[1] Anders als im ersten Teil, bewegen sich die Zombies nicht auf vorgegebenen Routen... **[2]** ...was bedeutet, daß manche Monster die Witterung aufnehmen und auf ihren Charakter zugerannt kommen.



In der Mache | The Wild 9s



Dank der 32-Bit-Technik hat das Plattform-Genre einen gigantischen technischen Aufschwung erlebt. Doch die Grenzen sind noch lange nicht erreicht: "The Wild 9s" soll die Kapazitäten der PlayStation bis an ihre Grenzen ausreizen. von Michael Schmithäuser



Wenn es darum geht, einem Spielegenre das Etikett "altmodisch" anzuheften, geraten Plattform-Spiele als erste in die Schußlinie. Kaum eine andere Softwaregattung wurde mit so vielen Titeln bedacht, und kaum eine andere brachte solche Perlen wie "Mario" oder "Sonic" hervor. Doch die Spielefreaks waren von der Jump'n-Run-Flut übersättigt und vergnügten sich lieber mit dreidimensionalen Action-Eskapaden, anspruchsvollen Denk- und Knobelspielen und schweißtreibenden Sportsimulationen. Es schien schon fast so, als würde dieses glorreiche Genre aussterben. Bis mit einem gewaltigen Tusch die



Next Generation der Plattform-Spiele auf der Bildfläche erschien. "Nights" auf Sega, "Mario 64" auf Nintendo und last not least "Crash Bandicoot" auf der PlayStation. Von da an widmete man dem zuvor leicht angestaubten Genre wieder die volle Aufmerksamkeit. Und heutzutage ist das Jump'n-Run-Re-vival voll im Gange.

Grund genug für fähige Entwickler wie Shiny Entertainment, dem Trend zu folgen und neue Konzepte auszuarbeiten.

Die kalifornische Softwareschmiede ist mit dem PlayStation-Terrain seit der Entwicklung von "Earthworm Jim" bestens vertraut und arbeitet laut Aussage ihres kreativen Kopfes, Kevin Munroe, an einem Plattform-Spiel, "welches sich weit über den anderen Vertretern des Genres ansiedeln wird."

Dieses Wunderwerk in spe nennt sich The Wild 9s und soll im Frühsommer 1997 erscheinen.

Die neue Referenz?

Bereits seit einem Jahr werkeln die neun (welch Ironie des Schicksals) Entwickler an den Artworks des "animiertesten



In The Wild 9s treffen Sie auf einige der skurrilsten Charaktere der Videospiel-Geschichte. Das Spektrum reicht vom mitleiderregenden Saurier bis hin zum Guerilla-Kämpfer mit Haar- und Kleinwuchs-Problemen.



Spiels aller Zeiten" (Zitat Kevin Munroe).

Die Story ist im späten 21. Jahrhundert angesiedelt, und der Protagonist hört auf den Namen Wex. Wex ist ein engagierter Freiheitskämpfer, der die Aufgabe hat, sich durch neun Welten zu schlagen und



Detailliertes Texture-Mapping und realistische Lichteffekte lassen die zweidimensionalen Level so wirken, als wären sie dreidimensional.

■ HERSTELLER:	Interplay	■ HERKUNFTSLAND:	USA
■ ENTWICKLER:	Shiny Entertainment	■ GENRE:	Plattform-Adventure
■ VERFÜGBAR AB:	März	■ ANZAHL DER SPIELER:	1

Interplay™

Shiny
ENTERTAINMENT



[1] Dieser frühe Screenshot zeigt den Helden Wex noch ohne Gegner. **[2]** Was Wex in diesem Bild auf seinem Rücken trägt, soll laut Shiny Entertainment die "mächtigste Waffe sein, die je in einem Videospiel zum Einsatz kam."



seine acht treuen Mitstreiter zu befreien (soviel zur Erklärung des Titels Die wilden Neun). Ein Bösewicht namens Karn hält die schlagkräftige Truppe gefangen, und wie zu erwarten ist, lauert am Ende des neunten Levels der Bösewicht höchstpersönlich auf den wackeren Wex.

Kevin Munroe ist stolz auf die Tatsache, daß in Hollywood seine Geschichte mit "Alice im Wunderland mit Pistolen trifft George Lucas" umschrieben wird.

Drei Dimensionen

Was The Wild 9s von anderen Plattformern abheben soll, ist die vollständig dreidimensionale Umgebung. Die virtuelle Kamera rotiert frei um Wex herum, so daß dem Spieler der Eindruck vermittelt werden soll, er könne sich vollkommen frei bewegen. In Wirklichkeit läuft das Spiel jedoch in vorgegebenen Bahnen ab – also immer noch kein PlayStation-Pendant zu Nintendos Mario 64. Doch The Wild 9s ist keineswegs streng linear angelegt: An vielen Stellen warten Verzweigungen, die den Ablauf der Levels grundlegend verändern, auf den Spieler. Mit solchen Variationen arbeitet z.B. auch "Pandemo-

nium" von Crystal Dynamics.

"Es ist unvermeidbar, daß The Wild 9s mit Titeln wie Nights oder Mario 64 verglichen wird.", erklärt Kevin. "Um solchen Vergleichen von vornherein entgegenzuwirken, haben wir einen Fünf-Punkte-Plan aufgestellt, um unseren Titel qualitativ weit vor die versammelte Konkurrenz zu katapultieren: Animation, Hintergrundszenerien, Spielbarkeit, Musik und Feuerkraft."

In diesen fünf Punkten muß sich allerdings jedes neue Jump'n-Run beweisen. Shiny Entertainment kommt es darauf an, wie diese wichtigen Elemente in das grundlegende Spielgerüst eingebaut und mit welchem Aufwand sie realisiert werden. Und der ist wahrhaft gigantisch: Mehr als 60.000 Animationssequenzen sind für den Einsatz in The Wild 9s erschaffen worden – wie lächerlich wirkt dagegen die Anzahl von 3.000 Sequenzen für "Earthworm Jim".

Die Hintergrund-Grafiken dienen nicht nur der Zierde, sondern werden voll in das Geschehen mit einbezogen. "Wir kreieren eine lebendige, absolut interaktive 3-D-Welt", schwärmt Munroe von seinen Bemühungen.

Um die Atmosphäre zu perfektionieren, wurde eigens ein symphonischer Soundtrack komponiert und eingespielt, dessen treibende Passagen der jeweiligen Aktion im Spiel angepaßt wurden.

Der letzte Punkt, die "Feuerkraft", spielt normalerweise in Jump-'n-Runs eher eine untergeordnete Rolle. Doch für Kevin Munroe ist The Wild 9s nicht nur ein Plattformspiel, sondern auch ein reinrassiger "Shooter". Kevin schürt die Spannung, indem er uns "die mächtigste Waffe" verspricht, "die je in einem Videospiel zum Einsatz kam." Na, da sind wir aber gespannt. Das Wunderding soll "The Rig" heißen und eine biologische Waffe sein, die auf die Handbewegungen von Wex reagiert.

Da sich The Wild 9s noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befindet, werden wir Ihnen in einer der nächsten Ausgaben ein detailliertes Preview nachliefern. pat



Chefdesigner Kevin Munroe verfügt über fundierte Erfahrungen im Zeichentrick-Business – er arbeitete an so renommierten Projekten wie den "Simpsons" mit. Die exzellenten Charakterstudien sind ein Beweis für Kevins kreative Ader.



Jake Burton bei den Terroristen

**Wir schreiben
das Jahr 2026 n.Chr.**

**In der gesamten
Area 51 haben Terroristen
Bomben versteckt.**

**Keiner kann sie entschärfen. Keiner? – Doch, einer! Jake Burton,
ein mutiger Bombenexperte, wird nicht müde, den Untergrundkämpfern
die Stirn zu bieten und setzt sein Leben aufs Spiel, um die gefährlichen
Sprengkörper unschädlich zu machen.** von Marcel Peters

Jake Burton – ein Soldat mit bewegter Vergangenheit. Im Alter von neun Jahren verlor Jake seinen Vater, der im Militärdienst stand, unter mysteriösen Umständen. Angeblich starb dieser bei einem Unfall in der Area 51, eine geheime militärische Basis, die nach offiziellen Erklärungen überhaupt nicht existiert, in Wirklichkeit jedoch strengstens bewacht und abgeriegelt ist. Es heißt, dieser verborgene Komplex diene angeblich als Testgelände für außerirdische Technologie. Das

Areal Nummer 51 liegt auf einem Gelände der riesigen Nellis-Air-Force-Base, einer Militärstation innerhalb des US-Bundesstaats Nevada. Jahre später machte Jake, der unter Einsatz seine Lebens einer äußerst riskanten Arbeit nachgeht, als Bombenexperte Karriere. Eines Nachts klingelt das Telefon. Ein unbekannter Anrufer, angeblich ein ehemaliger Freund seines Vaters, rekrutiert Jake für einen militärisch höchst brisanten Auftrag. Außerdem, so der Anonyme, wüßte er Details über den ungeklärten Tod von Jake's Vater.

Der nächste Tag ist noch jung, als Jake per Hubschrauber durch die Berge Nevadas zu seinem Einsatzziel geflogen wird: Area 51. Während dieser unheilswangeren Introsequenz vertraut Jake Ihnen seine

gesamte Lebensgeschichte an.

"Anwendung tödlicher Gewalt erlaubt" – so steht es in roten Lettern auf einem Schild, befestigt an einem Stacheldrahtgitter. Sie, alias Jake Burton, werden von Ihrem Zigarre paffenden Vorgesetzten frostig empfangen. Eine unangenehme Begegnung, schnauzt Sie dieser doch im menschenverachtenden Militärjargon an. Neben Ihnen steht – und das macht Jake Burton stutzig – eine dunkle Limousine. Im Wageninneren sitzt, ebenfalls Zigarre qualmend, ein mysteriöser Mann – der Auftraggeber? – der Sie mit finsterer Miene anblickt.

Leben am seidenen Faden

Der alte Krieger erklärt Ihnen Ihr Einsatzziel: Verschwörer legten in terroristischer Absicht in der Area 51 Bomben. Ihre heikle und möglicherweise tödliche Aufgabe: Innerhalb einer vorgegebenen Zeit-

[1] Jake Burton: Ein Mann kriecht seinen Weg. [2] Auch ein Bombenspezialist muß mal... [3] Eine Schaltzentrale in Area 51 – Das Programm links scheint NICHT unter Windows 95 zu laufen. [4] Mein Name ist Burton, JAKE Burton.



■ HERSTELLER:	Konami	■ HERKUNFTSLAND:	USA
■ ENTWICKLER:	Konami	■ GENRE:	Action-Shooter
■ VERFÜGBAR AB:	März	■ ANZAHL DER SPIELER:	1

limits müssen Sie sämtliche Sprengkörper finden und entschärfen. Halten Sie Ihre Augen und Ohren offen, Sicherheitsroboter sind in den Räumen auf Patrouille und schlagen Alarm, sobald diese Sie orten.

Ansichtssache

Die Steuerung Ihres Charakters ist in "Broken Helix" ungewöhnlich vielfältig ausgefallen. Features, die wir in Spielen ähnlicher Machart bis dato schmerzlich vermißten. Konkret heißt das: Sie können nach oben und unten schauen, die Spielfigur ducken und kriechen lassen und selbst die Kameraeinstellungen obliegen Ihrer Wahl. So erlaubt Broken Helix, aus der Ich-Perspektive zu blicken, nur mit der Waffe im Sichtfenster, oder die Kamera so zu plazieren, daß die ganze Spielfigur zu sehen ist. Damit nicht genug, auch diese



...wenn Du denkst, es kommt nichts mehr, schleicht von irgendwo ein Alien her.

Winkelstellung kann so verändert werden, daß Sie nur Jakes Rücken betrachten oder den kompletten Charakter von leicht oben sehen. Per Knopfdruck inspizieren Sie sogar aus der Sicht der Suchroboter, Raketen und Kameraden die Räume. Konami zieht mit dieser detailverirrten Ausstattung wirklich alle denkbaren Register, und es scheint, als ob die Programmierer auf Kritik an Spielen wie "Disruptor" glänzend reagiert haben. Hier sammelt das Game weitere Pluspunkte, die Broken Helix schon für das "unheimlich" emotionsgeladene FMV-Intro verdient.

Steuert Burton eine Tür an, so öffnet sich diese automatisch, wenn es sich nicht gerade um eine kartengesicherte Variante handelt, und weitere Räume erschließen sich. Die Level sind in bekanntem 3-D-Style dunkel und mysteriös gezeichnet, und je weiter Sie sich in den Gängen vortasten, desto unheimlicher wird die Atmosphäre. Den herumschwirrenden Sicherheitsdrohnen müssen Sie unbedingt mit größtem Respekt begegnen. Einfach abknallen – diese Taktik legen Sie besser sofort wieder ad acta. Wie im richtigen Soldatenleben gilt die Devise: Vorsichtig die Räume erkunden. Sicher kennen Sie diverse Filme, in denen der Hauptdarsteller mit entschärfter Pistole hastig um die Ecke schaut, um erstmal die Lage zu checken. Genauso spielen Sie in Broken Helix, versprochen!

Elvis – ein halbes Jahrhundert später

Während Sie auf Bombensuche sind, bleiben Sie mit Ihren Kameraden per Funk fortlaufend in Kontakt. In glasklarer Sprachausgabe mit einer gesamten Spielzeit von über 60 Minuten erfahren Sie z.B., daß ein Kamerad soeben auf den konservierte Körper von King Elvis gestoßen ist oder daß Ihnen nur noch ganze fünf Minuten Zeit für Ihre Mission verbleiben.

Einen derben Brocken gilt es zu schlucken, wenn während eines Gesprächs nach einem grauenhaft matschigen Geräusch der Kontakt mit Ihren Kameraden für immer abbricht.

Sollten Sie in den Leveln einmal den Überblick verloren haben, zeigt Ihnen eine transparente Karte, wo es langgeht. Vorteil: Die Wegbeschreibung verdeckt nicht den aktuellen Monitor und Sie haben die laufende Handlung fest im Griff. Entdeckt Jake eine Bombe, startet eine Filmsequenz, die zeigt, wie Jake ein rotes Kabel (oder war es ein blaues?) zertrennt – das gefährliche Paket ist entschärft. Verstreut in der Area 51 und von der Gefahr nichts ahnend, begegnen Sie verschiedenen Personen, die Jake befragen kann. Redselig geben Ihre Gesprächspartner Auskunft, und mit der Zeit bringen die Unterhaltungen Licht ins Dunkel der Burton'schen Vergangenheit und Gegenwart.

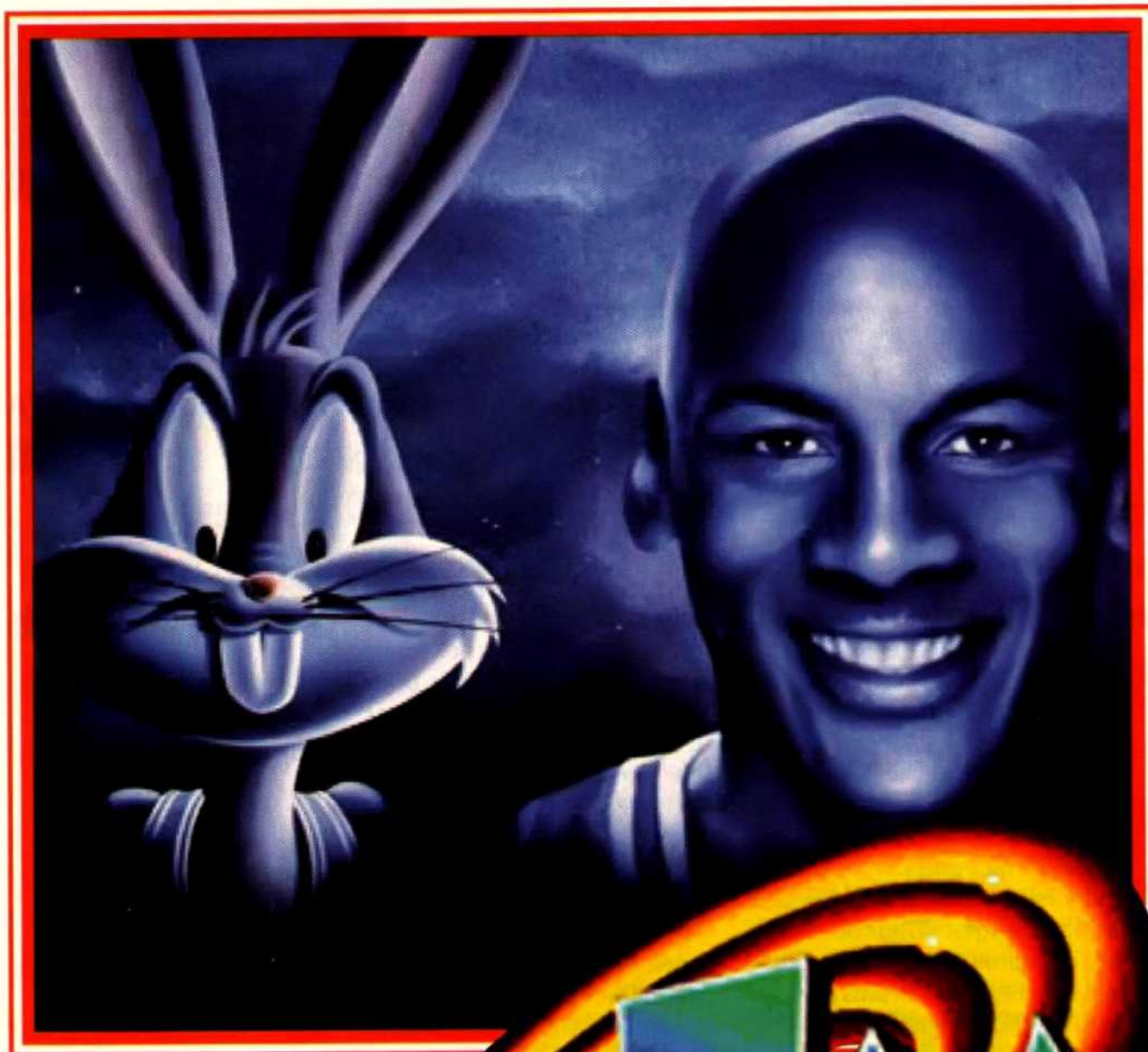
Das Spielterrain erstreckt sich über ca. 480 (Spielgelände-)km in feiner 3-D-Grafik mit nicht-linearem Spielverlauf; will heißen, daß das Spielende von Ihren Entscheidungen abhängig ist. Zu Ihrer Verteidigung stehen drei Waffentypen zur Verfügung. Stellenweise erinnert Broken Helix durch die Farbgebung grau-gelb-grün an das indizierte Ur-Doom. Sie laufen, kriechen, springen und schießen durch Luftschächte, medizinische Labors, düstere Höhlengänge und Computerräume. Area 51 wird von nahezu vierzig dreidimensionalen Modellen bevölkert: Mutierte Aliens, herumgeisternde Wissenschaftler, Marinesoldaten und Mißgeburten menschlich-außerirdischer Lebensformen. In bester Alienmanier trieft ekelerregendes Sekret von Hallendecken auf den Boden, wabert Schleim durch die Gänge, und einer Warnung gleich möchten diese außerirdischen Hinterlassenschaften Jake und damit Sie zur Umkehr bewegen.

Die interaktive Musik, die sich je nach Fortkommen verändert, untermalt das unheimlich-schwangere Klima von Broken Helix. Gekrönt durch imposante Explosionen nach Missionsschluß. Langsam fügt sich ein übersinnliches Puzzle zusammen, bis...wir in einer der nächsten Ausgaben die fertige Version von Broken Helix testen. Aber wer weiß, was bis dahin passiert...



pat

Angespielt | Space Jam



Wenn Bugs Bunny auf Michael Jordan trifft, dann raucht das Parkett und glühen die Körbe. Acclaim hat das intergalaktische Basketball-Vergnügen

von der Kinoleinwand auf die PlayStation

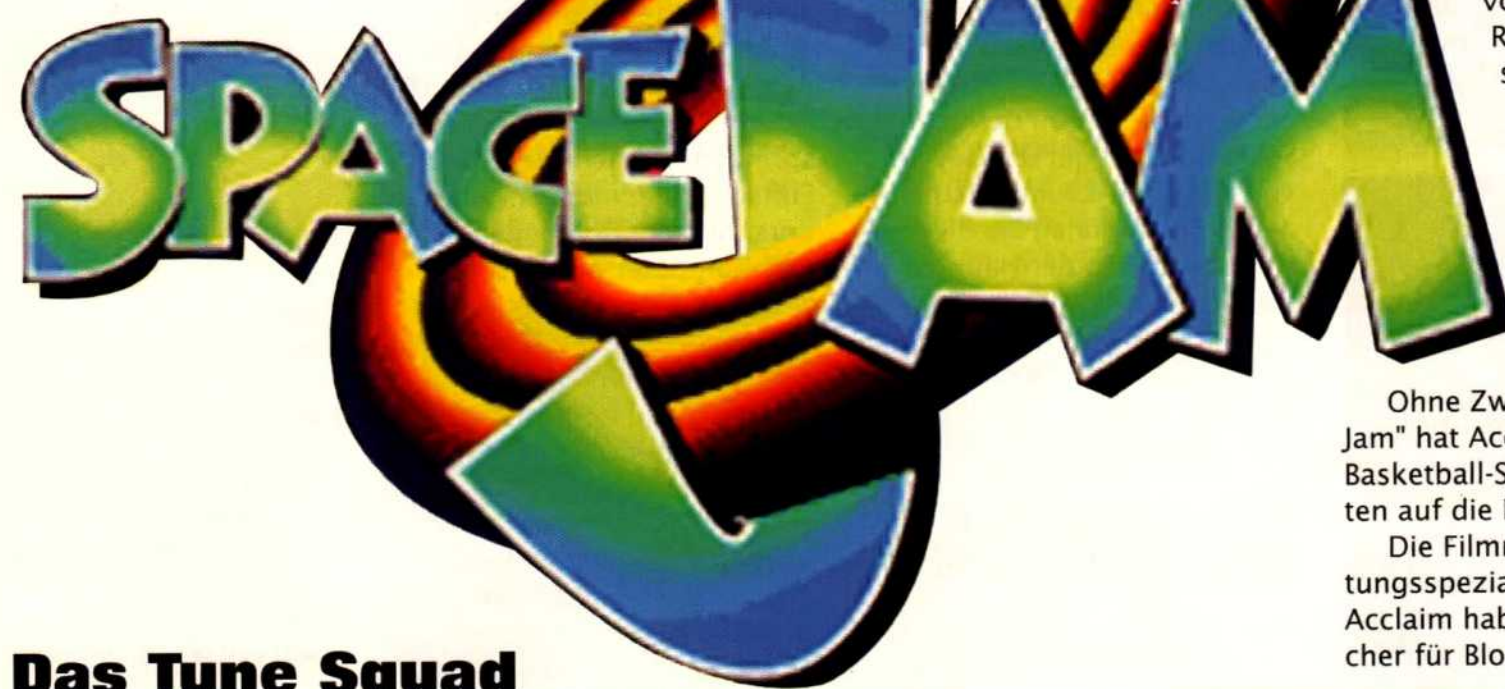
geholt. von Michael Schmithäuser

Michael Jordan huscht über den Basketball-Platz und legt einen Slam-Dunk nach dem anderen hin. Soweit nichts Ungewöhnliches. Ins Stutzen gerät man erst, wenn er den Ball einem langohrigen Mümmelmann zupaßt, der uns allen aus Film, Funk und Fernsehen bekannt ist: Bugs Bunny.

Dieser schlängelt sich gekonnt an zweimeterfünfzig großen, ekel-erregenden Monstern vorbei und legt einen Rückpaß auf den schwarzen Erpel Duffy Duck hin. Das Publikum – durch die Bank gezeichnete Gesellen aus der Cartoon-Welt – gerät schier aus dem Häuschen.

Ohne Zweifel – mit "Space Jam" hat Acclaim die schrägste Basketball-Simulation aller Zeiten auf die Beine gestellt.

Die Filmrechteverwertungsspezialisten von Acclaim haben einen Riecher für Blockbuster auf



Das Tune Squad

Im Team "Tune Squad" finden sich die großen Stars aus den Warner-Cartoons. Hier der harte Kern des Teams, mit dem sich Superstar Michael Jordan herumplagen muß:



Der altbekannte Mümmelmann führt das Tune Squad an. Seine Stärken: Er ist höllisch schnell und extrem treffsicher.



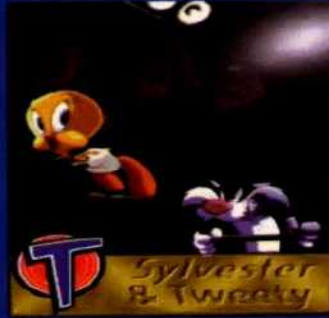
Der neunmalklugen Erpel plappert besser als er spielt. Was sich vor allem bei seinen miserablen Rebounds bemerkbar macht.



Porky, hierzulande besser bekannt als "Schweinchen Dick", hat aufgrund seiner Leibesfülle Probleme bei den Rebounds.



Der wilde Vielfraß Taz ist ein furchteinflößender Gegner. Trotz seiner fülligen Erscheinung ist er pfeilschnell.



Kater Sylvester wird ständig von seinem Erzrivalen Tweety geärgert. Dank langjähriger Jagd-Erfahrung ist er enorm flink.



Wile E. Coyote wird ständig von seinem "Freund", dem Road Runner, begleitet. Der Coyote legt perfekte Rebounds hin.



■ HERSTELLER:	Acclaim	■ HERKUNFTSLAND:	USA
■ ENTWICKLER:	Acclaim	■ GENRE:	Fun-Sport
■ VERFÜGBAR AB:	Februar	■ ANZAHL DER SPIELER:	1-2

Zelluloid. Nach "Batman" und "The Crow" haben sich die geschäftstüchtigen Lizenzjäger mit dem neuen Warner-Hit Space Jam einen dicken Fisch an Land gezogen. Die witzige Mischung aus Realfilm und Zeichentrick war in den USA ein Riesenerfolg und füllt auch hierzulande die Kassen der Filmtheater-Besitzer. Kein Wunder: Superstar Michael Jordan spielt sich selbst, und die versammelte Riege der Looney Toons strapaziert die Lachmuskeln der Zuschauer (siehe Kasten "Space Jam – der Film").

Noch ein Spiel-Film

Somit ist Space Jam die ideale Basis für einen unterhaltsamen und witzigen Basketball-Titel. Und da Acclaim mit "NBA Jam TE" und dem brandneuen "NBA Jam Extreme" sein Können unter Beweis gestellt hat, sind die Erwartungen an die Cartoon-Korbhatz entsprechend hoch.

Nach dem Einlegen der Scheibe kündigt eine magere 2-D-Animation von der Landung der außerirdischen Nerducks auf dem Mond. Aber wo ist Michael Jordan? Warum begrüßt uns Bugs Bunny nicht persönlich?

OK, man sieht ja über vieles hinweg – wahrscheinlich haben die Entwickler ihr gesamtes Hirnschmalz in ein vernünftiges Gameplay gesteckt.

Die Spielerauswahl ist gelungen – je nach Spielvariante können Sie sich aus dem zwölf Zeichentrick-Stars umfassenden "Toon Squad" zwei oder drei Teilnehmer aussuchen. Nach seiner Nominierung

kommt der betreffende Spieler aufs Parkett und präsentiert sich in bester Zeichentrick-Manier. Bugs Bunny kriecht aus einem Loch im Spielfeld und knabbert genüsslich an seiner Karotte, Kater Sylvester hetzt hinter dem gelben Kanarienvogel-Verschnitt Tweety her, und Wile E. Coyote hat gleich einen Sprengsatz für seinen "Freund", den Roadrunner, dabei. Alle Spieler haben ihre Stärken und Schwächen – aufgeteilt in die Sparten Geschwindigkeit, Treffsicherheit und Rebound. Der stärkste Spieler im Kader des Toon Squad ist – wie nicht anders zu erwarten – Michael Jordan. Die fünf mutierten Nerducks bilden das insgesamt etwas schwächere Team der "Monstars". Deshalb sollten sich nur fortgeschrittene Spieler für die Außerirdischen entscheiden.

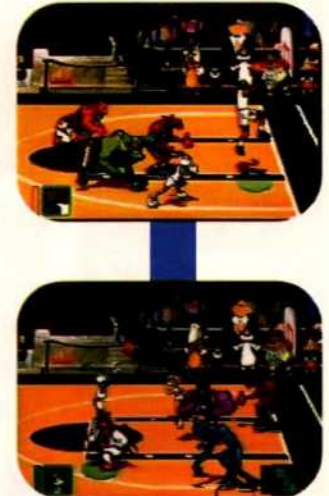
Neue Ufer?

Nach dem Anpfiff finden Sie sich in einem echt cartoonmäßigen Stadion wieder. Die Toons hetzen in Animationssequenzen über das Spielfeld, begleitet von einer Soundkulisse mit sporadischen Sprechereinsparungen. Spielerisch ist nicht so viel gefordert: Passen, Springen, Blocken und Werfen erfolgt auf die gleiche Weise wie bei 90% aller anderen Basketball-Simulationen. Die R1- und L1-Tasten verleihen dem gerade aktiven Spieler für kurze Zeit Superkräfte, womit man einen schnellen Spurt oder einen Slam-Dunk hinlegen kann. Wieviel Super-Energie noch verfügbar ist, zeigt ein kleiner Balken am unteren linken Spielfeldrand.

Vor Beginn eines jeden Spiels schlüpfen Sie in die Rolle von Duffy Duck, der in der Wohnung von Michael Jordan dessen Basketball-Utensilien wie Trikot und Schuhe zusammensuchen muß. Dabei wird er von einem Nerdluck und einem bissigen Hund gejagt. Aus den gefundenen Kleidungsstücken wird nach einer Minute Herumhüpfens die Menge an Super-Energie berechnet, die Jordan während des Matches zur Verfügung steht.

In den Pausen können Sie entweder eine Auswechslung veranlassen oder sich bei einem von drei weiteren Mini-Spielchen vergnügen. Im "Shoot Out" tritt Yosemite Sam gegen einen Monstar im Körbe-Werfen an. Je nach Schußdistanz gibt es pro Korb zwischen zwei und zwanzig Punkte. In der "Hall of Hijinx" dürfen Sie mit Mrs. Bunny Schießbudenfiguren mit Basketballbällen versenken. Und im "Space Race" steuern Sie ein Raumschiff durch eine mit Straßenhütchen (!) begrenzte Weltraum-Strecke und müssen das Nerdluck-Raumschiff mit allerlei unfairen Tricks besiegen. (Was hat das eigentlich mit Basketball zu tun?) Na ja, Schwamm drüber – man sollte diese ohnehin mehr als Zwischensequenzen betrachten denn als vollwertige Games.

Alles in allem darf man gespannt sein auf die Vollversion, die wir Ihnen in einer der nächsten Ausgaben präsentieren werden. Im derzeitigen Stadium scheint das Spiel eher die jüngere Zielgruppe anzusprechen – was ja nicht unbedingt ein Fehler sein muß. pat



Die Monstars

Fünf ganz üble Typen haben dem Tune Squad den Krieg auf dem Parkett erklärt: Die kleinen Bilder zeigen die Aliens vor ihrer wundersamen Verwandlung ("Ach wie niedlich..."), die großen Bilder danach ("Oh Gott, wie schrecklich...")



Der Kleiderschrank "Null" ist ein perfekter Rebounder. Allerdings kann der Fettwanst kein bißchen spurten...



Der häßliche "Void" ist ein miserabler Läufer und Werfer, doch in Sachen Rebounds macht ihm keiner was vor.



Der kraftstrotzende Bupkus führt perfekte Rebounds aus, während er sich beim Sprinten als Niete entpuppt.



Der teuflische "Nada" ist der schnellste Sprinter im Team der Monstars, versagt aber leider bei Rebounds.



Wie sich der Fettwanst "Zilch" ins Team mogeln konnte, ist ein Rätsel. Er ist langsam und schwach auf der Brust.

Angespielt | Space Jam

Space Jam – der Film

Das Leben birgt so manche Überraschung – diese schmerzliche Erfahrung müssen auch waschechte Toons machen. Dummerweise sind Bugs Bunny und seine Gefolgsleute auf ein Basketball-Match eingegangen, dessen Ausgang über ihr Leben entscheiden kann.

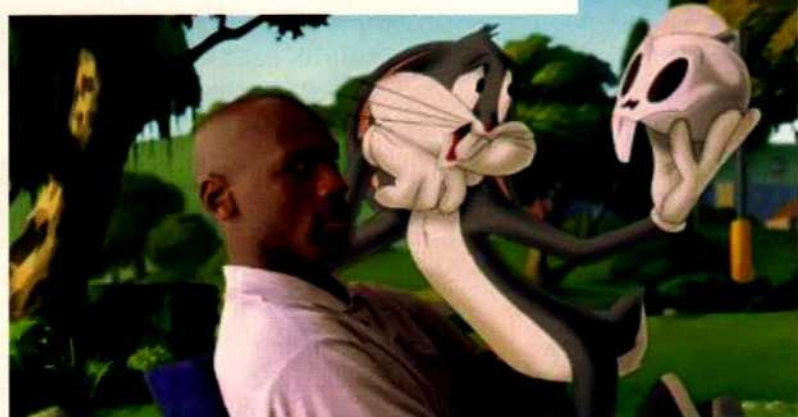
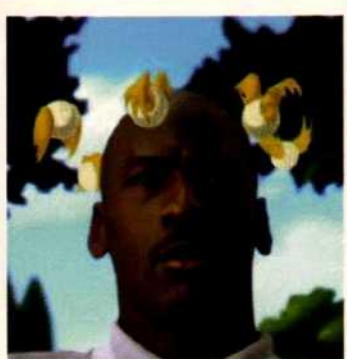
Auf der Erde ist ein Raumschiff gelandet, dessen Besatzung die Toons als Attraktion für einen schlecht laufenden Vergnügungspark auf dem todlangweiligen Planeten der Nerdluks entführen soll.

Das besagte Basketball-Match soll darüber entscheiden, ob die Toons im Falle eines Sieges auf der Erde bleiben dürfen oder in Zukunft ein trauriges Dasein bei den Nerdluks führen müssen. Da die Nerdluks winzige, schwächliche und rundum bemitleidenswerte Kreaturen sind, geht Bugs auf die Wette ein. Dummerweise verfügen die Nerdluks über die wundersame Gabe, anderen Lebewesen all ihre Fähigkeiten aus dem Leib zu saugen. Und so machen sich die Aliens über die besten Basketball-Spieler der Welt her – und verwandeln sich in riesige, kraftstrotzende und geschickte Monster.

Bugs und seine Freunde sehen all ihre Chancen schwinden – keiner der Toons kann vernünftig mit dem Ball umgehen. Die Rettung naht in Form des Superstars Michael Jordan, der sich im Film selbst spielt. Jordan nimmt das Training des chaotischen Haufens in die Hand – kein leichtes Unterfangen, wie man sich lebhaft vorstellen kann.

Schaffen es die Toons mit Hilfe ihres smarten Trainers, den "Monstars" eine saftige Abreibung zu verpassen?

Um die Antwort auf diese Frage zu erhalten, müssen Sie sich in ein Filmtheater in Ihrer Nähe bemühen. Es lohnt sich!



Fahren Sie nach

...in Deutschland!
Acclaim Entertainment
lädt Sie zu einer Reise
für zwei Personen zu
der Filmstadt in Bottrop
ein.

Los geht's im April – bis dahin hat Warner nämlich seine Pforten geschlossen. Sie fahren mit dem Zug an einem Freitag ins Ruhrgebiet, übernachten zweimal in einem Mittelklassehotel (Frühstück inklusive) und genießen den Samstag zwischen Bugs Bunny, Taz und Tweety. Lassen Sie sich überraschen, was sich die Giganten aus Hollywood für die deutschen Besucher alles ausgedacht haben!

Am Sonntag fahren Sie zurück nach Hause.

Die Kosten für die Bahnfahrt, das Hotel und die Eintrittskarten für die Warner Movie World übernimmt Acclaim.



Hollywood...

Sie möchten verreisen? Dann beantworten Sie einfach folgende Frage:

Wie heißt der Widersacher von Will E. Coyote?

Schicken Sie die Antwort als Postkarte, Fax oder E-Mail an: DMV / Franzis Verlag, PlayStation-Magazin, Stichwort "Warner Movie World", Dornacher Str. 3 d, 85622 Feldkirchen, Fax:

089/99115-499, E-Mail: 104706.16@compuserve.com.

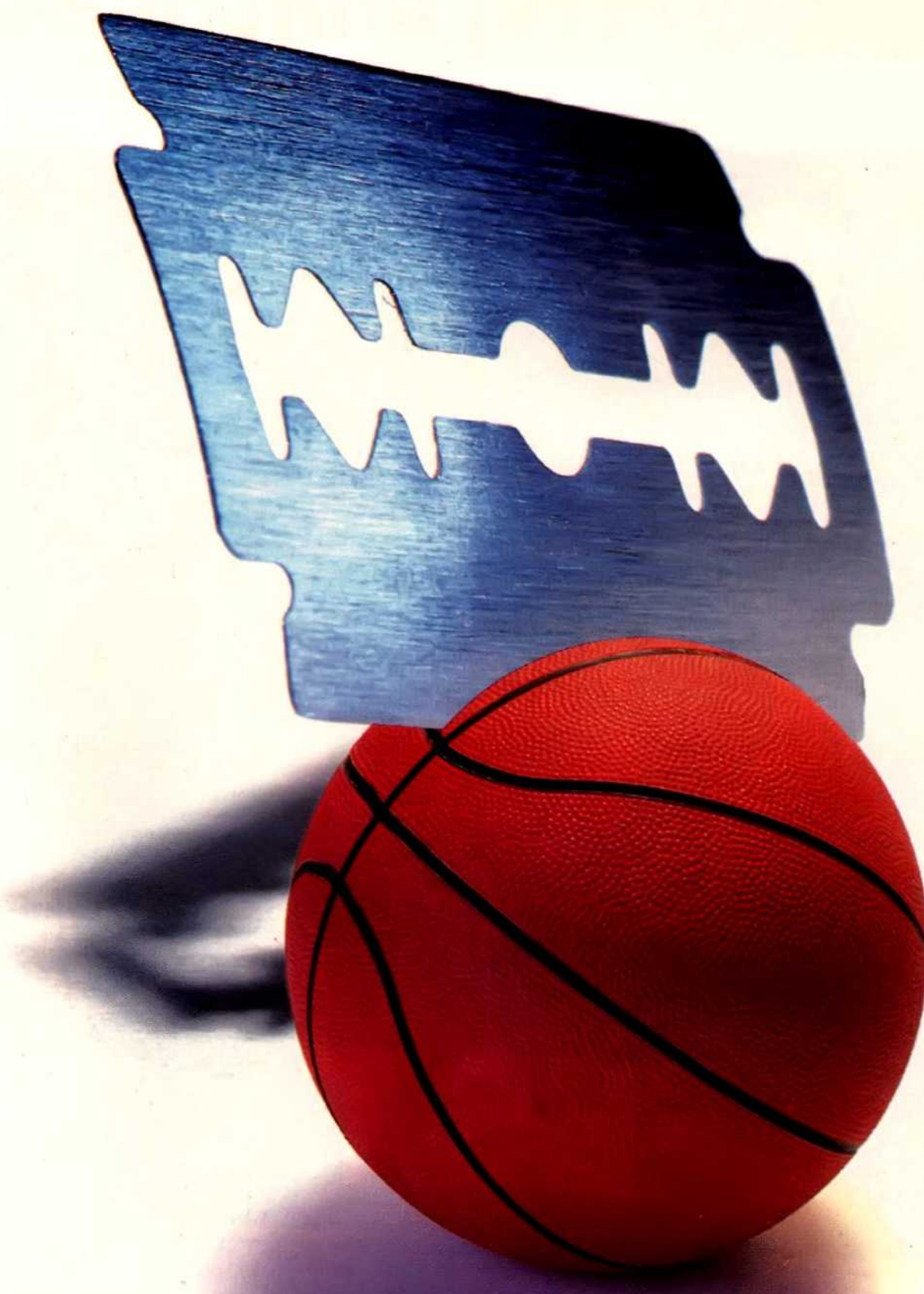
Der Rechtsweg ist wie immer total ausgeschlossen; die Mitarbeiter unserer Verlage sowie deren Angehörige von der Teilnahme an der Verlosung ebenfalls. Eine Auszahlung des Gewinns ist nicht möglich; gewinnt ein/e Minderjährige/r die Reise, benötigen wir aus rechtlichen Gründen vor Antritt der Fahrt das schriftliche Einverständnis der/des Erziehungsberechtigten. Einsendeschluß: 31.01.97



Die meisten Basketballspiele
sind **total** sterbenslangweilig.



NBA In the Zone 2
ist **total** scharf.



NBA In the Zone 2. **Total** besser.

PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1996 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten. KONAMI-Videospiele gibt es für Super Nintendo, Gameboy, Nintendo Entertainment System, Sega Saturn, Sega Mega CD-II, Sega Mega Drive, Game Gear und Sony PlayStation.

Die Legende lebt. NBA In the Zone 2: Das **total** geile 32-Bit-Gameplay mit **total** kompletter NBA-Saison, **total** phantastischer Spielbarkeit, **total** tollen Strategien, **total** vielen Variationsmöglichkeiten, **total** hoher Spielstärke der Teams, **total** spitzenmäßigen Spieleranimationen, **total** realistischen Bewegungsabläufen, **total** starken Spieleffekten und **total** cooler Hip Hop Music. Mega Fun 12/96 meint: „...eine ziemlich geniale Basketballsimulation“. Mega Fun 1/97: „Wertung 90%“. Und Video Games 12/96: „...ein bombastisches Basketball-Highlight...“. **Total**.



Die NBA sowie die NBA Team-Namen, die dieses Produkt beinhaltet, sind Warenzeichen, geschützte Designs oder sonstiges geistiges Eigentum der NBA Properties, Inc. sowie der jeweiligen Teams und dürfen weder ganz noch in Auszügen ohne vorherige schriftliche Genehmigung der NBA Properties, Inc. verwendet werden. © 1996 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

Angespielt | Contra – Legacy of War



Gute Neuigkeiten für Freunde gepflegter Action-Kost: Mit "Contra – Legacy of War" präsentiert Konami einen der bleihaltigsten Shooter für die Sony-Konsole. Michael Schmithäuser

Was macht ein gutes Action-Spiel aus? Minutenlange Videosequenzen? 3-D-Perspektive? Gerenderte Gegner?

Alles neumodischer Kram, der erst mit den 32-Bit-Konsolen Einzug in das "harte Genre" gehalten hat. In den Jahren vor den Next-Generation-Konsolen vergnügten sich actionhungrige Spieler mit klassischen 2-D-Shootern – vornehmlich in kontaktfördernden Zweispieler-Varianten. Man betrachtete das Geschehen von oben; und man ballerte, was das Zeug hielt. Heerschaaren von heranströmenden Gegnern erwiderten das Feuer und warteten darauf, von den Spieler-Helden aus dem Weg geräumt zu werden. Die Er-

folgsformel dieser Art von Spielen ging auf: Simple Spielprinzip + einfache Steuerung + dicke Wummen = grenzenloser Spielspaß.

Aus alt mach neu

Einer der erfolgreichsten 2-D-Shooter aller Zeiten ist "Super Protoproctor" von Konami. Das



Spiel erschien zunächst für 8-Bit-Konsolen und erlebte dann auf dem Super Nintendo seine bislang größte Blütezeit. In den USA und in Japan trug die zünftige Ballerei den Namen "Contra". Mit "Legacy of War" hält das bleihaltige Spielkonzept nun Einzug in die arg 3-D-lastige Action-Abteilung der Sony PlayStation.

Die Hintergrundgeschichte ist – wie bei allen Vertretern des Action-Genres – schnell erzählt: Tasha, Ray, Bubba und CD-288 haben's wahrlich nicht leicht. Das Raumschiff der vier stahlharten Androiden wird mitten über einer feindlichen Stadt abgeschossen. Nach dem Absturz ist die Truppe auf sich allein gestellt und muß sich ihren Weg durch die gegnerischen Linien auf eigene Faust freikämpfen.

Immerhin sind die tapferen Recken für solche Eventualitäten gut gerüstet: Jeder Kämpfer trägt ein ganzes Waffenarsenal mit sich. Das Spektrum reicht von der einfachen Maschinenpistole über kraftvolle Laserstrahlen bis hin zu Zielsuchraketen und Flammenwerfern. Ein reger Einsatz dieser Waffensysteme ist garantiert –



Im kurzen (aber heftigen) Intro erleben Sie mit, wie das Raumschiff der Androiden abgeschossen wird.



[1] Mit dem genialen "Um-die-Ecke-Zielsuch-Laser" machen Sie diesem Zwischengegner den Gar aus. [2] Die Hintergrundgrafiken zeichnen sich durch große Detailtreue aus. [3] Armer Cyborg – von hinten wird er geröstet, von vorne mit Flak-Batterien bedroht.

■ HERSTELLER: Konami ■ HERKUNFTSLAND: USA
 ■ ENTWICKLER: Konami ■ GENRE: 3-D-Shooter
 ■ VERFÜGBAR AB: März ■ ANZAHL DER SPIELER: 1-2



[1] Im Zweispieler-Modus steigt der Spaßfaktor gewaltig an. [2] Mit der extradicken Wumme hat Ray dem Levelwächter gezeigt, wer Herr im Haus ist. [3] Unsere Helden auf hoher See.

in den abwechslungsreichen Levels wimmelt es nur so von gegnerischen Truppenverbänden, Flak-Batterien, gepanzerten Automatikwaffen, fiesen Zwischenbossen und nahezu unbesiegbaren Endgegnern.

Wenn sich zwei Spieler **simultan durch die Level kämpfen, bleibt kein Auge trocken.**

Die Spieler betrachten das Geschehen aus der Vogelperspektive – wobei die Entwickler den überragenden Grafikfähigkeiten der PlayStation Tribut gezollt und schicke 3-D-Effekte eingebaut haben. Erstens erfolgt die Ansicht von schräg oben, was für eine gewisse räumliche Tiefe sorgt. Verstärkt wird der Effekt durch schneller vorbeischießende Bildelemente, die sich "näher" am Spieler befinden – etwa die Oberseiten von Torbögen, Baumkronen oder die oberen Stockwerke von Gebäuden. Der Clou ist jedoch ein optionaler "echter" 3-D-Modus. Mit der beiliegenden Papp-Brille (bekannt aus dreidimensionalen Kinofilmen) auf der Nase tauchen Sie vollends in das Spielgeschehen ein.

Doch im Grunde genommen ist und bleibt Contra ein reinrassiger 2-D-Shooter. Sie können Ihre Spielfigur immer nur in eine Richtung bewegen – ein Rückzug ist unmöglich, denn das Scrolling erfolgt immer nur nach oben, rechts und links. Die Gegner stürmen von allen Seiten auf Sie ein, und dum-

merweise feuern die bösen Jungs wie wild auf alles, was sich bewegt. Somit ist der Bildschirm ständig mit Gegnern, Projektilen und Hindernissen übersät – für reichlich Streß ist also gesorgt. Nur durch heftiges Bearbeiten des Feuerknopfs können Sie gegen die heranstürmenden Feinde bestehen.

Während sich die einfachen Truppen noch relativ leicht aus dem Weg räumen lassen, bereiten die fest montierten Geschütze und die stark gepanzerten Bosse schon mehr Kopfzerbrechen. Contra ist mit dieser Art von Riesengegnern regelrecht gespickt: Nahezu alle fünf Minuten treffen Sie auf Panzer, Geschütze, Roboter-Spinnen etc.

Doch verglichen mit den Wächtern am Ende jedes Levels sind die Zwischenbosse nur kleine Fische. Die bildschirmfüllenden Endgegner (vom Raumschiff bis zur Robot-Schildkröte) stecken

normale Schüsse locker weg und schlagen mit besonders gemeinen Abwehrsystemen zurück.

Am meisten Spaß macht Contra im Duett: Wenn sich zwei Spieler simultan durch die Level kämpfen, gegenseitig Deckung geben und um Extras und Power-Ups kloppen, bleibt kein Auge trocken.

Bis Anfang März müssen sich Action-Liebhaber noch gedulden. Dann soll eine gegenüber der Original-Version unmodifizierte deutsche Fassung herauskommen. Laut Aussagen von Konami wird man dort in Zukunft völlig auf "entschärfte" Versionen für den deutschen Markt verzichten – es darf also nach Herzenslust geballert werden. Um Ihnen die Wartezeit zu verkürzen und die Spannung zu steigern, liefern wir in der nächsten Ausgabe einen umfassenden Testbericht.

pat



In die Zange genommen: Zu zweit läßt sich ein Endgegner vom Kaliber dieser Riesen-Schildkröte leichter besiegen.

Okay Soft

Am Graben 2 92557 Weiding
 Tel. 09674-1279 Fax -1294
 hotline news 09674-8405

COMMAND & CONQUER DV 89,90
 Sim City 2000 DV 82,90
 Wing Commander 4 DV 78,90

A Train (A IV Global) DV 89,90	Novastorm 82,90
Adidas Power Soccer DA 89,90	Inside Soccer 85,90
Adventure of Lomax DA 82,90	Pandemonium DA 77,90
Alien Trilogy DA 95,90	Panzer General DA 87,90
Andretti Racing DV 78,90	Penny Racers DV 84,90
Aquanuts Holiday 89,90	Pete Sampras Extreme 91,90
Ayrton Senna Carts 85,90	PGA Tour Golf 97 DA 78,90
Baphomets Fluch DA 82,90	Player Manager DV 89,90
Battle Arena Toshinden 2 DA 89,90	Po'ed DV 84,90
Bedlam 82,90	Pro Pinball 88,90
Black Dawn 82,90	Project Overkill 87,90
Blazing Dragons DA 77,90	Psychic Detective DA 78,90
Bubble Bobble 2 DA 75,90	Rayman 85,90
Burning Road DA 84,90	Reckless 85,90
Cheesy 85,90	Resident Evil DV 82,90
Chronicle of the Sword dt.U. 82,90	Resident Evil 2 a.A.
Crash Bandicoot 96,90	Return Fire 84,90
Crow 85,90	Ridge Racer Revolution 89,90
Crusader No Remorse DV 78,90	Road Rage DV 99,90
Cyberseed 82,90	Road Rash DA 78,90
Darkstalkers DA 82,90	Robo Pit 85,90
Davis Cup Tennis 85,90	Shellshock DV 82,90
Descent 96,90	Sim City 2000 DV 82,90
Destruction Derby 2 89,90	Starfighter 3000 85,90
Discworld 82,90	Star Gladiators 81,90
Disruptor a.A.	Steel Harbinger 94,90
Earthworm Jim 2 DA 82,90	Streetfighter Alpha 2 82,90
Extreme Games 82,90	Streets of Rage 85,90
Fade to Black DA 78,90	Syndicate Wars DV 78,90
Fifa Soccer 97 DV 78,90	Tekken 2 96,90
Firo & Klavik 83,90	Thermapark DV 78,90
Formel 1 DA 96,90	Tilt 75,90
GeX 82,90	Time Commando DA 78,90
Hexen 82,90	Tomb Raider DV 82,90
John Madden NFL 97 DA 78,90	Top Gun Fire at Will 89,90
Legacy of Kain 99,90	Trash It 85,90
Megaman X3 82,90	Tunnel B1 81,90
Moto X 89,90	Virtual Golf DV 82,90
Motor Toon 2 82,90	Warhammer 94,90
Myst 82,90	Wing Commander 3 DV 85,90
Namco Museum Vol. 3 82,90	Wipeout 2097 DA 89,90
Namco Smash Court 82,90	Worms 95,90
NBA Live 97 DV 78,90	WWF in your House 84,90
Need for Speed DV 78,90	X-Com: Terror 82,90
NHL Hockey 97 DV 78,90	X 2 85,90
NHL Powerplay Hockey 96 75,90	* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar

For Online OKAY# weitere Angebotslisten f. PC & Amiga kostenlos! (Bitte System angeben!)

ZUBEHÖR	
Konsole, incl. Controller 389,00	HF-Adapter 44,90
Umbau Chip 42,90	Link Kabel 44,90
Game Buster (Action Replay) 83,00	Euro-Scart-Kabel 67,50
Lichtpistole (Avenger) 64,00	Mouse 52,90
MadCatz Lenkrad (+Pedale) 135,00	Controller 52,90
Specialized ASCII - Pad 59,90	Memory Card 15 Blöcke 44,90
Specialized ASCII - Stick 99,90	Memory Card 120 Blöcke 69,90
NeGon Joypad 84,50	Memory Card 360 Blöcke 88,90

Vorausgabe oder Stammkunden DM 6,50
 Nachnahme (zzgl. DM 3,- Zkgeb.) DM 9,90
 Ausland Vorauskasse DM 18,00

KEIN Ladengeschäft, Abholung bestellter Artikel nach Vereinbarung!



Ankauf...Verkauf...Tausch

Sony
 Saturn
 SuperNES
 Nintendo
 MegaDrive
 MegaCD
 Game Boy
 Game Gear
 Neo-Geo CD
 3DO

Ihr bestellt, wir beamen
 Auf an, es lohnt immer!



Bundesallee 71 • 12161 Berlin
 Fon/Fax 030 - 859 36 35

Das offizielle PlayStation Magazin

Angespielt | Riot

Brot und Spiele

Brot und Spiele – Psygnosis hat die Zeichen der Zeit erkannt und entwickelte das etwas andere Sportspiel. Die "eingesprungene Blutgrätsche" zieht bei dem "Rollerball der Videospiele" keinen Platzverweis nach sich. von Markus Strippo



[1] Der Ball ist heiß, jetzt muß er nur noch ins Tor. **[2]** Nostalgische Gefühle kommen bei dieser Perspektive auf. **[3]** Der Sportler der Zukunft trägt nicht mehr lässige Shorts, sondern ist gut gepanzert.

In naher Zukunft sind nicht nur PlayStation-Besitzer des x-ten Aufgusses von Fußballsimulationen überdrüssig, auch ehrgeizigen Vereinen aus dem Süden laufen scharenweise die Zuschauer davon. Die vielmals gelobten

Da der Fortschritt bekanntlich in der Vereinfachung liegt, spielen die beiden Mannschaften auf nur ein Tor.

Trendsportarten wie Basketball oder das authentischere Streetball, Volleyball oder das hippe Beachball waren auch nur kurzzeitige Lückenfüller. Im Jahr 2000 lechzt der mündige Bürger nach dem absoluten Thrill. Alle strömen in die Stadien, um Ihren Endzeit-Gladiatoren bei deren harten Tacklings und fiesen Attacks zuzujubeln.

Da der Fortschritt bekanntlich in der Vereinfachung liegt, spielen bei "Riot" die beiden gegnerischen Mannschaften auf nur ein Tor. Und der ehemals lederne Ball wurde kurzerhand gegen eine langlebige Plasmakugel eingetauscht. Nur das Motto ist gleichgeblieben: "Schnapp Dir die Kirsche und mach sie rein".

Ausgeklügelte Regelwerke Ihrer bevorzugten Sportarten sind in den letzten Jahren stets verfeinert worden und versuchen, Ihre Körperteile möglichst unbeschädigt das Spie-

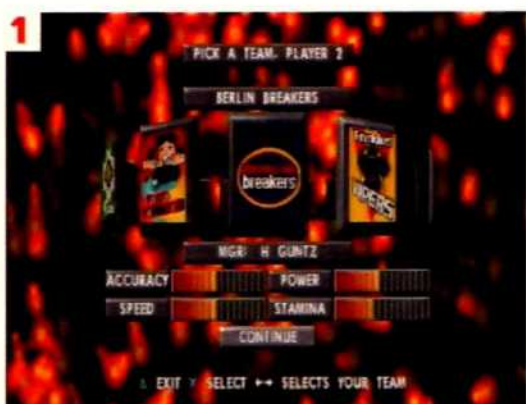
lende erleben zu lassen. Bis die Jungs von Psygnosis kamen und das ultimative Sportspiel der Zukunft entwickelten. Hier ist alles erlaubt, Hauptsache, es ist erfolgreich. Wahrscheinlich sahen die Programmierer allzu oft James Caan in Rollerball, oder vielleicht wollten sie auch nur die eingesprungene Blutgrätsche à la Klaus Augenthaler vertiefen. Nur: Diesmal wählen Sie diese Aktionen direkt an und nicht mehr über versteckte Cheats wie in "adidas Power Soccer". Und um dem erhobenen Moral-



[1] Ein Banden-check am Morgen. **[2]** So colorieren Sie Ihre Plasmakugel mit Ihren Vereinsfarben **[3]** Auf den Geschmack gekommen. **[4]** Massaker!!



■ HERSTELLER: **Psygnosis** ■ HERKUNFTSLAND: **UK**
 ■ ENTWICKLER: **Psygnosis** ■ GENRE: **Sportspiel**
 ■ VERFÜGBAR AB: **Februar** ■ ANZAHL DER SPIELER: **1-8**



[1] Wählen Sie Ihr Team...
[2] ...und bringen Sie dann Ihre Jungs auf Vordermann. Natürlich können Sie Ihre Mannen auf einer Memory-Card verewigen.
[3] Tooooor. Tooooor. Phantastisch, Ihr Team hat wieder zugeschlagen.



finger auszuweichen, verlegten die Entwickler diesen Wettkampf kurzerhand in die Zukunft.

Die Spielregeln

Sie betreten das runde Spielfeld und werden mit ohrenbetäubendem Lärm von der



kreischenden Menge empfangen. Im Mittelpunkt des Spielfeldes befindet sich das rotierende Tor. Und dort befördern Sie die glühende Plasmakugel hinein. Ach, wenn es nur so einfach wäre! Am Anfang wird der Ball ins Feld geschossen, und Sie versuchen, diesen zu erobern. Jetzt laufen Sie zum nächsten Check Point, um die orange Kugel in Ihrer Mannschafts-Farbe einzufärben. Erst dann dürfen Sie versuchen, ein Tor zu erzielen. Probieren Sie, das Sportgerät vorher in den Korb zu werfen, schließt dieser sich, und Sie stehen mit der Kulle im Regen. Dieser

Aspekt ist ziemlich wichtiges Feature von Riot, denn dadurch haben Sie eine Vielzahl von taktischen Möglichkeiten.

Jedesmal, wenn der Ball ins Spielfeld kommt, hat die Mannschaft, die sich die Kugel nicht erkämpft hat, darüber hinaus die Chance, das Tor manuell zu verriegeln. Bayerns Betonabwehr läßt grüßen. Das bedeutet, wenn Sie schnell genug den Schuß Ihres Gegners abblocken, erhalten Sie eine zweite Chance.

Den härteren Zeiten passen sich auch die sportlichen Gepflogenheiten an. Für Fouls gibt es bei Riot keine Strafen, und erlaubt ist alles! Aber zuerst einmal zum Fairplay: Ihr Team verfügt über zahlreiche Bewegungen. Sie können rennen, springen, passen, schießen, tackeln in allen Variationen. Hilft dies alles nichts, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als härtere Bandagen anzulegen: Klopfen Sie dem ballführenden Kontrahenten ordentlich auf den Schädel, oder wehren Sie sich mit sonstigen "Nettigkeiten". In der endgültigen Version besitzen Sie auch noch eine Powerleiste, mit der Sie noch extra Speed, Kraft usw. erhalten.

Das Beste an Riot ist der Multi-Player Modus. Bis zu acht Spieler kämpfen so um die Meisterschaft der Zukunft. Riot verspricht das Partyspiel des Jahres zu werden. Ganz egal ob zu zweit, zu viert oder zu acht – Action ist ganz einfach immer angesagt. pat



Wial



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

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

Laden in Kassel

Fünffensterstraße 9
 Mo.– Fr. 10.00 – 18.00,
 Sa. 10.00 – 14.00 Uhr

Laden in Augsburg

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

SONY PLAYSTATION GAMES

ADVENTURES OF LOMAX D. A.	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
BLAM! 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	99,90
CHRONICLES OF THE SWORD D. ANL. *	89,90
COMMAND & CONQUER K. D.	99,90
CROW: CITY OF ANGELS DT. ANL. *	85,90
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
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
FLOATING RUNNER DT. ANLEITUNG	85,90
FORMULA 1 DT. ANLEITUNG	99,90
FRANK THOMAS „BIG HURT“ BASEBALL	85,90
GALAXIAN 3 DEUTSCHE ANLEITUNG *	89,90
GALAXY FIGHT DEUTSCHE ANL. *	59,90
GEX DT. ANLEITUNG	65,90
GRID RUN DEUTSCHE ANLEITUNG *	89,90
GUNSHIP 2000 DT. ANLEITUNG	95,90
HEXEN DEUTSCHE ANLEITUNG	89,90
HYPHER FINAL MATCH TENNIS DT. ANL.	79,90
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL. *	85,90
INT. SUPERSTARSOCCE DELUXE *	85,90
IN THE HUNT DEUTSCHE ANLEITUNG	85,90
INTERNATIONAL TRACK & FIELD D.A.	89,90
IRON & BLOOD DT. ANL.	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.	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 PRIME GOAL SOCCER DT. ANL.	85,90
NAMCO MUSEUM PIECE VOL. 2	89,90
NAMCO SMASH COURT TENNIS D.A.	85,90
NASCAR RACING 96 DT. ANLEITUNG *	89,90
NBA JAM EXTREME DT. ANLEITUNG	85,90
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
ONSIDE SOCCER DT. ANLEITUNG	85,90
OLYMPIC GAMES DT. ANLEITUNG	79,90
OLYMPIC SOCCER DT. ANLEITUNG	79,90

SONY PLAYSTATION GAMES

PANDEMONIUM DT. ANL.	89,90
PENNY RACERS DT. ANLEITUNG	85,90
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
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.	89,90
STEEL HARINGER DT. ANL.	89,90
SHOCKWAVE ASSAULT DT. ANLEITUNG	85,90
SOVIET STRIKE KOMPL. DEUTSCH	85,90
SAMPRAS EXTREME TENNIS DT. ANL.	79,90
SPACE HULK DT. ANLEITUNG	75,90
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
TEMPEST X 3 DT. ANLEITUNG *	85,90
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.	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 HORNE 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!

Geschichten aus 1001 Nacht

Es war einmal ein Spielegenre, das krampfhaft auf eine neue Idee wartete. Nach diversen Clones bekannter First-Person-Shooter schien den Spieledesignern die Kreativität ausgegangen zu sein. Ein Lichtstreifen könnte der brandneue 3-D-Shooter "Exhumed" sein. von Artur Hoffmann

Die Programmierung eines guten Shooters ist eigentlich ein Kinderspiel. Man nehme die schnellste 3-D-Engine, garniere das Ganze mit Puzzle-Elementen und schreke es kurz mit abgefahrenen Gegnern ab. Als Sahnehäubchen siedelt man das Spiel dann in einer bekannten, aber doch surrealen Umgebung an. Die Leute bei Lobotomy Software kennen diesen Leitfaden scheinbar in- und auswendig. Der brandneue Shooter Exhumed ist der beste Beweis dafür.

Grabräuber

Im alten Ägypten ist nach dem Tod des alten Ramses, seines Zeichens Pharao, mal wieder die absolute Hölle los. Dunkle Gestalten bringen neuen

Terror und Chaos über das eigentlich friedliche Reich am Nil. Zu allem Übel ist auch noch der gesamte Inhalt von Ramses' Sarkophag – mitsamt seiner Mumie – entwendet worden. Ohne diese geheimnisvollen Gerätschaften ist die Zukunft der Menschheit in erster Gefahr. Machen Sie sich also auf die Socken, besuchen Sie das "Tal von Karnak" und versuchen Sie, die verschwundenen Artefakte zu finden, um schließlich das große Rätsel zu lösen. Dabei werden Sie von keinem Geringeren als Ramses' Geist geleitet, der Ihnen den einen oder anderen nützlichen Tip gibt.

Die einzelnen Level sind schön anzusehen und sehr abwechslungsreich texturiert. Dunkle Höhlensysteme wechseln sich mit lichtüberfluteten Innenhöfen und detaillierten Räumen ab. Dazu kommen kurze Badeausflüge in antike

Schwimmbäder. Alles in allem kommt das Auge also voll auf seine Kosten. Um in den verwinkelten Leveln den Überblick zu behalten, steht Ihnen eine transparente Auto-map – bekannt aus einem "berühmten" indizierten Spiel – zur Verfügung. Außerdem haben Sie ein Inventory, in dem gefundenen Gegenstände abgelegt werden. Der Höhepunkt ist allerdings der nahezu unbeschränkte Blickwinkel. Im Gegensatz zu den Konkurrenzprodukten erlaubt Ihnen Exhumed nicht nur den Blick nach oben und unten; 360 Grad heißt die Devise. Von diesem Feature sollten Sie reichlich



[1] Unter Wasser warten einige Überraschungen auf Sie. **[2]** Die überragende Grafik hebt das Spiel aus der Masse der 3-D-Shooter heraus. **[3]** Eine derartige Fülle an Details ist normalerweise nur in Adventures anzutreffen. **[4]** Allzu nahe sollten Sie die Gegner – allein aus optischen Gründen – nicht heranlassen.

■ HERSTELLER:	BMG Interactive	■ HERKUNFTSLAND:	USA
■ ENTWICKLER:	Lobotomy Software	■ GENRE:	3-D-Shooter
■ VERFÜGBAR AB:	März	■ ANZAHL DER SPIELER:	1



[1] Eine Salve bewirkt bei Exhumed weitaus mehr als gutes Zureden. [2-3] Hasta la vista, Baby!



Dunkle Höhlensysteme wechseln sich mit lichtüberfluteten Höfen und detaillierten Innenräumen ab.

Gebrauch machen, da viele Goodies an zunächst unzugänglichen Stellen versteckt sind. Mit einem beherzten Sprung könnten Sie so manche aufregende Entdeckung machen. Neben der Sprung- und der Blicktaste dürfen Sie natürlich noch verschiedene Aktionen auslösen. Die L1/R1-Ta-

fen – Pistole, Maschinengewehr, Flammen- bzw. Granatwerfer – abgelöst wird. Das ultimative Schießgerät ist allerdings das "Auge des Ra", eine magische Waffe mit durchschlagender Wirkung. Angesichts der zahlreichen Gegner ist diese große Auswahl allerdings mehr als lebenswichtig. Bereits der Standardfeind, eine häßliche rote Spinne, zehrt an Ihrer Lebensenergie. Dabei schießt sie noch nicht mal auf Sie. Wie nicht anders zu erwarten, steigen sowohl Qualität als auch Quantität der Feinde mit fortschreitender Spieldauer an.

Da trifft es sich gut, daß Sie in den einzelnen Stufen jede Menge Extras aufsammeln. Die Spanne dieser Helferlein reicht dabei von den üblichen Munitionsauffrischungen über Power-Ups bis hin zu diversem Spezialzubehör. Die "Sobek-Maske" dient dabei z.B. als Sauerstoffflaschenersatz, die "Hand des Dieners" verdoppelt die Trefferstärke Ihrer jeweiligen Munition. Ein nettes Detail verbirgt sich am Ende jeder Stufe. Hier wartet ein freundliches Kamel auf Sie, das den

Ausgang markiert und Sie quasi in den nächsten Level transportiert. Das Besondere daran ist, daß Sie in bereits besuchte Abschnitte zurückkehren können, um eventuell Energie nachzutanken oder Munition einzusammeln. Diese Komponente hat uns besonders gut gefallen.

Im großen und ganzen ist Exhumed ein nettes Spiel, das weit über das übliche "Ver-nichte-alles-was-Dir-im-Weg-steht" hinausgeht. Besonders der nahezu freie Blickwinkel macht die vollständige Aufdeckung eines Levels zur Geduldsfrage. Da auch die grafische Darstellung gelungen ist, dürfte die endgültige Version mehr als ein Achtungserfolg werden. Einzig der orientalisch anmutende Hintergrundsound nervt mit der Zeit. Das ist allerdings Geschmackssache und sollte nicht überbewertet werden. pat



sten sind zudem standardmäßig als Ausweichtasten vorprogrammiert. Besonders im Nahkampf mit mehreren Gegnern entscheidet der effiziente Einsatz dieser Knöpfe über Leben und Tod.

Camel light

Am Spielprinzip selbst haben die Entwickler nicht allzuviel geändert. Sie hetzen durch die Gänge, ballern auf die zahlreichen Gegner und finden brauchbare Gegenstände. Ihr Waffenarsenal besteht zunächst aus einem einfachen Schwert, das im Laufe des Spiels von diversen Schußwaf-

Waffenladen

Mit der passenden Waffe in der Hand wird das Spiel richtig lustig. Vor allem das M-60-Maschinengewehr (rechts) ist ein verlässlicher Partner.



Angespielt | The Crow – City of Angels



Das Spiel zum Film, oder doch eher der Film zum Spiel.
Oder ganz einfach ein Spiel-Film? So viele Fragen und doch
so wenig Antworten. von Artur Hoffmann

The CROW city of angels

Der erste Teil des Kinofilmes "The Crow" erlangte seine weltweite Aufmerksamkeit durch einen eher bizarren Vorfall. Der Hauptdarsteller Brandon Lee wurde während der Dreharbeiten versehentlich erschossen. Dieser traurige Vorfall bedeutete keineswegs das Ende des Filmes, ganz im Gegenteil: Mit einer derartigen Publicity ausgestattet wurde der Streifen abgedreht, mittels Computer nachbearbeitet und als technologische Meisterleistung geprie-

sen. Aufgrund des großen Erfolges ließ der zweite Teil natürlich nicht lange auf sich warten. Ähnliches dachte sich auch Acclaim und präsentiert rechtzeitig zum deutschen Kinostart seinen Beitrag in Sachen "Das erinnert mich irgendwie an Resident Evil". Der große Unterschied: In Resident Evil kickten Sie Zombies, bei The Crow sind Sie selbst einer. Verkehrte Spielewelt?

Krähenfüße

Die komplette Hintergrundgeschichte wird Ihnen bereits im aufwendigen Renderintro eingeblutet. Vater und Sohn – nicht die aus dem Kultcomic – sehen etwas, was sie

besser nicht gesehen hätten und werden aus diesem Grund, sagen wir mal, etwas unsanft behandelt. Daß diese himmelschreiende Ungerechtigkeit nach Rache verlangt, ist sonnenklar. Aus genau diesem Grund mischt sich der Vater wieder unter die Lebenden und prügelt sich durch insgesamt fünf riesige Szenarien. Bei der Wahl seiner Waffen zeigt sich der gute Mechaniker Ashe nicht gerade zimperlich. Ob Flaschen, Eisenstangen oder Baseballschläger – Hauptsache, es tut weh. Darüber hinaus verfügt unser untoter Held noch über ein reichhaltiges Repertoire an fiesen Schlägen. Insgesamt dürfen Sie aus einem Pool von 50 verschiedenen Kampfmoves wählen, die

[1] Unser Held sieht ganz gut aus, obwohl er bereits ziemlich tot ist. [2] Licht- und Schatteneffekte bringen die düsteren Szenarien sehr gut rüber. [3] Zwei gegen einen ist nicht gerade fair.



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



[1] Obwohl der Typ noch ein Messer in der Hand hält, sinkt seine Lebensenergie (rechter Energiebalken) ins Bodenlose. **[2]** Dieser Schlag hat gegessen! **[3]** Die Gegner treten Ihnen sehr selten alleine gegenüber - diese Feiglinge. **[4]** Motion Capturing sei Dank, sehen die Bewegungen des Polygonkämpfers recht geschmeidig aus.



allesamt per Motion-Capture-Technik eingefangen wurden. Dementsprechend gut sehen diese Schlagkombinationen auch aus. Diese sind allerdings wirklich nötig, da die Gegner bevorzugt in Massen auftreten und Ihnen nicht gerade freundlich gesonnen sind. Besonders die keulenschwingenden Bösewichte saugen Ihnen allzu oft die Lebensenergie, die als Balkenanzeige am oberen Bildschirmrand präsent ist, aus den Knochen. Falls Ihnen das Ganze zu schwer sein sollte,

sich in den dunklen Gassen der City of Angels ebenso heimisch fühlen wie in Ihrem Stammsupermarkt.

Film ab!

Um die düstere Atmosphäre eines Los Angeles der Zukunft stilgerecht auf den Bildschirm zu bringen, haben sich die Programmierer eine Menge einfallen lassen. Besonders die hübschen Hintergründe können sich sehen lassen und tragen sehr zum Flair dieses Games bei. Auch in puncto Full Motion Video (FMV) überzeugt das Spiel auf ganzer Linie. Neben dem bereits angesprochenen Renderintro, packten die Macher weitere 16 Videosequenzen in das Spiel. Diese spinnen einerseits den roten Faden der Story fort, andererseits kann man sie auch als eine Art Belohnung für erfolgreiche Fighter ansehen.

Die derzeit sehr im Trend stehende dynamische Kameraperspektive macht auch vor The Crow nicht halt. Je nachdem, wohin Sie sich bewegen, wird Ihnen das Geschehen aus unterschiedlichen Blickwinkeln nähergebracht. Leider hat dies auch seine Nachteile. Der größte ist dabei die teilweise Unübersichtlichkeit, die vor

allem bei Kämpfen störend ins Gewicht fällt. Mit diesem Problem haben allerdings alle Spiele, die dieser Technik verfallen sind, zu kämpfen. Trotz dieses kleinen Mankos ist das Gameplay insgesamt als gelungen zu bezeichnen.

Was wäre ein zeitgemäßes Action-Adventure ohne coolen Sound? Hier zeigt sich The Crow von der besten Seite. Die gitarrenlastige Musik ist ebenso hektisch wie der Spielverlauf und sorgt für die richtige Stimmung. Kleiner Tip am Rande: Einen maximalen Adrenalinschub erreichen Sie, indem Sie sich zuerst den Kinofilm ansehen und anschließend den Rachefeldzug mittels PlayStation selbst in die Hand nehmen. Das bringt's. pat



Insgesamt dürfen Sie aus einem Pool von 50 verschiedenen Kampfmoves wählen, die allesamt per Motion-Capture-Technik eingefangen wurden.

dürfen Sie den Schwierigkeitsgrad nach unten korrigieren. Insgesamt haben Sie drei unterschiedliche Einstellungen zur Auswahl. Ähnliches gilt auch für die Konfiguration des Joypads. Die Steuerung des Protagonisten ist allerdings eingängig und stellt auch Neulinge vor keine allzu großen Probleme. Bereits nach einer kurzen Testphase werden Sie

Eitel Sonnenschein

Die Hölle ist mal wieder los: Der Captain ist tot, und die Raumsonde treibt unaufhaltsam auf die Sonne zu.

Scheint ein verdammt schlechter Tag zu werden. von Artur Hoffmann



Die Introsequenz bietet Ihnen einen Vorgeschmack auf einige der 62 vorhandenen Charaktere die Sie auf der Raumstation treffen werden. Dieses bombastische Renderintro ist ein wahrer Augenschmaus.



Herzlich willkommen in unserer Rubrik "Spiele, die seit Äonen angekündigt werden aber immer noch nicht ganz fertig sind". Als neuesten Vertreter dieser Sparte möchten wir Ihnen in der heutigen Ausgabe das kombinierte Rollenspiel/Adventure "Sentient" vorstellen. Spaß beiseite. Dafür, daß Sentient bereits seit fast einem Jahr durch die verstopften Messehallen, das noch verstopftere Internet und durch

diverse Pressemitteilungen geistert, hat es sich ganz schön Zeit gelassen. Dies ist umso mysteriöser, als doch sage und schreibe mehr als 25 Personen mit diesem Projekt befaßt waren. Doch jedes Warten hat einmal ein Ende.

Von der Rolle

Eigentlich ist Sentient nicht mehr und nicht weniger als ein Rollenspiel, das Sie in die Raumstation Icarus führt. Dabei schlüpfen Sie in die Rolle eines Typen namens Garrit. Dieser ist eine Mischung aus Techniker und Mediziner, der auf diese Station gebeamt wurde, um einen mysteriösen Vorfall – den Austritt radioaktiver Strahlung und die damit verbundene Krankheit – zu untersuchen. Wie nicht anders zu erwarten verläuft die ganze Sache nicht wie geplant, und Sie landen plötzlich in einer Docking-Station. Um aus diesem Schlamassel heil wieder herauszukommen, müssen Sie eine Menge Gehirnschmalz investieren. Die Spieltiefe ist dementsprechend hoch und überrascht durch zahlreiche Wirrungen und Wendungen. Nichts ist so, wie es auf den ersten Blick erscheint. Nach

einer Weile haben Sie die Probleme und Rätsel erkannt: Der Captain ist tot, die Station scheint in die Sonne zu stürzen, an Bord befindet sich ein Mörder, und Suzie (der Bordcomputer) empfängt seltsame Nachrichten. Sie sehen, mangelnde Komplexität kann man Sentient bestimmt nicht vorwerfen. Ganz im Gegenteil.

Im Verlauf Ihrer Nachforschungen treffen Sie auf 62 verschiedene Charaktere, die sich auf zwölf Decks aufhalten. Insgesamt bietet Ihnen dieses Spiel 200 gänzlich unterschiedliche Locations. Der wirkliche Höhepunkt ist allerdings die fast uneingeschränkte Interaktion. Diese erlaubt es Ihnen, mit jedem der Besatzungsmitglieder, die in die vier Berufsgruppen (Ingenieure, Wissenschaftler, Mediziner und Sicherheitspersonal) unterteilt sind, zu spre-

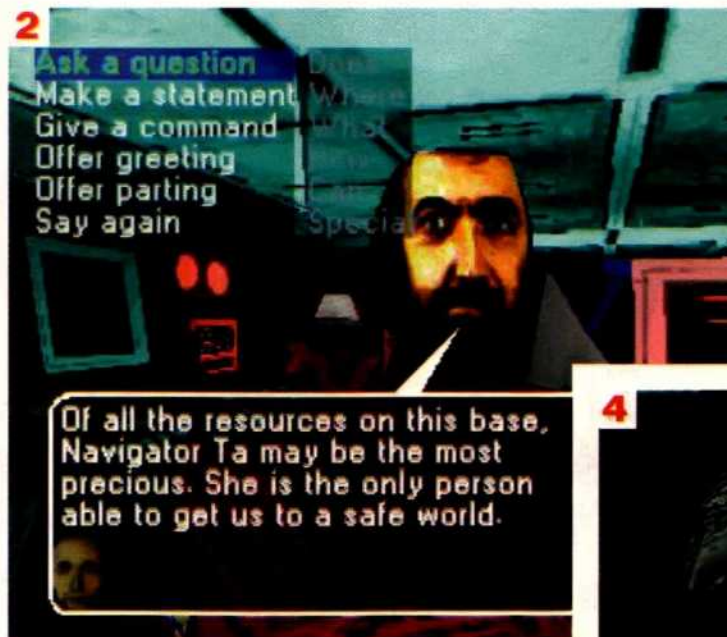
Der wirkliche Höhepunkt ist die fast uneingeschränkte Interaktion. Diese erlaubt es Ihnen, mit jedem einzelnen Besatzungsmitglied zu sprechen.



[1] Die Gespräche mit einzelnen Personen haben weitreichende Auswirkungen. **[2]** Dieser Shot gibt die bedrückende Atmosphäre wieder. **[3]** Die detaillierte Darstellung der einzelnen Räume ist verblüffend.



■ HERSTELLER:	Psygnosis	■ HERKUNFTSLAND:	UK
■ ENTWICKLER:	Psygnosis	■ GENRE:	Rollenspiel/Adventure
■ VERFÜGBAR AB:	März	■ ANZAHL DER SPIELER:	1



[1] Noch ein gutes Beispiel für die exzellente Darstellung der einzelnen Örtlichkeiten. **[2]** Mitteilungsbedürftige Zeitgenossen wie diesen finden Sie auf der Raumstation wie Sand am Meer. **[3-4]** Diese Dame hat Probleme mit Ihrer unreinen Haut.

chen. Darüber hinaus verfügt jede Person über eine gewisse Grundeinstellung. Diese kann dominant, unterwürfig, dumm oder ernsthaft sein. Darauf müssen Sie sich selbstverständlich einstellen. Eine dominante Person will schließlich anders behandelt werden als ein unterwürfiger Lakei. Vergessen Sie also bei Gesprächen auf gar keinen Fall Ihre gute Kinderstube. Das, was Sie einer Person sagen, hat zusätzlich direkte Auswirkungen auf das Verhalten der anderen Crew-Mitglieder. Sie können sich angesichts dieser Querverbindungen sicherlich vorstellen, wie komplex das Gameplay ist.

Der Spielablauf selbst ist in sechs einzelne Missionen auf-

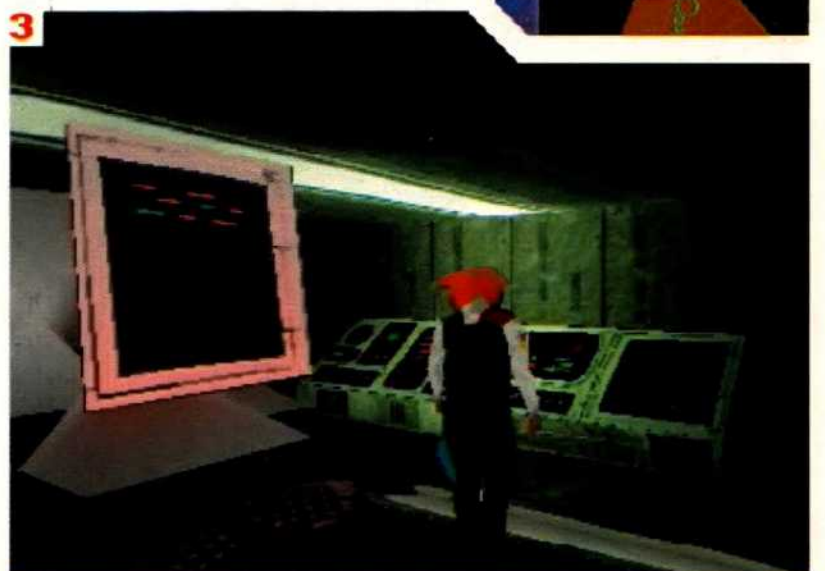
geteilt. So müssen Sie z.B. dem Mediziner Dania bei der Suche nach einem Gegenmittel für eine Krankheit helfen, den Navigator aus einem unzugänglichen Teil des Schiffs befreien oder einfach nur den Kurs der Orbitalstation korrigieren. Da jede Ihrer Entscheidungen eine Vielzahl von Konsequenzen nach sich zieht, ist der Verlauf von Spiel zu Spiel verschieden. Retten Sie z.B. zu Beginn des Spiels den verletzten Techniker, verschafft Ihnen dieser Typ aus Dankbarkeit Zugang zur Quarantänestation. Helfen Sie ihm nicht aus dieser mißlichen Lage, werden Sie von den Sicherheitskräften verhaftet. Neben dieser wirklich gelungenen Komponente warten zahlreiche Puzzles auf Ihr Kombinationsvermögen. Bei so viel Interaktion stellt sich natürlich die Frage nach der Steuerung. Auch hier haben die Programmierer ganze Arbeit geleistet. Kein einziger Knopf des Joypads wurde außen vor gelassen. Trotzdem hatten wir im Test niemals das Gefühl, "überfordert" zu sein. Bereits nach kurzer Einspielzeit bewegten wir uns durch die Raumstation, als hätten wir unser ganzes Leben nichts anderes getan. Das spricht für sich.

Visualisiert wird das Ganze durch eine – bereits in diesem Stadium – gute Grafik, die viel Liebe zum Detail erkennen läßt. Die hier abgedruckten Bildschirmfotos bringen dies leider nicht voll zur Geltung. Von ähnlich hoher Qualität sind sowohl die Musikuntermalung als auch die Soundef-

fekte. Gerade letztere tragen sehr zum teilweise klaustrophobischen Ambiente bei.

Das Warten scheint sich gelohnt zu haben. Sentient verblüfft durch die gelungene Mischung aus Rollenspiel, Adventure und Simulation. Wir sind gespannt auf die endgültige Version, die laut Psygnosis im März in den Regalen stehen soll. Irgendwie kommen uns solche Aussagen in letzter Zeit ziemlich Spanisch vor. Warten wir's mal ab.

pat



[1] Aufgrund des ausgeprägten Rollenspielcharakters ist Sentient anders als die herkömmlichen Adventures. **[2]** Die Traumsequenzen gehören in die Abteilung psychedelisch. **[3]** Das ist also ein typischer Vertreter der zukünftigen Cyberpunk-Generation.

Angesichts dieser Introsequenz wünscht man sich zum wiederholten Male, daß das Spiel selbst ebenfalls über mehr spektakuläre Szenen verfügt.



Angespielt | Bubsy 3-D

THE CAT'S WHISKERS

Es war einmal vor langer Zeit, als sich ein "haariger" Bursche im Kampf gegen die Herrschaft eines stachelbewerten blauen Igels befand.

Reich an Erfahrung und um einige Jahre gealtert, stromert dieses geschmeidige Pelztier nun durch die Gefilde der PlayStation. von Marcel Peters



Daß Plattform-Spiele auf der PlayStation rar gesät sind, hat sich inzwischen rumgesprochen. Umso erfreulicher ist, daß zwei 3-D-Exemplare jener seltenen Rasse diesem Genre neuen Auftrieb geben. "Crash Bandicoot" ist dabei SCE's Gallionsfigur, und Crystal Dynamics kontert mit dem majestätisch anmutenden "Pandemonium". Die restlichen Kandidaten sind recht bunt gemischt und belegen, von kompetenten SNES-Konvertierungen bis hin zu lieblos programmierten zweidimensionale Varianten, alle zu vergebenden Plazierungen.

Wenn wir von "Bubsy" schreiben, meinen wir damit einen fidelen Kater, der dem Fundus des Mega Drive entflohen ist und in der 3-D-Welt der PlayStation ein neues Aufgabengebiet gefunden hat. Bubsy's Anatomie ist geradezu prädestiniert für Bewegungen wie hüpfen, sammeln und böllern.



[1] Der Tierarzt warnt: Der Genuß von halluzinogenen Drogen macht sich auch bei Katzen in Form psychodelischer Bilder bemerkbar. **[2]** Der "neue" Bubsy auf Tauchstation. **[3]** Bubsy beim Überqueren eines schwarz-orangefarbenen Zebrastrreifens. Im Hintergrund eine verwackelte Skyline.

Ihr Weg führt Sie durch 16 großzügig angelegte Level, in denen Sie sich dazu noch geschmeidig um die eigene Achse drehen und in jede beliebige Richtung stromern dürfen.

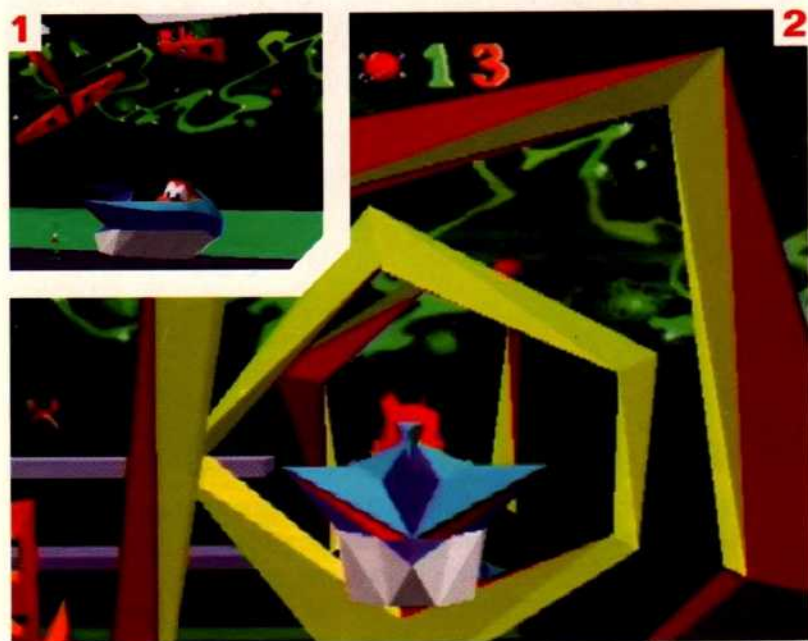
Doch Augen auf: Die Bevölkerung der gerenderten 3-D-Welten, die Woolies, sind erbitterte Erzrivalen von Bubsy. An und ab haben diese possierlichen Tierchen echte Aussetzer und schießen Bubsy eben mal in die Nase oder schleudern einen Felsbrocken nach ihm.

Das Wesentliche an diesem Spiel ist die Idee, daß Sie mit Bubsy förmlich in eine verrückte Comicwelt gezogen werden. In dieser interaktiven Welt nehmen SIE die Dinge in die Hand, bestimmen, wohin

Bubsy klettern, fliegen, rutschen oder rennen soll. Für Spieler, die nicht gerne einsam durch die Bubsy-Landschaft streunen, gibt es einen Zweispielermodus, der ein Kopf-an-Kopf-Rennen mit Ihren Freunden ermöglicht.

Der faszinierendste Aspekt, der uns im Preview auffiel, ist die ausgesprochen gelungene 3-D-Umgebung. Wird sie den zukünftigen Jump-and-Run-Spielen neue Impulse geben?

Der erste Eindruck: Bubsy ist eine Sehenswürdigkeit, die sich hervorragend spielt, gespickt mit eindrucksvollen Lichteffekten und glänzender Sprachausgabe. Wir wünschen Accolade bis zur finalen Version auf jeden Fall ein glückliches Händchen. pat



[1] Typisch Katze. Erst einmal mißtrauisch aus der Wäsche gucken. **[2]** Warp 9, Bubsy. Und alles in Echtzeit und natürlich in 3-D.

Tempest X3 | Angespield



Und noch ein Klassiker: Das enorm hektische "Tempest" brachte Anfang der 80er Jahre zahlreiche Spielautomaten-Cracks ins Schwitzen. Nun präsentiert Interplay eine aufpolierte Version für die PlayStation. von Michael Schmithäuser

Wäre der Spielhallenklassiker Tempest im Jahre 1996 erschienen, dann hätten seine Schöpfer die Geschichte mit hundertprozentiger Wahrscheinlichkeit im Cyberspace oder in den Abgründen des weltweiten Datennetzes angesiedelt. Doch in der ersten Hälfte der 80er Jahre scherte sich niemand um eine großartige Hintergrundstory – es war einfach nur cool und ungeheuer fesselnd, ein dreieckiges Etwas über die Ränder geometrischer Körper zu hetzen und wie wild Gegner abzuballern. Als Tempest die Spielhallen stürmte, gab es noch keine Render-Grafiken und Full-Motion-Videos. Das Spiel beeindruckte damals durch seine flinke Vektorgrafik – alle Objekte waren aus bunten Linien aufgebaut. Daran hat sich auch in der Neuauflage von Interplay nichts geändert – denn die einzigartige

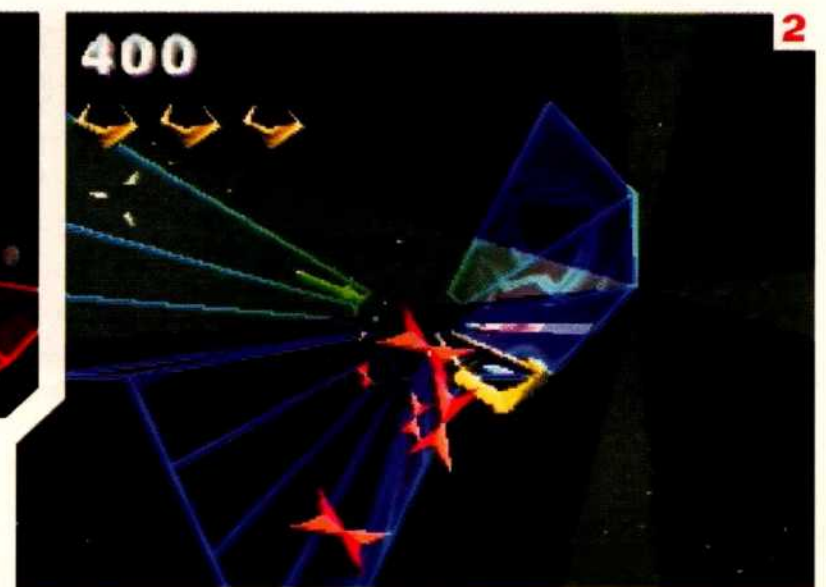


und faszinierende Optik von Tempest kann man getrost als "zeitlos" bezeichnen.

Aus alt mach neu

Ihre Aufgabe besteht darin, das bereits erwähnte dreieckige Etwas über den äußeren Rand der geometrischen Netze zu bewegen und durch steten Einsatz des Feuerknopfes vor dem Zugriff böser Cyber-Wesen zu bewahren, die aus den Tiefen der Netze auf Sie zugekrochen kommen. Klingt banal? Ist es auch. Doch gerade in dieser Schlichtheit liegt der Reiz des Atari-Klassikers. Neben einer Vielzahl geometrischer Spielfelder (vom Zylinder über eine Pyramide bis hin zu einer Endlos-Acht) halten Sie jede Menge unterschiedlicher Gegner in Schach. Die x-förmigen Spikes stellen dabei das Fußvolk dar. Sie lassen sich relativ leicht eliminieren, doch bei einem Kontakt entführen sie das kleine gelbe Etwas blitzschnell in die Tiefen des Netzes. Ein wenig bössartiger sind die Kugelblitze, die sich sehr schwer treffen lassen und mit Vorliebe die eigene Spielfigur rösten.

Tempest-Kenner werden sich über die komplette Original-



[1] Fraktal-Hintergründe und Lichteffekte peppen den Spielhallenklassiker auf. [2] Gleich wird ein böser Spike das kleine gelbe Etwas in die Tiefen des Netzes entführen.

Version freuen, die ebenfalls ihren Weg auf die CD gefunden hat. Die X3-Variante lebt von der selben Grundidee, wurde jedoch in einigen Punkten überarbeitet und auf den Stand der Zeit gebracht. So sind die Spielfelder nun mit wabernden Fraktal-Mustern hinterlegt, und eine Reihe von Extras verleihen dem kleinen gelben Etwas für kurze Zeit mehr Macht (stärkerer Laser, Smart-Bomben und Hyper-Sprung). Die Gegner verhalten sich intelligenter, und ein Zweispieler-Modus sorgt für packende Simultanduelle. Die hitzigen Gefechte auf dem Bildschirm werden von treibenden Techno- und Trance-Rhythmen begleitet.

Die Tempest-Neuauflage macht bereits in der Vorversion einen soliden Eindruck. Noch im Januar '97 soll das nostalgische Action-Spektakel die Läden stürmen.



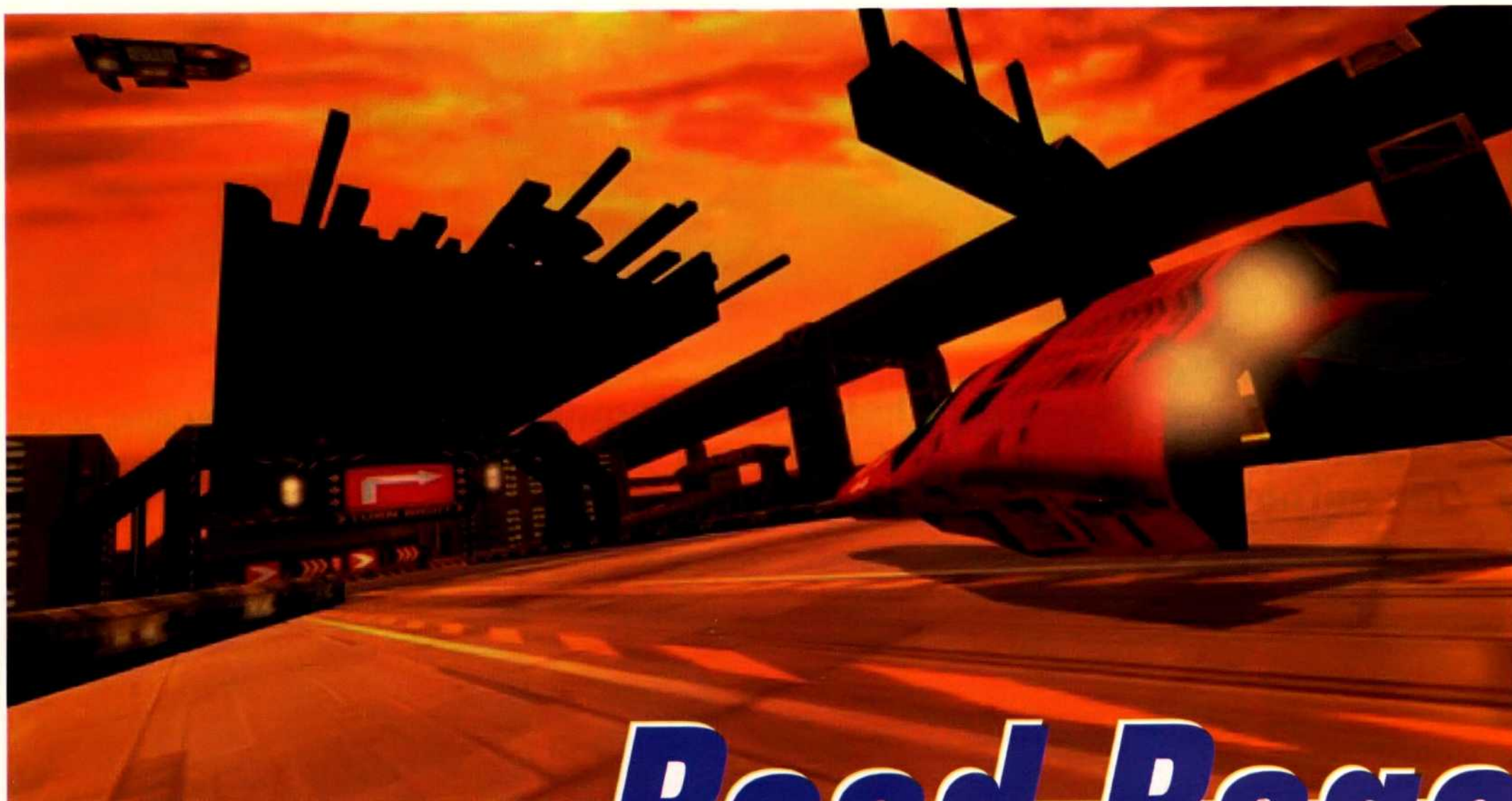
pat



[1] Damit dürfte wohl eindeutig klar sein, wie viele Punkte der jüngste Abschluß gebracht hat. [2] In höheren Levels färben sich die Netze rot. [3] Erwischt – die Kugelblitze sollte man meiden.



Immer schön cool bleiben: Manchmal wird's in der Hitze des Gefechts arg unübersichtlich...



Road Rage

"Was Psygnosis kann, können wir schon lange!"

dachten sich die Entwickler bei Konami und bastelten einen WipEout-Clone.

Kann sich das japanische "Road Rage"

mit der britischen Konkurrenz messen? von Michael Schmithäuser

Neo Kobe, im Jahre 2045. Die japanische Millionenstadt hat sich zu einem gigantischen Mega-Metropolis à la "Blade Runner" entwickelt. 300stöckige Wolkenkratzer lassen kein Sonnenlicht mehr auf die schmutzigen Straßen, eine permanente Dunstglocke färbt den Himmel orangerot. Die einzige Ablenkung, die den Menschen in diesem düsteren Mo-
loch bleibt, ist der

Genuß der wöchentlichen Gleiterrennen. In drei Geschwindigkeitsklassen kämpfen die flinken Schwebenrenner um die Meisterschaft. Sie – als Spieler – übernehmen die Rolle eines mutigen Piloten und rasen über kilometerlange, kurvenreiche und extrem tückische Rennstrecken, die sich durch die gesamte Stadt schlängeln.

WipEout-Plagiat

Das kommt Ihnen alles sehr bekannt vor? Kein Wunder, denn mit Road Rage hat die japanische Spielemanufaktur Konami einen nahezu 100prozentigen WipEout-Clone hingelegt. Offenbar stark beeindruckt vom Verkaufserfolg von WipEout und dessen Nachfolger WipEout 2097, hat man nahezu jedes Detail der Psygnosis-Produktionen in das Konami-Plagiat gepackt. Doch kann es ein besseres Gleiterennen als das brillante WipEout



[1] Als Belohnung gibt es Extrazeiten.
[2] Mit Hilfe der Schubbremsen legt sich Ihr Gleiter besonders geschmeidig in die Kurven.

geben? Die Antwort gleich vorweg: So leicht ist das britische Hochgeschwindigkeits-Spektakel nicht vom Thron zu stürzen.

Schon während der minutenlangen, faszinierenden Introsequenz offenbart sich der Hang der Entwickler zum Ideenklau. Über den tiefen Häuserschluchten schwebt ein Raumschiff mit einem überdimensionalen Videobildschirm, auf dem eine japanische Schönheit traurige Weisen zum Besten gibt. Fast schon glaubt man sich in das heiß ersehnte Blade-Runner-Videospiel versetzt, bevor das Intro alle Träume zunichte macht und einen deutlichen WipEout-Einschlag annimmt. Schnittige Gleiter rasen über Metallbahnen und machen einander das Leben schwer. Auch nach der Render-Sequenz stellen sich laufend Déjà-vu-Erlebnisse ein. Sie haben die Wahl unter acht Gleitern, vom Allrounder "VCD Core" über den einfach zu steuernden, aber langsamen "Solid Snake" bis hin zum schnellen, jedoch mies beschleunigenden "X-Raiser".

Vier Kurse stehen für die Erprobung Ihres Könnens zur Verfügung. "Beginner A" macht Ihnen das Leben mit langen Geraden und harmlosen Kurven leicht. Die Variante "Beginner B" bringt mit ihren enormen Höhenunterschieden ein wenig Pep ins Spiel. Der Kurs "Intermediate" ist schnell und mit Haarnadelkurven gespickt, während Ihnen die höllisch enge "Advanced"-Strecke alles an fahrerischem (fliegerischem?) Können abverlangt.

Mit Road Rage hat Konami thematisch einen nahezu 100prozentigen WipEout-Clone hingelegt.

Darüber hinaus sorgen die drei Geschwindigkeitsklassen "Jack", "Queen" und "King" für Abwechslung.

Road Rage bietet vier unterschiedliche Renn-Modi an: Das "Speed Race" gegen acht computergesteuerte Gegner, die "Time Attack" gegen die (wahlweise auf Memory-Card gespeicherte) persönliche Bestzeit, den "CPU Battle" gegen einen besonders harten Computergegner und den "Free Run" zum Üben.



Der schnittige rote Flitzer hat die Führung übernommen.

Nach dem Startsignal erwartet Sie eine WipEout-typische 3-D-Ansicht. Beschleunigen, lenken und bremsen – alles funktioniert genauso wie beim "Original". Sogar die Zusatzbremsen auf den L- und R-Tasten haben ihren Weg in das Konami-Plagiat gefunden. Da ist es nahezu unverständlich, warum Konami nicht auch gleich noch den grenzenlosen Spielspaß von WipEout übernommen hat. Die Gleiter schweben seltsam statisch in der Luft, und auch die Lenkung läßt die Dynamik des Originals vermissen. Die 3-D-Grafik scrollt nicht so sauber und schnell wie bei WipEout, und die eintönigen Stadtkurse lassen schnell Langeweile aufkommen. Erschwerend kommt noch hinzu, daß Sie sich spielerisch aufs tumbe Rundendrehen beschränken müssen – Waffen oder Extras sucht man in Road Rage vergeblich. Einzig und allein die fetzige Hintergrundmusik und die räumlichen Soundeffekte können sich mit WipEout messen.

Bleibt ein durchschnittliches, einigermaßen solides Rennspiel, das ohne sein offensichtliches Vorbild sicherlich mehr Beachtung verdient hätte. Doch so wie es aussieht, wird es sein Dasein auf immer im Schatten von WipEout fristen müssen.



Road Rage

Meine Meinung: Die Jungs bei Konami sind ganz schön dreist: Im Falle von Road Rage hat man sich hemmunglos aus dem Ideenfundus von Psygnosis bedient. Nahezu alle Ingredienzien des Mega-Sellers WipEout finden sich auch in Road Rage wieder. Neben der Grundidee und dem allgemeinen Look-and-Feel ist man sogar soweit gegangen, die seitlichen Schubbremsen auf den L- und R-Tasten des Joypads zu

übernehmen. Nur auf die zahlreichen Extras (Waffen, Power-Ups) des Originals hat man bei Road Rage seltsamerweise verzichtet. Dieser Umstand hält – zusammen mit der etwas trägen Gleitersteuerung und den eintönigen Strecken – den Spielspaß gegenüber dem Original stark in Grenzen. Ein Spitzentitel wie WipEout läßt sich eben nicht so leicht kopieren.

Michael Schmithäuser

■ PRODUKT:	Road Rage		
■ VERFÜGBAR AB:	Januar		
■ HERSTELLER:	Konami		
■ ENTWICKLER:	Konami		
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark		
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch		
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch		
■ SPIELIDEE:	3	■ MOTIVATION:	2,5
■ GRAFIK:	3	■ PREIS/LEISTUNG:	2,5
■ SOUND:	2,5	GESAMTWERTUNG: 2,7	
■ PRÄSENTATION:	2,5		
■ GAMEPLAY:	2,5		

International Superstar Soccer Deluxe

Ein neues Fußballspiel betritt das Licht der PlayStation-Bühne:

International Superstar Soccer Deluxe.

Kann es den EA-Produkten Konkurrenz machen? von Artur Hoffmann

Die steinalte Spieleschmiede Konami ist seit jeher für ihre nahezu perfekten Sportspiele bekannt. Nach dem riesigen Erfolgstitel "International Track and Field" legen die Jungs mit dem Fußballspiel International Superstar Soccer Deluxe einen drauf. Das Motto lautet hierbei: Optionen, Optionen und Optionen. Man wartet förmlich auf das Menü, das auch noch die Einstellung der Schnürsenkellänge erlaubt. Hier hat wohl jemand den Ausdruck "Rasenschach" neu interpretiert.

Etwas mehr

International Superstar Soccer Deluxe ist ein grafisch perfektes Fußballspiel, das in erster Linie unterhalten will. Diese Ausrichtung erkennen Sie schon an der hohen Anzahl der frei einstellbaren Optionen. Bereits die Definition des Spielmodus stellt Sie vor die ersten kleinen Probleme. Schließlich stehen Ihnen die fünf Einsatzgebiete Freundschaftsspiel, Liga, International, World Series oder Turnier zur Verfügung. Außerdem sind insgesamt acht verschiedene große Stadien vorhanden. Nach der Auswahl eines Teams (36 Nationalmannschaften stehen bereit) geht es an die Taktik. Hier stoßen Sie zum ersten Mal auf die eingangs erwähnte Optionsflut: Kondition, Stärke des Torhüters, Anzahl der Spieler(!) sind nur einige der einstellbaren Parameter. Der Höhepunkt ist allerdings die Mannschaftsausrichtung. Neben den bekannten 4-3-3, 4-4-2 und 3-4-3 Systemen warten an dieser Stelle so exotische Aufstellungen wie beispielsweise 1-4-5 (1 Abwehrspieler, 4 Mittelfeldspieler und 5 Stürmer) auf Ihren wohlwollenden Klick. Das ist lustig, aber nicht besonders sinnvoll.

Wirklich neu sind die Szenarien. Hier steigen Sie in ein laufendes Spiel ein und versuchen, das Ergebnis umzubiegen. Das geht an die Nerven und motiviert ungemein. Falls Sie an dieser Stelle Ihre Probleme haben sollten, müssen Sie einen



Wer den Gegner am Trikot hält, darf sich nicht wundern wenn der Schiedsrichter einen Elfmeter pfeift. Dieser wird sodann ausgeführt.



[1] Rasante Duelle sind bei International Superstar Soccer Deluxe an der Tagesordnung. [2] Die Abwehr in arger Bedrängnis. [3] Wer gewinnt dieses Duell?



Ausflug ins Trainingslager machen. Dribblings, Torschüsse und Elfmeter sind nur ein paar der Übungen, die auf dem Stundenplan stehen.

Haartracht

Die optischen Feinheiten dieses Fußballspiels sind nicht zu übersehen. Hinter der Bande kauende Fotografen, fahnenschwingende Schlachtenbummler und hektische Schiedsrichter machen wirklich Laune. Auch beim Design der Spieler, die ausnahmsweise keine elfeiigen Zwillinge sind, hatten die Macher ein glückliches Händchen. So stürmt beispielsweise ein grauhaariger Spieler für Italien (Ravanelli), ein dunkelhäutiger Akteur mit langen Haaren treibt Hollands Elf an (Gullit) und bei Deutschlands Angstgegner Bulgarien trabt ein Typ mit Halbglatze im Mittelfeld rum (Letchkov). Ähnlich verhält es sich auch mit den Rückennummern, die in jeder Situation klar er-

Wirklich neu sind die Szenarien.

Hier steigen Sie in ein laufendes Spiel ein und versuchen, das Ergebnis umzubiegen.

kennbar sind. Diese Liebe zum Detail ist lobenswert und verstärkt den Spielspaß. Ähnlich gelungen ist auch die Geräuschkulisse. Tobende Fans, rasselnde Sambatrommeln und coole Gesänge lassen ein virtuelles Stadionfeeling aufkommen. Angesichts dieser Pluspunkte kann das debile Gelaber der beiden englischen Kommentatoren leicht verschmerzt werden.

Weniger positiv ist die künstliche Intelligenz des Gegners. Nicht nur, daß sich diese zu

fein zum Grätschen ist – nein, sie unternimmt auch keinerlei Versuche, Ihnen den Ball abzunehmen. Das Ergebnis sieht folgendermaßen aus: Sie sprinten mit dem Ball am Fuß in Richtung gegnerisches Tor. Aus etwa elf Metern Entfernung schießen Sie, der Torwart klatscht den Ball ab, Sie dreschen den Abpraller ins Tor. Glauben Sie mir, das geht mit der Zeit auf die Nerven und hat mit Realismus gar nichts zu tun.



pat

International Superstar Soccer Deluxe

Meine Meinung: Das Spiel mit dem unaussprechlich langen Namen ist zwar ein netter Zeitvertreib, das letzte Quentchen Spiel Freude geht mir aber ab. Selbst nach einem durchzockten Wochenende weiß ich nicht, was ich von diesem Spiel halten soll. Einerseits die verschwenderische Fülle guter Optionen, andererseits die erschreckend schwache Künstliche Intelligenz des Gegners. Besonders nach

einem 21:0 fragt man sich, ob man lachen oder weinen soll. Nichts zu mäkeln gibt es an den zwölf vorgefertigten Szenarien. Hier kommt wirklich Hektik auf. Besonders die Nummer drei – England gegen Brasilien – ist eine harte Nuß. Liebes Konami-Team, mit ein wenig mehr KI wäre Euch mit "ISSD" ein großer Wurf gelungen – so ist es nur ein weiteres grafisch ansprechendes Fußballspiel geworden. **Artur Hoffmann**

■ PRODUKT:	International Superstar Soccer Deluxe
■ VERFÜGBAR AB:	Ende Januar
■ HERSTELLER:	Konami
■ ENTWICKLER:	Konami
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	3
■ GRAFIK:	2
■ SOUND:	2
■ PRÄSENTATION:	3
■ GAMEPLAY:	3
■ MOTIVATION:	3
■ PREIS/LEISTUNG:	2,5
GESAMTWERTUNG: 2,7	

VERSAND 99

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
Lenkpad mit Pedalen (Mad Catz) 149,99
Link-Kabel ab 24,99
Memory Card 44,99
Memory Card Groß 120 Blocks 69,99
Memory Card Super Groß 360 Blocks 89,99
Mouse 53,99
Multinorm Umbausatz 59,99
Multi Tap 62,99
neGCon 79,99
PC-Link 75,99
Pistole Lightgun Avenger 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

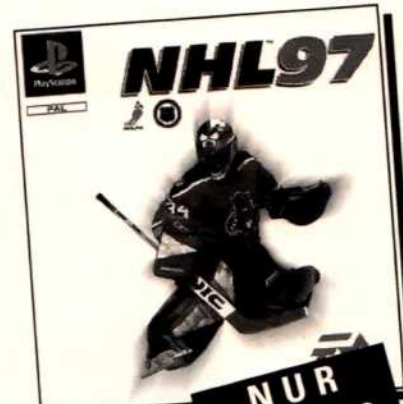
Area 51 87,99
Assault Riggs 88,99
Ayerton Senna Cart 99,99
Badlands 89,99
Baphomets Fluch 88,99
Battle Arena Toshinden 88,99
Big Hurt Baseball 83,99
Blam Machinehead 89,99
Blast Chamber 99,99
Blazing Dragons 84,99
Burning Road 89,99
Bust a Move 2: The Arcade 63,99
Casper 89,99
Chaos Control 91,99
Cheesy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



NUR
DM 99,99

Crash Bandicoot 99,99
Criticom 89,99
Crow, City of Angels 83,99
Cyberia 89,99
Cyberled 88,99
D - Der Horrorthriller 83,99
Darkstalkers 89,99

Deadly Skies 89,99
Defcon 5 88,99
Descent 89,99
Destruction Derby2 97,99
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

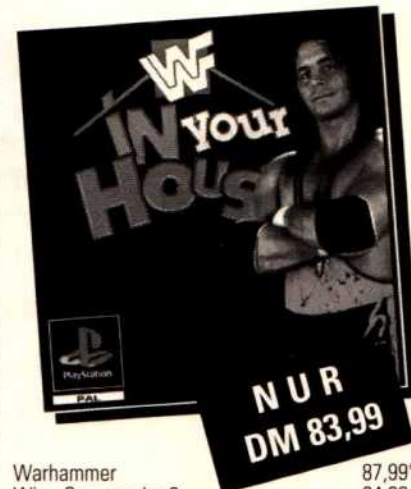


NUR
DM 85,99

Hebereke 89,99
Hexen 89,99
Impact Racing 89,99
International Championship Soccer 89,99
International Moto X 87,99
Iron & Blood 83,99
Iron Man /x/ 83,99
Johnny 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
Legacy of Kane 84,99
Lone Soldier 79,99
Lost Vikings 2 83,99
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 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 Engl. Version PAL 85,99
NHL 97 Dt. Version 85,99
Offworld Interceptor 85,99
Onside Soccer 83,99
Pandemonium 84,99
Parasite in Vorb.
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
Powermove Wrestling Pro 99,99
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 89,99
Revolution X 79,99
Ridge Racer Revolution 97,99
Rise of the Robots 2 - The Resurrection 83,99
Road Rash 85,99
Rock'n Roll Racing 2 in Vorb.
Sentinent in Vorb.
Shellshock 89,99
Sim City 2000 89,99
Silverload inVorb.
Skeleton Warriors 81,99
Slam'n Jam 84,99
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
Titan Wars 84,99

Tomb Raider 86,99
Top Gun 97,99
Total Eclipse Turbo 84,99
Total NBA 95,99
Track & Field 99,99
Tunnel B1 93,99
Twisted Metal 88,99
Vidgrid 99,99
Viewpoint 39,99
Victory Boxing 89,99
Virtual Golf 89,99
Virtual Open Tennis 83,99
Warhawk 88,99



NUR
DM 83,99

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 9,99DM 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.

[1] Hürdenlauf im Rittersaal – eine scharfe Sache. **[2]** Tock, tock, tock. Mit blinden Passagieren macht dieser üble Pirat kurzen Prozeß. **[3]** Hiiiiiiiiifeeeeeee! So helfen Sie mir doch!



Spot 3 *(goes to Hollywood)*

**Ist der niiiiiedlich, meine Güte ist der Kleine süüüß, ja wie heißt er denn?
Noch soooo klein und schon eine Sonnenbrille auf der Nase,
kann der denn schon laufen? Na, Du kleiner Fratz, oh, wie ist der putzig,
bist Du aber lieb und ganz die Mama... von Marcel Peters**

Nein, wir haben keinen Säugling in die Station, ähh..., Redaktion, mitgebracht und auch kein süßes, kleines Hundebaby. Was uns alle in helle Begeisterung versetzte und zu obigen Kommentaren veranlaßte, war der neueste Sproß von Virgin – "Spot 3", um es auf den Punkt, genauer gesagt auf den roten Punkt, zu bringen. Diese putzig animierte Miniatur mit cooler Sonnebrille ist der bis dato jüngste Held im neuen Jump'n-Run "Spot 3 (goes to Hollywood)".

Beginnen wir mit dem obligatorischen Intro. Das ist in diesem Spiel von außerordentlicher Qualität. Sicher kennen Sie den Film "Forrest Gump". Zu Beginn und am Ende gleitet sachte und mit einer herzsammelnden Melodie untermalt eine weiße Feder zu Boden. Langsam, herumgewirbelt vom Wind, fliegt diese zarte Daune vor die Füße von Forrest. Nun stellen Sie sich das Ganze mal mit einer Seifenblase vor, die mit perfekten Lichtreflexen gemächlich in die Hollywood-Metropole hinuntergleitet. Sie schwebt majestätisch in ein Kino und platzt an einem "Cool Spot-Automaten" auf. Dabei drückt die Seifenblase einen Knopf, und im Automaten beginnt es zu rappeln. Aus dem Schacht springt... uns unser kleiner Eroberer entgegen. Einem roten Knopf gleich, eine schicke "RayBan" auf der Nase, macht er sich auf den Weg in den Projektorraum des großen Lichtspielhauses. Er drückt ein paar Knöpfe, und wie es der Zufall so will, zieht der ein-

gelegte Film den kleinen Mann direkt auf die Leinwand. Dort erleben Sie mit "Spot" haarsträubende Jump-and-Run Abenteuer in bekannten Filmkulissen des großen Kinos.

Licht aus – Spot an!

Das Spiel begrüßt Sie mit einem Optionsbildschirm – obligatorisch lassen sich hier z.B. Lautstärke der Musik, FX-Sound, Laden von gespeicherten Spielständen oder die Konfiguration der Joypad-Belegung einstellen. Auch an die Eingabe eines Paßwortes wurde gedacht. Zu Beginn des ersten Levels belohnt Sie Spot wieder mit einem witzigen Intro. Sie müssen sich unbedingt ansehen, wie das rote Pünktchen zu seinem ersten



Normalerweise gelten Friedhöfe als friedliche Plätze. Hier aber schlagen sogar die Bäume aus.

Einsatzort, einem Piraten-schiff, transportiert wird. Ein animierter Totenkopf wünscht dem Kleinen noch viel Vergnügung, und schon löst sich das Fließband unter Spot's Füßen auf, und vom Himmel klatscht er auf das Seeräuberschiff auf hoher See.

Sie starten mit Spot am Heck des Schiffes. Überall verteilt entdecken Sie rote Punkte, teils in der Luft schwebend, teils am Boden verteilt, laufen Sie direkt in diese hinein. Mit einem "Plups!" verschwinden die roten Scheiben vom Monitor, und Ihr Konto schwillt um die Zahl der weggeschubsten Kringel an. Das hört und schreibt sich einfacher als getan. Je weiter der Bildschirm nach rechts scrollt, desto mehr Hindernisse stellen sich Ihnen in den Weg, rollen auf und ab, krabbeln bedrohliche Hummer auf Sie zu, und gemeine Lachmöwen segeln über Ihren bzw. Spot's Kopf. Brenzlige Situationen gilt es zu meistern, wenn giftige Seeigel in böser Absicht auf Sie zuhüpfen. Berühren Sie ungeschickterweise eines dieser Wesen, so opfern Sie ein "kleines Leben". Insgesamt stehen Ihnen fünf Hauptleben zur Verfügung, die wiederum in je drei kleine Leben aufgeteilt sind. In der Luft hängende Punkte können Sie durch Hochhüpfen vom Bildschirm holen – manche aber erst, nachdem Sie auf eine Holzkiste gesprungen sind und von dort aus in Richtung Punkt zielen. Doch Vorsicht: Vermeiden Sie bei diesen Artistennummern den Körperkontakt mit vorbeiziehenden Möwen, denn ein Zusammenprall in der Luft, so Kopf-an-Kopf, hat tödliche Konsequenzen. Erfolg ist demjenigen beschieden, der nicht blindlings die Level stürmt, sondern mit Überlegung ans Ziel gelangt, denn überall lauern Gefahren und Fallen, die es zu umschiffen gilt.

Um der angriffslustigen Besatzung des Seelenfängers Herr zu werden ist Spot mit einer kleinen, aber feinen Waffe ausgestattet. "Waffe" ist etwas übertrieben, doch die kleinen Kugeln, die der rote Punkt in petto hat, verfehlen Ihre Wirkung nicht, und auf Ihre Widersacher geschleudert lösen Sie diese in Luft auf.



A new Star is born!



[1] Der Kumpel links im Bild hat schon lange kein Tageslicht mehr gesehen. **[2]** Das rote Spielbergie bei den Dreharbeiten. Hier wird gerade am neuesten Virginghit gedreht. **[3]** Ich Spot - Du Schlange - willkommen im Dschungel.

Spot in Sicht? Nicht immer.

Sie steuern den Kleinen aus isometrischer Perspektive, die leider Nachteile mit sich bringt. Sie sollten schon ein gutes Auge auf Ihren kleinen Liebling werfen, denn ab und zu verschwindet er vom Bildschirm, und nur durch Raten und Ausprobieren kommt er z.B. auf dem Schiffsdeck wieder an einer ganz anderen Ecke zum Vorschein. Die Musikuntermalung ist mitreißend hektisch, und Soundeffekte wie knarrende Schiffsmasten und grollendes Kanondonnern sind mitverantwortlich für die nette Atmosphäre, die sich wie ein roter Faden durch das Spiel zieht. Das Besondere an Spot ist das neuartige und kreative Leveldesign. Hier haben sich die Programmierer vom großen Hollywood-Kino inspirieren lassen und holen viele berühmte Requisiten aus den Aservatenkammern der Filmstadt auf den Monitor. Piratenschiffe, Spukschlösser, Kulissen aus Indiana Jones, die bekannte Motorradzene aus Tron, Star Wars-Artikel und einige Extras mehr geben ihren Einstand in Spot (goes to Hollywood). Die Kehrseite der roten Medaille: So neuartig das Spieldesign auch ist, so schön das Intro, so niedlich die Animationen – all das war in irgendeiner Form schon mal zu sehen.

Spot gibt seinen Einstand: perfekt durchgestylt mit schnieken Videos, aufgepeppt mit Features wie Hüpfen, Feuern und Rennen, und eines ist über die Jahre gleich geblieben: Dieser nur schwer zu erklärende Suchtfaktor.



pat

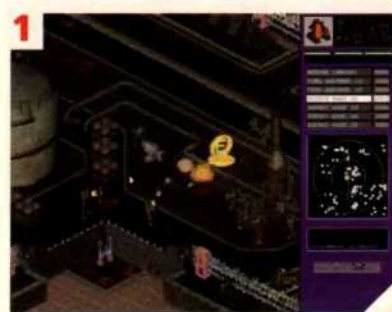
Spot 3 (goes to Hollywood)

Meine Meinung: And the winner is... Meinen Oskar für das netteste 3-D-Jump-and-Run des Jahres verleihe ich an "Spot 3 (goes to Hollywood)". Ich bin nicht gerade als Fan von diesem Spielegenre bekannt und konnte mich nie so richtig für diese Art von Zeitvertreib erwärmen. Doch dann kam Spot. Veni, Vidi, Vici. Ich wollte es nicht glauben, aber dieser rote Kerl fesselte mich für Stunden vor den Fernseher. Mit ruhigem

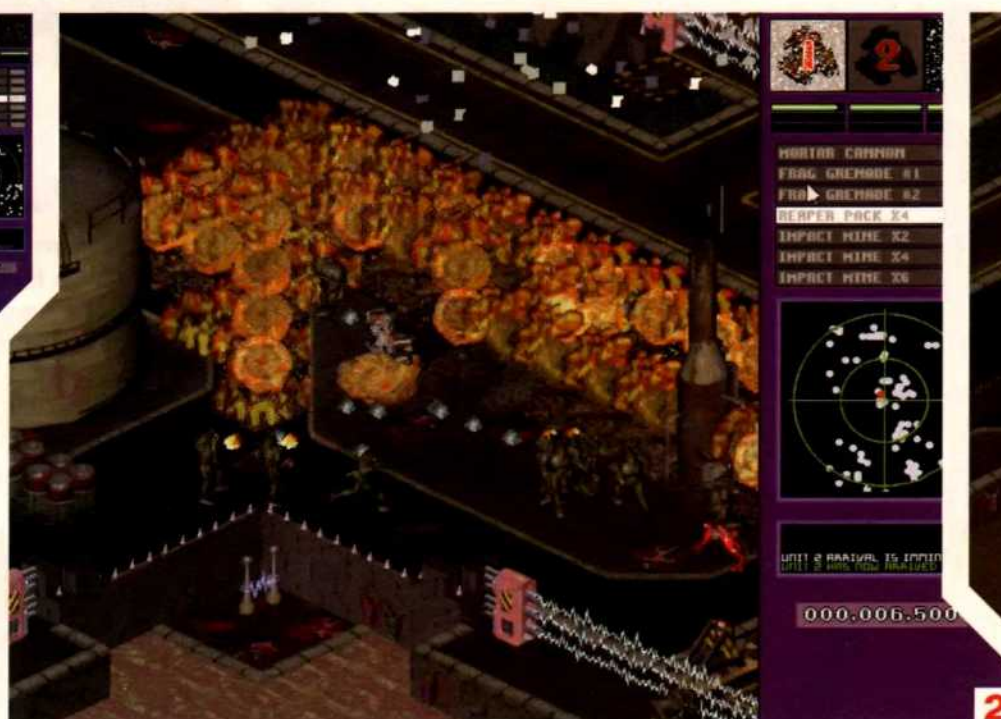
Gewissen ignorierte ich das – eigentlich – altbackene Spielprinzip. Spot ist entzückend, und lasse ich den kleinen Mann für ein paar Sekunden unbeachtet auf dem Monitor ausruhen, zieht er ein Handy aus der Tasche, telefoniert mit Hollywood oder streckt mir seinen roten Waschlappen entgegen. Spot – Sie müssen ihn unbedingt kennenlernen. Dieses Jahr auf Ihrer PlayStation.

Marcel Peters

■ PRODUKT:	Spot 3 (goes to Hollywood)
■ VERFÜGBAR AB:	Februar
■ HERSTELLER:	Virgin
■ ENTWICKLER:	Virgin
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	3
■ GRAFIK:	1,5
■ SOUND:	2
■ PRÄSENTATION:	1,5
■ GAMEPLAY:	2,5
■ MOTIVATION:	1,5
■ PREIS/LEISTUNG:	1,5
GESAMTWERTUNG:	2,1



[1] Das rechte Drittel des Bildschirms dient Ihrer Information. **[2]** Explosionen dieser Art verfolgen Sie auf Schritt und Tritt. **[3]** Die isometrische Perspektive ist bei Spielen dieser Gattung eher ungewöhnlich.



Bedlam

Die PC-Version ist schon lange da. Nun wird auch das gemeine PlayStation-Volk von Virgins Echtzeitgeballer heimgesucht.

Bricht das große Bedlam-Fieber aus? von Artur Hoffmann

Echtzeitstrategiespiele und PlayStation passen eigentlich genauso gut zusammen, wie Hund und Katz. Nichtsdestotrotz präsentiert sich mit "Bedlam" innerhalb kürzester Zeit bereits der dritte Titel dieses Genres. Angesichts der exzellenten Konkurrenz "Command & Conquer" (PSM 1/97) und "Warhammer: Shadow Of The Horned Rat" (PSM 12/96) könnte das mit Spannung erwartete Virgin-Produkt in der Bedeutungslosigkeit verschwinden. Das wäre angesichts des guten Gamplays schade.

Die alte Geschichte

Die Story beginnt – wie so oft in diesem Genre – mit einer Invasion böser Außerirdischer. Diese biomechanischen Arbeitsdroiden haben keinen Bock mehr auf Steine klopfen und wollen lieber die Erde vernichten. Fast wäre dieser Plan auch aufgegangen. Lediglich ein Häuflein Aufrechter sammelt sich auf in der Erdumlaufbahn kreisenden Plattformen und sinnt auf Rache. Besonders auf der Satnet-Plattform brodelt es gewaltig. Hier treffen sich eine Reihe professioneller Söldner zum Sturm auf Mutter Erde. Einer dieser Söldner sieht Ihnen dabei verdammt ähnlich. Ist auch kein Wunder, schließlich wurden Sie zum Führer dieser schlagkräftigen Mini-Armee berufen. Stellvertretend für die Rettung des Planeten müssen Sie eine Stadt aus den Klauen der seelenlosen Biomechs befreien. Daß diese Aufgabe nicht im Vorbeigehen bewältigt werden kann, ist klar. Ohne eine vernünftige Planung und

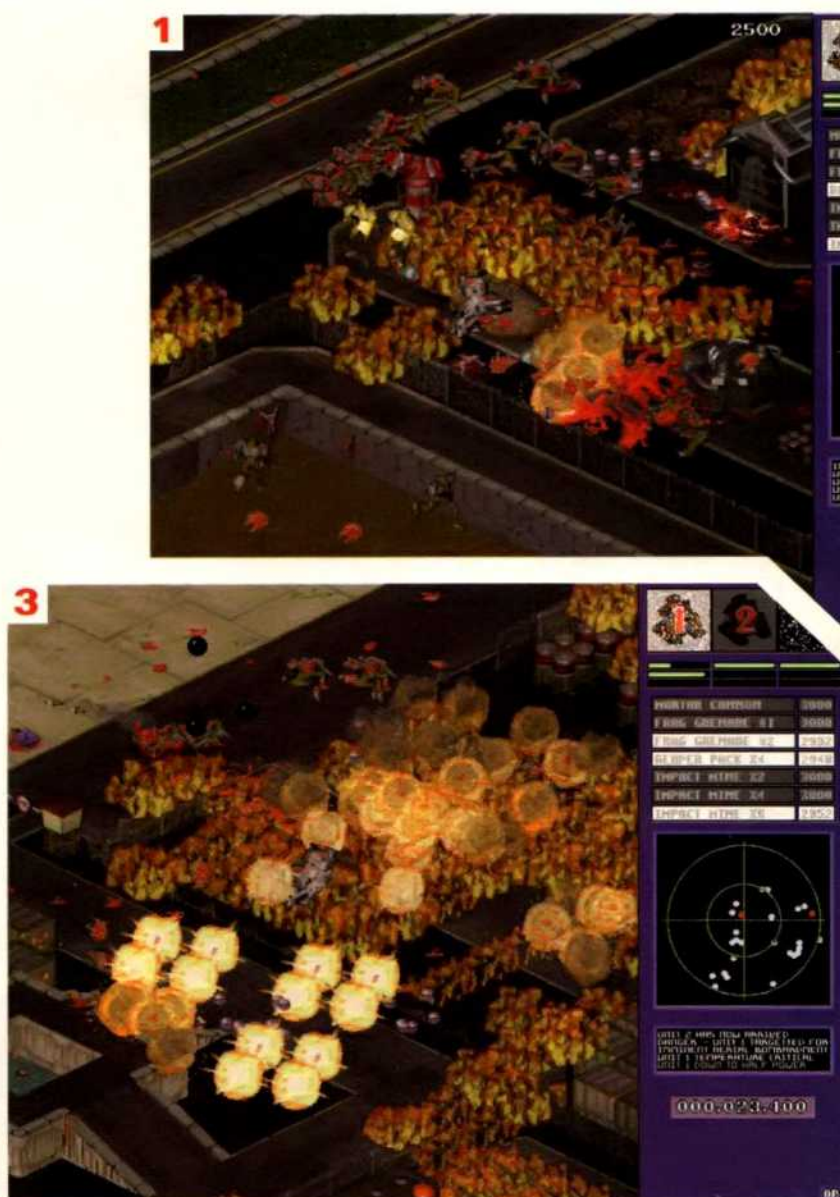
viel Training läuft gar nichts. Aus diesem Grunde führt Sie Ihre erste Mission in ein Trainingslager (The Funhouse). Diese Trockenübung hilft Ihnen einerseits bei der Erlernung der Steuerung, andererseits machen Sie Bekanntschaft mit den zahlreichen Waffensystemen und dem Terrain. Nach erfolgreichem Training geht es dann zum ersten echten Einsatz...

Vor jeder Mission erhalten Sie ein ausführliches Briefing, das Ihnen die primären und sekundären Einsatzziele auflistet. Danach erfolgt die Auswahl der Waffen. Hier stehen Ihnen weit über 100 mehr oder minder effiziente Utensilien zur Verfügung. Die Sache hat nur einen Haken: Die Knarren kosten Geld. Am Anfang verfügen Sie über ein Kapital von 5.000 Credits. Damit können Sie noch keine allzu großen Einkäufe tätigen. Zum Glück treffen Sie in den einzelnen Missionen auf goldene Symbole, die gegen Bargeld eingetauscht werden können. Auf diese Art und Weise peppen Sie Ihre Truppe zu einer High-Tech-Einheit auf.

Hürdenlauf

Das Spiel wird Ihnen aus der sehr beliebten isometrischen Perspektive präsentiert. Es ist über-

**Stellvertretend für die Rettung
des gesamten Planeten müssen Sie
eine Stadt aus den Klauen
der seelenlosen Biomechs befreien.**



flüssig zu erwähnen, daß diese Art der Darstellung nicht nur Vorteile mit sich bringt. Im großen und ganzen überwiegen jedoch die positiven Aspekte. Im Laufe des Spiels müssen Sie insgesamt 25 einzelne Missionen absolvieren, die Sie in fünf völlig verschiedene Spielzonen führen. Das Hauptaugenmerk liegt dabei auf der effizienten Abarbeitung der vorgegebenen Ziele. Dieses Unterfangen ist bei weitem nicht so einfach wie es klingt, da Ihnen die gegnerischen Roboter zahlenmäßig hoch überlegen sind. Laut Herstellerangaben – die wir beileibe nicht überprüfen konnten – verfügt die Blecharmee über mehr als tausend Individuen. Diese sind aber

nicht die einzigen Hürden, die Ihnen das Weiterkommen erschweren. Laserzäune und ferngelenkte Bomben sind ebenso lästig wie tödlich. Sehr viel freundlicher sind die sporadisch anzutreffenden Teleporter, die Sie in weit entfernte Zonen beamen. Auch die verstreuten Schalter, die die Laserzäune deaktivieren, sind eine sehr große Hilfe.

Wie es sich für ein Spiel dieser Klasse schickt, ist auch der Sound sehr hörsenswert. Die Heavy-Metal-Musik unterstreicht den harten Charakter des Spiels und wird auch bei längeren Sessions niemals aufdringlich.

Ein vor allem für Nihilisten sehr wichtiger Aspekt ist die Tatsache, daß alles demoliert werden kann. Ob Häuser, Brücken oder Zäune – nichts ist unmöglich. Diese totale Zerstörung ist aber kein Ziel des Spiels, sondern dient mehr der Realität. Wo gehobelt wird, fallen schließlich auch Späne. Da Ihre Munition nicht unendlich ausreicht, ist ein wildes Herumballern sowieso nicht zu empfehlen. Trotzdem ist dieses Spiel mit einer USK-18-Klassifizierung nichts für zartbesaitete Seelen.



Bedlam

Meine Meinung: Bedlam kommt zwar nicht an die Klasse von Command & Conquer heran, bringt aber zumindest frischen Wind in das sträflich vernachlässigte Genre der Echtzeitstrategie. Während der PC-Besitzer aus einer Vielzahl exzellenter Spiele wählen kann (C & C, C & C Red Alert, Warcraft...), sieht es auf der PlayStation eher mager aus. In diese Lücke stößt Bedlam. Das soll aber nicht bedeuten, daß dieses

Spiel ein Lückenbüßer ist – schließlich kann das Spielprinzip voll und ganz überzeugen. Lediglich die leidige Steuerung schießt wieder mal den Vogel ab. Welcher Mensch hat den Programmierern bloß erzählt, daß jeder PlayStation-Besitzer eine Maus hat? Ich habe keine! Wenn man allerdings die Zielgruppe der Freizeitgeneräle im Auge hat, ist diese Politik gerade noch entschuldigbar. **Artur Hoffmann**

■ PRODUKT:	Bedlam
■ VERFÜGBAR AB:	Januar
■ HERSTELLER:	Virgin
■ ENTWICKLER:	Mirage Technologie
■ VERKAUFSPREIS:	90 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	3
■ GRAFIK:	2
■ SOUND:	2
■ PRÄSENTATION:	2,5
■ GAMEPLAY:	2
■ MOTIVATION:	2
■ PREIS/LEISTUNG:	2
GESAMTWERTUNG:	2,3

Namco Museum Volume 2

Hereinspaziert!

Reisen Sie mit der Namco-Zeitmaschine in eine Epoche, als Videospiele noch nicht auf CDs ins Haus kamen, sondern in dunklen Spielhöhlen auf die tägliche Fütterung mit dem Taschengeld der Kids warteten. von Michael Schmithäuser

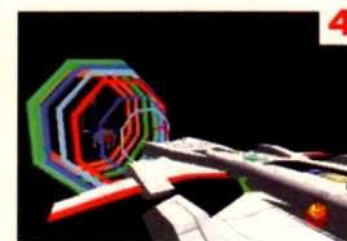


Um das absolute Arcade-Feeling zu erzeugen, können Sie die Bildwiedergabe auf den Hochkant-Modus umschalten. Dann ist Handarbeit angesagt: Sie müssen Ihren Fernseher um 90 Grad drehen; also hochkant aufstellen. Um den Spielautomateneindruck zu vervollkommen, müßten Sie noch eine verschmierte Glasscheibe vor die Bildröhre stellen, Zigaretten darauf ausdrücken und einen 12jährigen organisieren, der Ihnen während des Spiels ständig über die Schulter guckt.

Haste mal 'ne Mark, ey?" Wie oft mag dieser Satz in den Gaststätten, Kino-Foyers und Spielhallen der frühen 80er Jahre gefallen sein? Sicherlich außerordentlich häufig, denn die Spielautomaten-Produzenten wie Namco verdienten sich eine goldene Nase an der Lieblingsbeschäftigung der Arcade-süchtigen Kids. Aus den Kleinen von damals sind mittlerweile Erwachsene geworden (wie auch der Autor dieser Zeilen mit Erschrecken feststellen muß!), und mit großer Sicherheit vergnügen sich diese gereiften Persönlichkeiten immer noch mit den Produkten der Videospiele-Industrie. Nur haben die meisten die düstere Spielhalle mit dem wohligen Ambiente des Wohnzimmers getauscht, und die chronische Silbergeld-Knappheit gehört dank des fehlenden Münzeinwurfs an der PlayStation der Vergangenheit an.

Da sich Menschen äußerst gerne an ihre Jugend erinnern lassen (weil lang (?) vergangen), haben die Automaten-schmieden von damals einen fast schon genialen Weg gefunden, der kaufkräftigen Klientel zwischen 25 und 35 Jahren erneut das Geld aus der Tasche zu ziehen: Für eine Sammlung von steinalten Spielen, die heutzutage keinen Teenager mehr hinter dem Ofen hervorlocken würden, verlangen Namco & Co den Gegenwert von 100 deutschen Markern für vergnügliche Runden am Automaten. Doch halt – bevor ein falscher Eindruck entsteht: Wir machen gerne den einen oder anderen Schein locker, denn für das Schwelgen in purer Nostalgie ist uns kein Preis zu hoch.

So freuen wir uns auch über den zweiten Teil der Klassiker-Kollektion "Namco Museum". Wie-



[1] Hier sehen Sie die Original-Platine von "Mappy". Erinnert ein wenig an das Innenleben eines modernen PC... [2] Ein virtueller Spielautomat. [3] Das Namco Museum verfügt auch über eine Bar. [4] Seltsame Lichtspiele im Museumskorridor. [5] In der Galerie bewundern Sie diverse Exponate. [6] Zugegeben: Ein wenig steril wirken die verlassenen Museumshallen schon...

der haben die Historien-Beauftragten des japanischen Unterhaltungs-Multi ganz tief in der Schatztruhe des Konzerns gewühlt und sechs angestaubte Arcade-Titel aus der Steinzeit der Videospiele-Geschichte zutage gebracht. Diese Pre-tiosen wurden zusammen mit Erinnerungsstücken wie Platinen, Gehäusen oder Artwork-Skizzen in einem virtuellen Museum verstaubt. Fünf der Titel sind hierzulande eher absoluten Insidern bekannt – "Gaplus", Super "Pac-Man", "Mappy", "Grobda" und "Dragon Blaster". Doch ein Game hat einen sicheren Platz in den Annalen der Videospiele-Geschichte: "Xevious", der erste 2-D-Shooter mit Licht- und Schatteneffekten. Wie alle Bestandteile der Sammlung liegt auch dieses Juwel in seiner Urform vor – auf der CD findet sich der Original-Code, der von einem speziellen Emulator-Programm für die PlayStation-Hardware umgesetzt wird.

Unterm Strich lebt die Fortsetzung der Museum-Reihe (insgesamt sind 10 (!) Teile geplant) alleine von ihrem hohen Nostalgiefaktor.



Alternative Spiele

Namco Museum Volume 1

Williams Arcade's Gr. Hits



Im Museumsbereich der Sammlung können Sie die konzeptionellen Entwürfe der Designer begutachten. Merke: Die Entwürfe fallen immer zehnmal schöner aus als die Objekte im eigentlichen Spiel.

Klassiker für Nostalgiker

Kann man Klassiker bewerten? Wir haben es versucht und präsentieren Ihnen die sechs Museumsstücke in unserer (persönlichen) Nostalgie-Chart-Reihenfolge:



Xevious

1 Der Urvater aller Spiele mit gerenderten Gegnern. Die ganze Videospieler-Szene war seinerzeit völlig aus dem Häuschen wegen der coolen Licht- und Schatteneffekte an den metallisch glänzenden Abfangjägern und Bodenstationen. Xevious ist ein klassischer Vertikal-Scroller, bei dem es darum geht, einfliegende Geschwader des Gegners vom Himmel zu holen und die Bodenstationen mittels Bombenabwurf in Schutt und Asche zu legen.



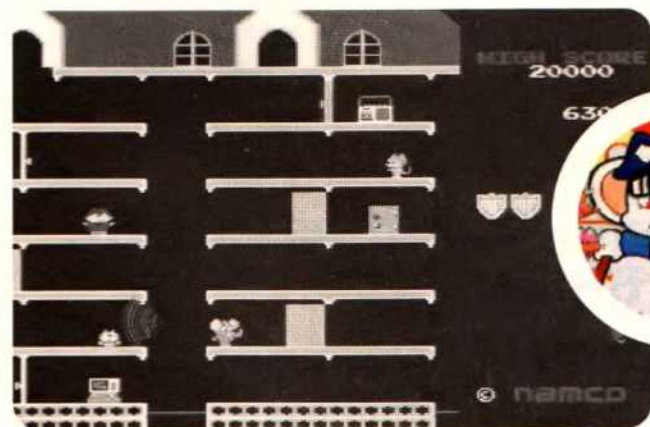
Gaplus

2 Der Name dieses Spiels wird Ihnen nicht viel sagen. Ältere Semester erinnern sich jedoch bestimmt an das innovative Feature des "Traktorstrahls", der die schon damals etwas ausgelutschte Spielidee aufwertete. Im Grunde genommen handelt es sich um einen reinrassigen "Galaxians"- und "Galaga"-Clone. Mit dem Traktorstrahl schnappen Sie sich einen oder zwei der herabstechenden Gegner und addieren somit deren Feuerkraft zu Ihrer eigenen.



Super Pac-Man

3 Bei "Super Pac-Man" handelt es sich um eine späte Fortsetzung des Megahits. Auch diesmal hat es Pac-Man wieder in ein Labyrinth verschlagen, wo ihn vier lästige Geister beim Fressen stören. Nur versperren in der Super-Version dünne Wände einige Sektionen des Labyrinths. Diese verschwinden, wenn sich Pac-Man die zugehörigen Schlüssel einverleibt. Spezielle Pillen lassen Pac-Man auf die doppelte Größe anwachsen.



Mappy

4 "Was für ein komisches Haus, ohne Treppen, dafür mit Trampolins...". Dieser Eindruck drängt sich während der ersten Runde "Mappy" auf. In diesem frühen Plattform-Spiel geleiten Sie die Polizei-Maus Mappy durch zahlreiche dieser treppenlosen Behausungen, um gestohlene Artefakte sicherzustellen. Dabei gehen Ihnen angriffswütige Katzen auf die Nerven. Diese lassen sich ausschalten, indem Sie ihnen die Tür vor der Nase zuschlagen.



Grobda

5 Grobda ist ein bizarres Panzerspiel aus der Vogelperspektive. Sie können Ihr Gefährt in alle vier Himmelsrichtungen steuern, und hinter jedem Stein lauert ein fieser Gegner. Ein für die damalige Zeit ziemlich innovatives Detail ist die Möglichkeit, den Geschützturm unabhängig vom Fahrwerk zu drehen. Zu Ihrem persönlichen Schutz aktivieren Sie ein Kraftfeld, das sich auch sehr gut als Angriffswaffe verwenden lässt.



Dragon Blaster

6 Dragon Blaster ist einer der Pioniere moderner Rollenspiele. Trotzdem steckt dieses Werk voll unfreiwilliger Komik. Oder sind Sie schon mal von einer fliegenden Klinge attackiert worden, woraufhin Sie in ein herumliegendes Schwert gefallen sind, welches Ihrem Charakter das Lebenslicht ausgeblasen hat? Tja, solche skurrilen Situationen erwarten Sie in Dragon Blaster zuhauf. Und das macht dieses Rollenspiel zum Schlußlicht der Sammlung.

Namco Museum, Volume 2

Meine Meinung: Wenn die Arcade-Klassiker aus grauer Vorzeit mit Original-Grafik und -Sound auf dem Bildschirm erscheinen, fühlt man sich glatt 15 Jahre jünger. Worin auch das primäre Problem von Namcos Sammlung liegt: Ein 15jähriger hat es bestimmt nicht nötig, diese temporäre Verjüngungskur über sich ergehen zu lassen. Damit schränkt sich die Zielgruppe auf deutlich ältere Semester ein – aber

die werden einen Heiden Spaß an den Oldies haben. Wer die Originalspiele nicht in der Spielhalle gezockt hat, sollte lieber die Finger von Namco Museum lassen – im Vergleich zu aktuellen PlayStation-Titeln wirkt die Grafik viel zu antiquiert, der Sound zu nervig und das Gameplay zu banal. Gerade darin liegt aber auch ein Reiz: Spielen pur – ohne lange „Einarbeitung“ und ohne aufwendige FMVs.
Michael Schmithäuser

■ PRODUKT:	Namco Museum, Volume 2
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
■ HERSTELLER:	SCE
■ ENTWICKLER:	Namco
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	X
■ GRAFIK:	XX
■ SOUND:	XX
■ PRÄSENTATION:	XX
■ GAMEPLAY:	XX
■ MOTIVATION:	X
■ PREIS/LEISTUNG:	XX
NOSTALGIEWERTUNG:	2,0

X Nach heutigen Maßstäben nicht bewertbar.

[1] Ihren Gegner können Sie mit vielen beleidigenden Bewegungen bedenken. [2] Nach jeder Runde haben Sie die Möglichkeit, ein komplettes Replay zu sehen. [3] Zeit, wieder auf die Beine zu kommen. [4] Sie machen Schlagzeilen mit Ihren Erfolgen. [5] Jeder Kampf beginnt mit einem kleinen Psychokrieg.



Victory Boxing

Mag ja sein, daß Sie Ihren Gegner mit geschlossenen Augen besiegen. Aber können Sie den Weltmeistertitel im Schwergewicht holen und dann auch halten? Finden Sie es am besten selbst heraus. von Artur Hoffmann



Angesichts der Tatsache, daß Beat'em-Ups sich als so populär erweisen, überrascht es ein wenig, daß für die PlayStation bisher nicht mehr Boxspiele erschienen sind. Ein gutes Spiel würde die Aufmachung eines Beat'em-Ups mit der Tiefe und Langlebigkeit einer Sportsimulation verbinden. Genau diesen Weg schlägt "Victory Boxing" ein. Ist es deswegen ein wirklich gutes Spiel?

Baukasten

Das Anfangsmenü bietet Ihnen zwei Wege an, das Spiel zu eröffnen: Den Main-Event oder einen Exhibition-Modus. Exhibition wartet mit der Möglichkeit auf, Zwei-Spieler-Games oder schnelle Ein-Player-Matches zu spielen und bietet sich daher auch für das Spiel "zwischen durch" an. Der Main-Event ist dagegen das Herz des Spieles, in welchem Sie einen Stall von Boxern formen und versuchen, mit diesen den Weltmeistertitel zu erringen.

Ihre allererste Aufgabe ist es, ein Gym, also eine Trainingshalle, zu schaffen, welche auf Ihrer Memory-Card abgespeichert wird. Jedes solche Gym kann bis zu acht Athleten aufnehmen. Als nächstes müssen Sie dann einen Boxer erstellen, was wie folgt geschieht: Wählen Sie das Geschlecht des Sportlers und ob er Rechts- oder Linkshänder ist. Sodann entscheiden Sie sich für eine Gewichtsklasse. Geben Sie Ihrem Sportler noch ein Gesicht, Körpergröße, Gewicht und die



[1] Dieser recht hart aussehende Genosse ist Ihr Trainer, Snake. Wenn Sie Fortschritte machen kommt er ab und zu ins Bild, um Ihnen einen neuen Special-Move beizubringen. [2] Nicht weniger als zwölf Kameraperspektiven bietet "Victory Boxing".

Farbe der Shorts. Körpergröße und Gewicht entscheiden über den Stil, mit dem Ihr Sportler auftreten wird, doch dazu gleich mehr. Zu guter Letzt erhält Ihr Kämpfer seinen Namen, und Sie müssen ihm seine Anfangswerte in den drei entscheidenden Kategorien zuweisen: Geschwindigkeit, Kraft und Kondition. Die Werte sind miteinander verbunden, so daß zum Beispiel die Zuteilung von mehr Kraft bewirkt, daß für Geschwindigkeit und Fitneß weniger Ressourcen zur Verfügung stehen.

Bau' Dir einen



[1] Zunächst wählen Sie Geschlecht und Auslage. **[2]** Danach die Gewichtsklasse, in der er oder sie kämpfen soll. **[3]** Sodann entscheiden Sie über Größe und Aussehen. **[4]** Am Ende setzen Sie die Startwerte.

Intro



Gut ausgebildete Brustmuskeln sind alles. Im Intro können Sie sich diese mal genauer ansehen.

Taktikgeplänkel

Lange Rede kurzer Sinn, Sie gelangen also endlich in den Ring. Dieser präsentiert sich in beeindruckender 3-D-Darstellung und kann aus zwölf verschiedenen Kameraperspektiven betrachtet werden. Wie auch beim echten Boxen gibt es drei Arten zu gewinnen: durch Knock Out, dreimaliges auf-die-Bretter-schicken des Gegners (technisches K.O.) sowie durch einen Punktsieg.

Der Schlüssel zu Victory Boxing liegt in den drei Balken am unteren Bildschirmrand. Der obere davon indiziert, wie sehr die beiden Boxer angeschlagen sind. Ist der Wert auf Null, so ist der Kampf verloren. Der mittlere Balken gibt Auskunft über die Kraft des Boxers. Das Schlagen kostet Energie, und Sie müssen es daher ab und zu mal etwas ruhiger angehen lassen, um nicht in ein fatales Power-Defizit zu geraten. Die Leiste am unteren Ende des Schirms zeigt die Gesamtkondition des Sportlers an. Dieser Balken nimmt langsam ab, um die anderen beiden wieder zu füllen. Sind Sie hier bei Null angekommen, wird der Boxer unweigerlich ausgeknockt.

Die Steuerung des Athleten erfolgt über alle Buttons des Joypads und ist aus diesem Grund etwas gewöhnungsbedürftig. Es gibt drei Grundschläge: die Gerade, den Aufwärtshaken und den Up-percut. Alle drei können Sie mit beiden Hän-

den ausführen und sie auch, durch Betätigung der L2-Taste, gegen den Körper anstatt den Kopf des Gegners richten. Dazu gibt es noch einige Standardkombinationen und je nach Stil des Boxers jeweils eine Auswahl einzigartiger Special-Moves. Diese werden im Verlauf Ihrer aufsteigenden Boxkarriere erlernt.

Auch in der Verteidigung haben Sie zwei Auswahlmöglichkeiten. R1 bringt Ihre Deckung hoch, während Sie sich mit R2 ducken und ausweichen. Mit L1 steht es Ihnen dagegen offen, den Gegner mit einer Vielzahl beleidigender Aktionen aus dem Konzept zu bringen.

Kurz gesagt, Victory Boxing ist ein absolut starkes Spiel. Was es aber richtig Spitze macht, sind die Kämpfe selbst. Dort reicht es eben nicht, einfach nur die Fäuste fliegen zu lassen, was das Zeug hält und schnell zu gewinnen. Vielmehr



Am Anfang stehen Sie auf Platz 31

der Weltrangliste. Natürlich ist es

Ziel des Spiels, bis auf die Position 1

vorzurücken und Weltmeister zu werden.

führt der Weg zum Sieg nur über eine kluge, ausgewogene Beachtung der eigenen Stärken und Schwächen sowie ein optimales Timing der Angriffe und besonnene Verteidigung. Auf den Nenner gebracht: Hier wird geboxt.

Das sorgsame Managen der Boxer und das Training mit ihnen auf ihrem Weg nach oben ist fesselnd. Auf lange Sicht bietet Victory Boxing eine Menge Spielspaß. pat



Victory Boxing

Meine Meinung: Neues Spiel, neues Glück. Ange-sichts des verblüffend guten Gesamteindrucks stellt sich die Frage, warum bisher noch niemand auf die Idee gekommen ist, ein Boxspiel zu programmieren. Diese nahezu perfekte Mischung aus Sportsimulation "light" und Beat'em-Up zeigt schließlich, was man damit auf die Beine stellen kann. Besonders die strikte Beachtung der taktischen Vorgaben ist lobend zu er-

wähnen. Schließlich kann es sich nur ein Mike Tyson erlauben, von der ersten Sekunde an wild im Ring herumzuturnen. Jeder andere echte Boxer geht weitaus besonnener vor. Der einzige Wermutstropfen ist - wie so oft - die Steuerung, der man das Prädikat "eingängig" verwehren muß. Erst nach einer Reihe frustrierender Niederlagen wird das Joypad zum verlängerten Arm.

Artur Hoffmann.

■ PRODUKT: Victory Boxing

■ VERFÜGBAR AB: Januar

■ HERSTELLER: JVC

■ ENTWICKLER: Victor

■ VERKAUFSPREIS: 100 Mark

■ SPRACHE DES SPIELS: englisch

■ SPRACHE DES HANDBUCHS: deutsch

■ SPIELIDEE: 2

■ GRAFIK: 1,5

■ SOUND: 3

■ PRÄSENTATION: 2

■ GAMEPLAY: 2,5

■ MOTIVATION: 1,5

■ PREIS/LEISTUNG: 1,5

GESAMTWERTUNG:

2,0

[1] Der Tunnel-Kurs kann täuschen. **[2]** Achtung, wer beim Start das Gaspedal zu sehr durchdrückt, kriegt Probleme... **[3]** Auch echte Rennstrecken sind im Programm. **[4]** So sieht das Kind von Frau Mini Cooper und Herr Porsche 911 aus.



Penny Racers

Ein japanisches Rennspiel? Genau. Und ganz unbemerkt schlich es sich hinter die schwarz-weiß karierte Fahne? Genau.

Was sich dahinter wohl verbergen mag...? von Artur Hoffmann



Ja was ist denn das für ein Ding? "Penny Racers" hat sich buchstäblich an uns herangeschlichen. Seit einigen Wochen steht dieses Spiel bereits in den Läden – keiner hat es gemerkt. Bei sowenig Aufhebens um diesen Titel könnte man auf den Gedanken kommen, er wäre vielleicht gar nicht so gut. Was ist denn nun eigentlich Sache bei Penny Racers? Ist es nun ein lustiges Rennspiel, das sich nahtlos in die Reihe der spaßigen Speedsimulationen einreicht oder ist es eine auf witzig getrimmte F1-Replik? Nun, wir wissen es bereits – schließlich haben wir es schon gespielt.

Autofriedhof

Vor allem ist das Spiel ein Cartoon-Rennspiel. Niedliche kleine Fahrzeuge – daher wohl die Bezeichnung "Penny" – die in ihren Grundzügen auf Vorbildern aus der realen Automobilwelt basieren, sind in diesem Spiel die Flitzer Ihrer Wahl. Sie sehen mehr oder weniger aus, als hätte sie ein Disney-Zeichner kreiert. Hoppla, das kommt uns doch bekannt vor, oder? Gab es da nicht be-

Dinky cars



Im Free Play-Mode können Sie aus dieser feinen Auswahl Ihren Renner wählen. Bei genauem Hinsehen erkennt man die entfernte Ähnlichkeit zu echten Modellen.

reits ein witziges Rennspiel, in dem die Autos wie eine Mischung aus "Marx Brothers trifft Pinfarina" aussahen? Richtig geraten, die Rede ist hier von den guten alten "Supersonic Racers". Der große Unterschied zwischen diesen beiden Spielen ist allerdings die Qualität der einzelnen Parcours. Während die Supersonic Racers auf abgefahrene Kurse setzten, sehen die Rennstrecken bei Penny Racers ziemlich realistisch aus.

Sie haben die Wahl, ob Sie in einen vollen Grand Prix einsteigen wollen oder nur ein einzelnes Rennen fahren möchten. In der ersten Variante entscheiden Sie sich für eines von sechs Fahrzeugen und rasen auf vielen verschiedenen Kursen über Staub und Asphalt. Wenn Sie ein



Niedliche kleine Fahrzeuge – daher wohl

die Bezeichnung "Penny" – die in ihren

Grundzügen auf Vorbildern aus der

realen Automobilwelt basieren,

sind die Flitzer Ihrer Wahl.



[1] Es dauert einige Zeit, bis man die Steuerung im Griff hat. [2] Eine scharfe Biegung im Tunnel, und Sie sind im roten Bereich. [3] Durch den Wasserfall und in den Tunnel. [4] Ein Käfer, der sich im zweiten Frühling befindet.



Alternative Spiele

Destruction Derby 2

Need For Speed

Ridge Racer Revolution

Burning Road

Impact Racing

Rennen gewinnen, verdienen Sie sich Goldmünzen. Diese können dann dazu verwendet werden, Ihr Auto aufzurüsten, also neue Reifen, größerer Motor, bessere Steuerung, usw. Sie können sogar die Karosserie Ihres Renners bestimmen und sich eine Lackierung nach Maß verschaffen. Die einzelnen Rennen, genannt Free Plays, sind hingegen einfacher gestaltet. Es gilt hier nur, aus jeweils einem von sechs Autos und sechs Strecken zu wählen, und ab geht die Post. Dies ist der leichteste Einstieg in das Game und ein guter Weg, um ein Gefühl für die Steuerung zu entwickeln.

Steuermann

Zum Thema Steuerung, dem sogenannten "Feeling", gibt es einiges anzumerken. Dies ist schließlich immer noch das wichtigste Element eines jeden Rennspiels. Man kann furchtbare Kurse und häßliche Autos haben – wenn nur das Fahren Spaß macht, werden Sie trotzdem mit Begeisterung dabei sein. Macht es also Spaß, die Penny Racers zu steuern? Leider nicht gerade übermäßig, jedenfalls am Anfang nicht. Die Steuerung ist einfach zu schwammig. Dementsprechend hoch ist der anfängliche Frustrationsfaktor, der sich in Mißhandlungen des Joypads widerspiegelt. Wenn man aber erst einmal gelernt hat, in den Kurven zum richtigen Zeitpunkt vom Gas zu gehen und die Bremse in den haarigeren Biegungen nur kurz anzustupsen, so kommt etwas mehr Fahrfreude auf. Die Steuerung bleibt dennoch lächerlich schwer, und es fehlt die richtig

schnelle Action, die den Suchtfaktor so mancher Rennspiele ausmacht.

Wenigstens gibt es aber eine ganze Reihe von Kursen, die in Schwierigkeitsgrad und Oberflächenbeschaffenheit stark variieren. Uns gefiel hier besonders die Strecke mit den Holzplanken, auf welcher Sie geradewegs durch einen Wasserfall und direkt in einen Tunnel fahren. Und es gibt auch ihn: den Split-Screen-Mode. Ein solcher ist ja immer Garant für exzellente Unterhaltung, richtig? Nun, leider nicht in diesem Fall. Wir testeten einen Parcours, den Mountain Pass, und es ist geradezu verrückt: mächtige Gefälle, gemeinste Kurven – ein schrecklicher Kurs – und die anderen sind geringfügig besser. Aber Penny Racers ist dennoch eines der wenigen Spiele, bei denen der Alleingang mehr Spaß macht.

Das Game ist nicht besonders schlecht, nur leider unheimlich durchschnittlich. Vom Hocker hat es in der Redaktion jedenfalls keinen gerissen.



Penny Racers

Meine Meinung: Wie Sie nach Lesen des Artikels bereits vermuten dürften, gefällt uns Penny Racers nicht besonders gut. OK, die Idee der abgefahrenen Automobile (die allesamt an den schnuckligen Mini Cooper erinnern) ist ja wirklich ganz nett, allerdings fehlt der letzte Pfiff. Angesichts der starken Konkurrenz auf dem Fun-Race-Sektor ist der Kleingeldrenner nicht unbedingt die erste Wahl; schließlich haben wir

schon intelligentere Steuerungsroutinen erlebt. Erschwerend hinzu kommt zudem der avantgardistisch anmutende Split-Screen-Modus, der die beliebten Kopf-an-Kopf-Duelle fast unspielbar macht. Fans dieser Art von Rennspielen sollten lieber zu den bewährten Cartoon-Racern greifen. Experimentierfreudige Besitzer dicker Geldbeutel könnten aber Gefallen an diesem kleinen Spielchen finden. *Artur Hoffmann.*

■ PRODUKT:	Penny Racers
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
■ HERSTELLER:	Sony
■ ENTWICKLER:	Takara
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	4
■ GRAFIK:	2,5
■ SOUND:	4
■ PRÄSENTATION:	2,5
■ GAMEPLAY:	3
■ MOTIVATION:	3
■ PREIS/LEISTUNG:	3
GESAMTWERTUNG:	3,3



[1] Während NBA Jam TE noch mit zweidimensionalen Grafiken auskommen mußte, bekam die Extreme-Version ein schickes 3-D-Outfit verpaßt. [2] Das Spitzenspiel des Abends: Dallas gegen Los Angeles. [3] Grafikdetails wie unterschiedliche Gesichter verstärken den realistischen Gesamteindruck. [4] Die Spieler freuen sich über einen besonders gelungenen Dunk. [5] "Extreme" ist genau die richtige Bezeichnung für das Treiben auf dem Spielfeld. [6] Gleich stehen drei Punkte an... [7] Ein Spieler hebt ab zum Slam-Dunk.

NBA Jam Extreme

Mehr Fun, weniger Simulation – "NBA Jam Extreme" ist genau die richtige Wahl für Basketball-Fans, die sich ein paar vergnügliche Stunden mit groben Fouls, atemberaubenden Slam-Dunks und lustigen Gags machen wollen. von Michael Schmithäuser



Spektakuläre Slam-Dunks gehören zum guten Ton bei NBA Jam Extreme.

Basketball auf der PlayStation kann ganz schön nervtötend sein. Zehn herumwuselnde Spieler lassen die Übersicht flöten gehen, 3-Punkte-Würfe landen regelmäßig daneben, und der penible Schiedsrichter pfeift wegen jeder Kleinigkeit. Nun gut, so läuft es eben auf einem echten Platz, und die zahlreichen Simulationen für die PlayStation versuchen, die Korbhatz so real wie möglich nachzubilden. Wobei ein bestimmter Titel die berühmte Ausnahme von der Regel darstellt: "NBA Jam TE" (Tournament Edition) von Acclaim. Die witzige Basketball-Pesiflage überzeugt durch rasante Zwei-gegen-Zwei-Duelle, grandiose Weitwürfe und spektakuläre Slam-Dunks. Von Realismus keine Spur – dafür Unterhaltung pur. Der einzige Wermutstrupfen der TE-Ausgabe ist die zweidimensionale Grafik. Während sich die "Realisten" an geschmeidigen 3-D-Animationen ergötzen, bleibt für die Jam-Gemeinde lediglich eine magere, zweidimensionale Ansicht. Mit der Neuauflage "NBA Jam Extreme" hat dieser Mißstand ein Ende: Jetzt sprinten auch die NBA-Jam-Spieler in feinstem 3-D über das virtuelle Parkett.

Jam in drei Dimensionen

Grafisch gibt sich die Extreme-Version höchst anspruchsvoll: Platz, Stadion und Zuschauer wurden gegenüber der Vorgängerversion gründlich aufpoliert. Auch die Spielfiguren erfuhren eine



[1] Mit einem Multi-Tap-Adapter und vier Joypads steht einem unterhaltsamen Gruppenerlebnis nichts im Weg. [2] Gleich geht's los – die Spieler warten angespannt auf den Tip-Off.

Generalüberholung. Neben verschiedenen Trikots fallen Gesichtszüge und Haarpracht individuell aus. Die Bewegungsabläufe realer Spieler wurden mit einem aufwendigen Verfahren in Animationssequenzen umgerechnet. Ergebnis: Die Basketballer bewegen sich geschmeidig und realistisch. Abgerundet wird das grafische Feuerwerk durch die dynamische Kameraführung. Das virtuelle Objektiv schwenkt und zoomt übers Spielfeld, daß es eine wahre Freude ist. Übersichtliche Totalen wechseln sich im Sekunden-takt mit detaillierten Nahaufnahmen ab.

Um die Stadionatmosphäre perfekt zu machen, haben die Entwickler auch am Sound geschraubt. Ein professioneller NBA-Kommentator gibt ständig witzige Anmerkungen von sich (z.B. "I smell smoke" bei einem besonders zügigen

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®

Alternative Spiele

Total NBA '96

NBA Jam: TE

NBA Live '96

Sprint). Die Geräuschkulisse kann ebenfalls überzeugen; das Spektrum reicht vom Quietschen der Schuhsohlen über das hallende Pochen des Balls beim Dribbeln bis hin zu den sporadisch eingestreuten Weisen des Stadion-Organisten.

Spielerisch hat sich dagegen nicht so viel getan. Wie schon bei der Tournament Edition ist der Spielverlauf ein ständiger Wechsel der Seiten mit abschließendem Slam-Dunk oder 3-Punkte-Wurf. Sicher, solch eine muntere Korbhatz bringt reichlich Spaß – doch diese stark action-orientierte Spielweise konnte auch schon die Vorgängerversion aufweisen. Fast schon unverzeihlich ist dagegen die Tatsache, daß Acclaim klammheimlich den furiosen Extramodus aus der Extreme-Version verbannt hat. Bei NBA Jam TE sorgte diese unterhaltsame Variante für zahllose Lacher, denn die Spieler mußten ähnlich wie bei Jump-and-Run-Titeln diverse Power-Up-Symbole aufsammeln, um Spezialfähigkeiten zu entwickeln. Warum dieser geniale Modus der "Schere" zum Opfer gefallen ist, wissen nur Gott und die Programmierer.

Dafür wurde immerhin die Power-Taste aus dem Vorgänger übernommen, die nun von einem weiteren Spezialknopf mit dem treffenden Namen "Extreme-Button" ergänzt wird. Während die Power-Taste kurzzeitig furiose (aber noch realistische) Kräfte freisetzt, läuft der gerade aktive Spieler unter Verwendung des Extreme-Buttons zu übermenschlicher Höchstform auf. Ein Sprint auf flammenden



[1-2] Die "Extreme"-Taste läßt die Spieler zu übermenschlicher Höchstform auflaufen.



Gewinnaktion!

Das PlayStation-Magazin verlost zusammen mit Acclaim 15 starke Preise: Zehn original NBA Basketballbälle zum fröhlichen Dribbeln auf dem Schulhof und fünf "NBA Jam TE" zum Korbwerfen in der guten Stube. Sie müssen die folgenden drei Fragen richtig beantworten:

Wie heißt der Paradiesvogel der Chicago Bulls, der alle paar Wochen seine Haarfarbe wechselt?

D R

Auf welchen Namen hört das bekannte deutsche Mitglied der Seattle Supersonics?

D S

Welcher NBA-Superstar ist in dem Kinohit und Acclaim-Spiel "Space Jam" zu bewundern?

M J

Senden Sie eine Postkarte, ein Fax oder eine E-Mail mit den drei Lösungswörtern an DMV/Franzis Verlag, PlayStation-Magazin, Stichwort "NBA Jam Extreme", Dornacher Str. 3 d, 85622 Feldkirchen, Fax:089/99115-177, E-Mail: 104706.16@compuserve.com

Einsendeschluß ist der 31.01.1997, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter unserer Verlage und deren Angehörige dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Viel Glück!

Sohlen, ein Superpaß übers gesamte Spielfeld oder ein 10-Meter-Sprung – bei NBA Jam Extreme ist nichts unmöglich. Besonders nett anzusehen sind Dunks, die zusammen mit der Extreme-Taste ausgeführt werden. Da schraubt sich schon mal ein Spieler wie ein Hubschrauber unter die Stadiondecke, oder fliegt, von einem blauen Funkenregen getragen, übers Parkett. Soviel zum Thema Realismus – aber den erwartet sowieso keiner von einem echten Jam-Titel.

Umso realistischer geht es dagegen bei der Spielerauswahl zu. Alle 29 Teams der National Basketball Association haben ihren Weg auf die CD gefunden. Selbstverständlich stehen die absoluten Superstars eines jeden Teams zur Auswahl, so zum Beispiel Dennis Rodman, Michael Jordan oder der Vorzeige-Deutsche Detlev Schrempf. Insgesamt umfaßt der Kader von NBA Jam Extreme 170 Korbjäger. In den umfangreichen Play-Offs haben Sie reichlich Gelegenheit, alle verfügbaren Spieler mal anzutesten. Als ob das noch nicht genug wäre, gibt's mehr als 50 "Secret Teams" und "Hidden Players" zu entdecken.



NBA Jam Extreme

Meine Meinung: Dennis Rodman (diesmal mit grüner Haarpracht) sprintet wie ein geölter Blitz übers Parkett und hinterläßt dabei eine qualmende Rauchspur. Dann versenkt er den Ball mit einer solchen Gewalt im Korb, daß vom Netz nur ein Häufchen Asche übrigbleibt. Was man mit dieser Extreme-Taste alles anstellen kann, ist schon faszinierend... Wer auf solche abgedrehten Spielzüge steht, ist bei NBA Jam Ex-

treme genau richtig. Als ausgesprochenen Action-Fan kann mich Acclaims Basketball-Parodie weitaus mehr begeistern als die akkuraten Sportsimulationen der Konkurrenz. Zum grenzenlosen Spielspaß addieren sich die gelungene Grafik und die ansprechende Soundkulisse. Einziger Nachteil: Die spielerischen Neuerungen gegenüber der TE-Version sind zu gering ausgefallen.

Michael Schmithäuser

■ PRODUKT:	NBA Jam Extreme
■ VERFÜGBAR AB:	Januar
■ HERSTELLER:	Acclaim
■ ENTWICKLER:	Acclaim
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMTWERTUNG:

2,0



[1-3] Drei Pisten für Anfänger und Profis stellen unterschiedliche Anforderungen an die Fahrer.



Cool Boarders

Snowboarder sind

gut angezogen, wahnsinnig cool und der Schrecken aller Skifahrer.

SCEE hat sein Herz für diese Sportler entdeckt und präsentiert mit Cool Boarders die allererste "Schneebretter"-Simulation. von Artur Hoffmann

Snowboardfahren liegt derzeit voll im Trend. Auf manchen alpinen Pisten tummeln sich inzwischen mehr Snowboarder als Skifahrer. Das Ergebnis sind überfüllte Abfahrten und hohe Wartezeiten. Sony nahm sich dieses Problems an und liefert mit "Cool Boarders" ein winterliches Actionpektakel in bester Extreme-Sports-Tradition in Ihre heimische Hütte. Ob dies allerdings zur Entspannung zwischen Snowboard- und Pommes-Frites-Fahren (vul: Skifahrer) beiträgt? Egal, schnallen Sie Ihr Brett an und folgen Sie uns in die Welt der "Cool Boarders".

Einkaufstour

Drei winterlich verschneite Pisten warten auf Ihr gut gewachstes Snowboard. Diese Abfahrten unterscheiden sich in Sachen Anspruch und Länge gewaltig. Während die für Anfänger nach einer Weile bereits langweilig wird, ist die Bezwingung der Expert-Piste eine Wissenschaft für sich. Hier ist wirkliches fahrerisches Können gefragt. Ähn-



[1] So gut sind die Pisten im wirklichen Leben selten präpariert. [2] Die Wahl des richtigen Boards trägt entscheidend zum Erfolg bei.



lich verhält es sich auch mit den Boards. Hiervon stehen Ihnen insgesamt sechs verschiedene zur Verfügung. Die Fahreigenschaften sind dabei sehr realistisch. Mit einem Alpineboard erreichen Sie zwar die höchsten Geschwindigkeiten, Fahrfehler werden allerdings sehr hart bestraft. Als weitaus genügsamer und damit anfangersfreundlicher präsentiert sich das Freestyle-Board. Hier ist das Verhältnis von Speed, Stabilität und Manövrierverhalten am ausgewogensten. Im Klartext bedeutet das, daß Sie als Freestyler zwar keine Geschwindigkeitsrekorde aufstellen, dafür aber zumindest immer das Ziel erreichen. Dritter im Bunde ist das Allroundbrett, das ein Mittelding zwischen Alpine- und Freestyleboard darstellt. Gerade bei Ihren ersten Abfahrten ist dieses Brett die erste Wahl. Diese Aufteilung macht Sinn und ist zudem sehr realistisch. Falls Sie bereits auf einem Snowboard gestanden haben,

Die Polygone sind allesamt an ihrem Platz, die Hintergründe sind optimal gestaltet, und auch die Scrollgeschwindigkeit läßt keine Wünsche offen.

wissen Sie, wie enorm die Unterschiede sind. Nachdem Sie sich nun für ein Brett entschieden haben, geht es weiter zur Auswahl der Farbe und der passenden Klamotten. Diese haben zwar mit dem eigentlichen Rennablauf nichts zu tun, machen aber ebenso Spaß wie die Wahl des Geschlechts. Mädchen fahren schließlich auch Snowboard – und sitzen an der PlayStation.

Jump'n'Board

Gut ausgerüstet geht es nun endlich in die Vollen. Das Rennen selbst besteht dabei aus zwei Komponenten. Die eine ist selbstverständlich die Zeit. Je schneller Sie die Hänge runterprechen, desto mehr Punkte erhalten Sie dafür. Allerdings geht es einem coolen Boarder nicht nur um schnöde Sekunden. Aus diesem Grunde dürfen Sie während Ihrer Abfahrt den einen oder ande-

[1-2] Neben der Geschwindigkeit tragen auch spektakuläre Sprünge zum Auffüllen des Punktekontos bei.



ren Sprung wagen. Diese werden je nach Coolheit mit Punkten bewertet. Die Skala reicht dabei von einfachen Jumps über gewagte Kombinationen bis hin zum ultimativen 360-Grad-Turn. Letzterer wird mit satten 600 Punkten belohnt. Die Sprungpunkte werden nach Abschluß des Rennens zu Ihren Zeitpunkten addiert. Diese Summe markiert Ihr Gesamtergebnis. Mit ein wenig Übung schaffen Sie es möglicherweise in eine der Highscorelisten (Zwischen- bzw. Gesamtzeit,



Gesamtpunktzahl und Sprungpunkte). Zusätzlich wird Ihnen nach jedem Rennen eine exzellent dargestellte Wiederholung Ihres Rennens geboten. Diese sollten Sie aufmerksam studieren, um den einen oder anderen Fahrfehler zu erkennen und auszumerzen.

Überhaupt gibt es an der graphischen Darstellung nichts auszusetzen. Die Polygone sind allesamt an ihrem Platz, die Hintergründe sind optimal gestaltet, und auch die Scrollgeschwindigkeit läßt keine Wünsche offen. Auch die fetzige Hintergrundmusik fügt sich nahtlos in die rundum gelungene Präsentation ein.

Trotzdem ist Cool Boarders kein perfektes Spiel. Die fehlende Zwei-Spieler-Option, der nicht vorhandene Wettkampfmodus sowie die geringe Auswahl an Kursen lassen das Wort "Langzeitmotivation" zur leeren Hülse werden. "ESPN Extreme Games" zeigt, wie es hätte sein können...



Cool Boarders

Meine Meinung: Als begeisterter Snowboarder sehe ich dieses Spiel mit gemischten Gefühlen. Einerseits hat SCEE die unterschiedlichen Eigenschaften der Boards (Alpine, All-round und Freestyle) nahezu perfekt programmiert, andererseits sind mir die Bewegungen des polygonalen Wintersportlers zu statisch. Auch die eingeschränkten Funktionen (keine Zwei-Spieler-Option, keine Meisterschaft...)

stören mich. Auf der Habenseite stehen die gute Grafik, der starke Sound und der actiongeladene Spielablauf. Snowboardfans und solche, die es werden wollen, dürfen getrost zugreifen, alle anderen sollten sich erst nach einer Probefahrt entscheiden. Ich nehme Cool Boarders mit, wenn es das nächste Mal in die Berge geht. Somit kann ich auch nach 17.00 Uhr noch die Hänge hinunterprechen. **Artur Hoffmann.**

■ PRODUKT:	Cool Boarders		
■ VERFÜGBAR AB:	Februar		
■ HERSTELLER:	SCE		
■ ENTWICKLER:	UEP Systems		
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark		
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch		
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch		
■ SPIELIDEE:	1,5	■ MOTIVATION:	3
■ GRAFIK:	2	■ PREIS/LEISTUNG:	2
■ SOUND:	1,5		
■ PRÄSENTATION:	2		
■ GAMEPLAY:	2		
		GESAMTWERTUNG:	2.0

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 (A IV Global)	dt	99.00
Actua Golf	dt	89.00
AD&D Forgotten Re.	dt *	89.99
Adidas PS Soccer	dt	99.00
Adventure of Lomax	dt	89.00
After Shock	dt	89.00
Alien Virus	dt	89.00
Alien Trilogy	uk	79.00
Alien Trilogy	dt	79.00
Allegiance	dt	99.00
Andretti Racing	dt	89.00
Aquanaut's Holiday	dt	99.00
Area 51	dt	89.00
Assault Rigge	dt	89.00
Ayrton Senna Cart	dt	84.99



Baphomets Fluch	dt	89.00
Baseball (Konami)	dt	99.00
Batman Forever Coin	dt	84.99
Battle A. Toshinden 2	dt	99.00

Bedlam	dt	89.00
Beyond the Beyond	us	109.00
Beyond the Beyond	dt *	99.00
Birthright	dt	99.00
Black Dawn	dt	89.00
Blam Machine Head	dt	89.00
Blast Chamber	dt	89.00
Blazing Dragons	dt	84.99
Breakpoint Tennis	dt	89.00
Bubble Bobble 2	dt *	84.00
Bubble Bobble	dt	84.99
Burning Road	dt	89.99
Buzzsaw	dt *	99.00
Casper	dt	84.00
Castlevania	dt *	99.00
Cheesy	dt	89.99

Chessmaster 3D	dt	89.00
Chronicles o.t.Sword	dt	89.00

Command & Conq. 1	dt	99.00
Contra	dt	99.00
Converse Hard Core H	dt	99.00
Cool Boarders	dt *	89.00



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
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
Demon Driver	dt	99.00
Destruction Derby 1	dt	99.00
Destruction Derby 2	dt *	99.00
Dimm & Witt	dt	89.00
Discworld kp.dt.	dt	89.00
Discworld 2	dt *	89.00

Disruptor	dt	84.99
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
Ecstatica	dt *	99.00
Endorfun	dt *	89.00
Entomorph	dt	89.00
Exhumed	dt *	89.00

Extreme Dream	dt	94.00
Extreme Games 2	us	109.00
Extreme Games 2	dt *	89.00

F1	dt	99.00
F1 & Lenkrad	dt	199.00
Fade to Black	dt	89.00

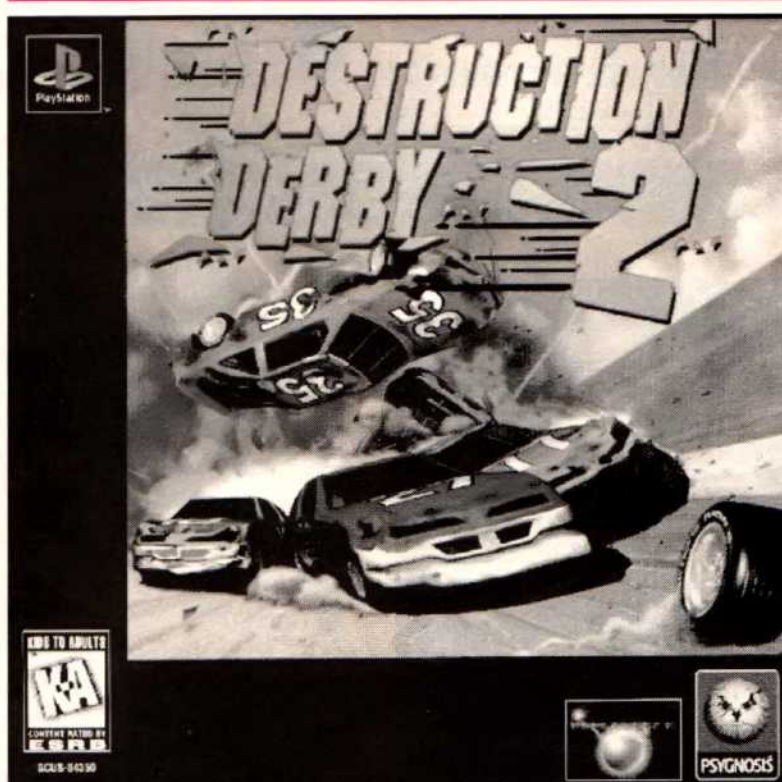
Fifa Soccer 97	dt	84.00
Firo & Klawd	dt	89.00
Floating Runner	dt	89.00
Frank Thomas Baseb.	dt	84.00
G-Police	dt	99.00
Galaxy Fight	dt	89.00
Galaxian 3	dt	89.00

Geom Cube (Blockout)	dt	89.00
Guts'n'Garters	dt	99.00
Hardcore 4x4	dt	89.00
Hebereke's Popoitto	dt	84.99
Hercs Adventure	dt	99.00
Homed Owl	dt	99.00
Hyperblade	dt	94.00
Hyper Final M.Tennis	dt	89.00
Impact Racing	dt	89.00
In the Hunt	dt	89.00
Int. Superstar Soccer	dt	89.00

Intern. Motocross	dt	89.00
Iron Man XO	dt	84.99
Iron & Blood	dt	84.99
Island of Dr. Moreau	dt	89.00
Iznogoud	dt *	99.00
John Madden 97	dt	89.00

Jumping Flash 2	dt	99.00
Killing Zone	dt	84.99
King Field	dt *	89.00
Konami Open Golf	dt	89.00
Last Dynasty	dt	94.99
Legacy of Kain	dt *	89.00
Lemmings Play Paint.	dt	99.00
Liberator	dt *	89.00
Lost Vikings 2	dt	89.00
Magic the Gathering	dt	89.00
Magic Carpet	dt	89.00

TOP SPIEL DES MONATS



Destruction Derby 2 dt 99.00

Manic Karts	dt *	84.00
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
Motor Toon GP 2	dt	89.00
MTV's Slamscape	dt	89.00
Myst (kp.dt.)	dt	89.00

Namco Museum 2	dt	89.00
Namco Prime Goal So.	dt	89.00
Namco Museum 3	dt	89.00
Namco Museum 1	dt	99.00

Namco Smash Court T.	dt	89.00
Nascar Racing 96	dt	89.99
NBA in the Zone 2	dt	99.00
NBA Jam Extreme	dt	84.99
NBA Live 97	dt	89.00
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 *	99.00
Powerplay Hockey	dt	84.00
Powerserve Tennis	dt	84.99

Power Move P.Wrestl.	dt	89.00
Princess Maker 3	dt	99.00
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
Razor Wing	dt *	89.00
Re-Loaded	dt	89.00

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
Rocket Jockey	dt *	99.00
Roll Cage	dt	99.00

Sampras Extr. Ten.	dt	89.00
Samurai Showdown	dt *	89.00
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 Goes to Hollyw.	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
Swagman	dt	99.00
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
Titan Wars	dt	79.00
Tobal No. 1	dt *	99.00

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 *	89.00
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
Virtual Snooker	dt *	94.00
VR Baseball	dt *	89.99
Warham. Fantasy B.	dt	89.00
Waterworld Action	dt *	89.99
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	84.99
X2 Project	dt	89.99
X-Com Terror f.t.De.	dt	89.00
X-Com Enemy Unkno.	dt	79.00
X-Men:Children o.t.A	dt	84.00
Zoeks Cartoon Netw.	dt	99.00
Zork Nemesis	dt	89.00

Wipe Out 2097	dt	99.00
Worms	dt	89.00
WWF in Your House	dt	84.99
X2 Project	dt	89.99
X-Com Terror f.t.De.	dt	89.00
X-Com Enemy Unkno.	dt	79.00
X-Men:Children o.t.A	dt	84.00
Zoeks Cartoon Netw.	dt	99.00
Zork Nemesis	dt	89.00

Sony PSX-Sonderangebote

Air Combat	dt	64.99
Battle A. Toshinden 1	dt	64.99
Bust a Move 2 Arcade	dt	64.99

Cyberspeed	dt	44.99
------------	----	-------

Cyberia	dt	69.99
---------	----	-------

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
Infrarot Joypad	dt	69.00
Jupiter Strike	dt	69.00
Lone Soldier	dt	44.99
NBA Jam Tournament	dt	54.99
Parodius Deluxe	dt	59.99
Primal Rage	dt	69.00
Ran Soccer	dt	69.99
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

Antennenkabel PSX	dt	39.99
Arcade Joystick	dt	89.00
ASCII Joypad Autof.	dt	59.00
ASCII Joypad PSX	dt	44.00
ASCII Joystick	dt	109.00
CD Reiniger	dt	19.00
Euro-Scart Kabel	dt	69.00
Game Buster	dt	79.99
Joypad Access Line	dt	34.99
Verlängerung Joypad	dt	19.99
Joypad Sony PSX	dt	54.00
Joypad JT 403 Contr.	dt	25.00
Joypad JT 402	dt	34.00
Just a Joypad	dt	29.99
Link-Kabel PSX	dt	24.99
Mad Catz Lenkrad	dt	139.99
Maus Sony PSX	dt	54.00
Memory Card PSX	dt	49.00
Memory Disk Drive	dt	169.00
Memory Card 8 Meg	dt	77.99
Memory Card PSX	dt	39.99
Memory Card 24 Meg	dt	89.00
Multi Tab Sony Plays	dt	59.00
NeGcon Joypad PSX	dt	84.00
Netzkabel für PSX	dt	9.00
Per4mer Lenkr.m.Ped.	dt	109.00
Predator Gun JT 400	dt	69.00
RGB-Scart Kabel Sony	dt	26.99
Sony PSX & Crash Ba.	dt	479.00
Sony PSX o. Spiel	dt	389.00
Super Pad SV-1103	dt	36.00
Memory Card & Pad	dt	89.00
Top Fighter Joystick	dt	79.00

Wir führen auch:

SNES, Gameboy, Mega Drive,
3DO, Saturn, PC CD-ROM und
Nintendo 64

Händleranfragen erwünscht!

Schriftlicher Gewerbenachweis
erforderlich.

Ladenverkauf, Kein
Versand, Preise variieren!

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

* Versand Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300
* Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
* Vorbestellung möglich.
* Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog mit vielen weiteren Titeln an.
Mit * gekennzeichneten Spielen sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar
Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

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

Konami Open Golf

Abschlag für Konami: Die Spezialisten für Kampf- und Geschicklichkeitsspiele versuchen sich an einer anspruchsvollen Golf-Simulation. Kann das gut gehen? von Michael Schmithäuser

(1) Nachdem der Sprecher seine Standardfloskel "It's in the sand!" herunterjubiliiert hat, können Sie den Fehler mit einem gefühlvollen Schlag wieder gutmachen. **(2)** Viel Spaß während der folgenden zehn Minuten: Der Ball wird mit Vorliebe am Lochrand aufspringen und zurück ins Rough rollen.



Konami's "Open Golf" ist ein Nachzügler. Während wir in unserer Ausgabe 12/96 verschiedene Simulationen unter die Lupe genommen und Actua Golf zum

Sieger gekürt haben, vermißten wir den schon seit Anfang des Jahres angekündigten Konami-Titel arg. "Ist noch nicht fertig..." lautete die Antwort der japanischen Softwareschmiede auf unsere Anfragen. "Na ja, aufgrund der langen Entwicklungsphase kommt vielleicht etwas interessantes dabei heraus!" dachten wir uns und warteten gespannt auf den neuesten Vertreter der "XXL-Sports"-Reihe. Nun ist er endlich da, und wir fragen uns: Was, um alles in der Welt, haben die Entwickler während des ganzen Jahres getrieben? Vermutlich waren ein paar aktive Golfspieler am Werk, die ihre Nachmittage lieber auf der Driving-Range als am Entwicklungssystem verbracht haben.

Außen hui, innen...

Zunächst einmal sticht die gelungene Optik ins Auge und macht Appetit auf mehr. Wie Actua Golf setzt auch Open Golf auf flinke 3-D-Grafik im Polygon-Kleid. Die virtuelle Kamera saust vor dem Abschlag über den Fairway und liefert beeindruckende Aufnahmen. Die Hintergrundgrafik ist flüssig animiert, die Spielbahnen sehen recht ordentlich aus. Am spektakulärsten sind allerdings die Wasserhindernisse, auf deren Oberfläche sich die Umgebung spiegelt. Nach diesem ersten Augenschein liegt der Neuling von Konami gleichauf mit unserer Referenz Actua Golf. Doch schon

ein paar Augenblicke später fällt Open Golf weit zurück: Die Spielfiguren bestehen aus einem Haufen lieblos angeordneter Polygone und wirken dadurch wie Pappmaché-Figuren, die in einen Regenschauer geraten sind. Die Animationssequenzen bestätigen diesen Eindruck: Die Pixelmännchen bewegen sich so träge und vorsichtig, als hätten sie Angst, durch eine zu heftige Bewegung das eine oder andere Polygon zu verlieren.

Die Schlagsteuerung selbst gibt sich innovativ: Zusätzlich zu der bei allen Konkurrenten angewandten Kraft-Skala erscheint vor dem Schlag ein Fadenkreuz, das Sie durch rechtzeitiges Drücken möglichst mittig innerhalb der vergrößerten Darstellung eines Balls platzieren müssen. Erst dann taucht die Kraft-Skala auf, die wie bei den Mitbewerbern durch zweimaliges Drücken aktiviert wird. Dann folgt der gemächliche Schlag Ihrer an Pixel-Schwindsucht erkrankten Spielfigur, und der Ball fliegt mit der Geschwindigkeit eines Federballs davon. Ja, Sie haben richtig gehört: Die müde Animation des Balles unterbietet alles bisher Dagewesene. Wenn der Ball dann mit einem metallischen Knirschen (!) im Gras landet, gibt's ein Replay, und der nächste Spieler schlurft müde zum Abschlag. Begleitet wird die traurige Szenerie von einer grotten-schlechten Soundkulisse, die lediglich in ein paar verhaltenen Piffen einiger Piepmätze und in den ungeheuer variantenreichen Kommentaren des Sprechers besteht: "It's in the water!" und "It's in the sand!" ruft der virtuelle Ansager erfreut aus, während wir ins Joypad beißen.

Als ob das nicht schon genug wäre, haben die Entwickler einen besonders fiesen Putt-Modus eingebaut. Vermutlich fehlt es den Programmierern an Erfahrung, denn die Japaner sind ja sowieso eher in 10stöckigen Driving-Ranges statt auf weitläufigen Fairways zuhause. Sei's drum –



(1-2) Egal aus welcher Perspektive: Putten gestaltet sich bei "Open Golf" immer schwieriger und endet mit unzähligen Schlägen, bis der Ball im Loch ist.





das Putten gerät in Open Golf zur Farce. Wenn Sie den Putt mit Stärke zwei auf der gut 50stufigen Kraft-Skala ausführen, springt der Ball mit 90prozentiger Wahrscheinlichkeit über den Lochrand, rollt munter übers Grün und landet etliche Meter entfernt im Rough. Schaffen Sie es, einen Schlag mit Stärke 1 (von 50!) auszuführen, wandert der Ball gerade mal zwei Pixel weit. Viel Vergnügen beim Einlochen und einem attraktiven "+22" auf der Scorekarte.

Scheinbar weiß Konami selbst sehr wohl um die Qualitäts-Defizite von Open Golf, denn in den Vereinigten Staaten trägt das Spiel den bezeichnenden Titel "The Final Round Golf" ("Die letzte Runde")...

bleiben nur zwei Alternativen: Entweder Sie packen Ihr Golfbag und lupfen den Ball frierend auf echte Winter-Grüns, oder Sie entscheiden sich für Actua Golf und haben eine Menge Spaß im Warmen.



Konami Open Golf

Meine Meinung: Konami ist normalerweise ein Garant für gelungene Software und begeistert die PlayStation-Gemeinde regelmäßig mit herausragenden Titeln wie "International Track & Field" und - gerade brandaktuell - dem überragenden Kriegsspektakel "Contra". Aufgrund dieses hohen Qualitätsanspruchs habe ich große Erwartungen in die Golf-Simulation der emsigen japanischen Software-Manufaktur gesetzt. Die

Enttäuschung ist deshalb umso größer ausgefallen: Fades Gameplay, mickrige Soundkulisse und müde Animationssequenzen lassen einfach keinen Spaß aufkommen. Hinzu kommt noch der unverschämte Putt-Modus, der das Einlochen zur Qual macht. Lieber ein paar spaßige Runden mit Actua Golf oder PGA 97, statt Dauerfrust mit dieser total verkorkten Simulation des grünen Sports.

Michael Schmithäuser

■ PRODUKT:	Konami Open Golf
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
■ HERSTELLER:	Konami
■ ENTWICKLER:	Konami
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	3,5
■ GRAFIK:	2,5
■ SOUND:	5,5
■ PRÄSENTATION:	4,5
■ GAMEPLAY:	5,5

■ MOTIVATION:	5,5
■ PREIS/LEISTUNG:	5,5

GESAMTWERTUNG: **4,6**

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-Joyypad 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*

Jöllennebeck

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

*unverbindliche Preisempfehlung

INTERACT

[1] Zuerst entscheiden Sie sich für einen der zwölf Wrestler. [2] Dies ist nur einer von ... nicht gerade vielen vorhandenen Moves. [3] Und noch einer. [4] Nehmen Sie an einem Turnier teil. [5] Donnern Sie ihm eins auf die Birne. [6] Zwei weitere Intelligenz-Maradonas. [7] Nach 20 Sekunden ist Schluß. [8] Jetzt kracht's gewaltig.



Power Move Pro Wrestling

Das beliebte Wrestling geht in die dritte Dimension.

Wird der gesteigerte Realismus aber auch den Spielspaß erhöhen? von Artur Hoffmann

Ein starkes Kampf-Spiel zu programmieren ist beileibe kein leichtes Unterfangen. Ebenso schwierig ist auch die Erschaffung einer gelungenen Sport-Simulation. Da ein gutes Wrestling-Game beide Charakteristika enthält, ist die Produktion eines solchen erst recht mit Herausforderungen verbunden. Acclaim gelang dieser Spagat vor einiger Zeit mit dem Titel "WWF: Wrestlemania". Dies war vor allem darauf zurückzuführen, daß die WWF-Kampf-Engine mit der eines indizierten Spieles eng verwandt ist. Wahrscheinlich wird sich Acclaim's Erfolg mit dem bald erscheinenden neuen Titel "WWF: In Your House" wiederholen. "Power Move" muß sich aber mit der Extra-Herausforderung herumschlagen, das Ganze in einer dreidimensionalen Umgebung zum Funktionieren zu bringen. Im Handbuch wird besonders herausgestrichen, daß die Spieler individuelle Fähigkeiten und Moves haben und daß sich das Game ganz wie echtes Wrestling spielen läßt.

Nachschlag

Jeder Wrestler verwendet beim Kampf drei Grund-Moves: Schläge, Strength Moves und Submission Holds. Strength Moves bestehen aus dem anfänglichen Packen des Gegners, dem anschließenden Hochheben und dem abschließenden Wurf. Submission Holds werden angesetzt, wenn der andere Wrestler schon auf der Matte liegt. Innerhalb dieser simplen Struktur gibt es viele weitere Aktionen, welche situationsabhängig sind. So können Sie z.B. die Attacke zum Festnageln Ihres

Gegners sowohl am Kopf als auch an den Beinen ansetzen. Auch einige spektakulärere Aktionen, u.a. den Sprung aus den Ringecken.

Einen Fight können Sie auf mehrere Arten gewinnen, z.B. indem Sie am Ende des Kampfes als bester bewertet werden. Desweiteren gehen Sie als Sieger hervor, wenn Sie die gegnerischen Schultern drei Sekunden auf die Matte drücken, der andere Wrestler disqualifiziert wird oder 20 Sekunden außerhalb des Rings ist. Alles in allem entspricht das den Regeln, die Sie aus den diversen Fernsehübertragungen kennen. Trotzdem gibt es eine Reihe von Problemen. Zunächst sind die Kämpfer, obwohl dreidimensional dargestellt, nicht besonders beeindruckend visualisiert. Dies wäre in Ordnung, wenn man sie simpel gestaltet hätte, um eine hohe Geschwindigkeit zu garantieren. Dem ist hier aber nicht so, die Action läuft etwas zähflüssig ab. Vor allem kann man aber nicht genug schlaue Moves ansetzen. Was WWF so gut machte, war das Spektrum an bizarren Manövern, die man anwenden konnte. Sicher ist Power Move realistisch, aber eben auch ziemlich träge.

Den Fights fehlt es ebenfalls an schneller Action. Nett wäre es gewesen, wenn ein K.O. rascher herbeizuführen wäre. Statt dessen müssen Sie sich aber durch den ganzen Kampf mühen, bis



Die vorhandenen Kämpfer sind

– obwohl dreidimensional dargestellt –

nicht besonders beeindruckend visualisiert.



der Timer abgelaufen ist. Und zuletzt sind auch die Tournament-Optionen zu bemängeln. Derer sind zwar einige verfügbar; besonders begeistert werden Sie von diesen allerdings nicht sein, da die Entwickler leider vergaßen, eine Möglichkeit einzubauen, wie Sie Matches überspringen können. Das hat zur Folge, daß Sie nach Ihren Fights hufenweise computergesteuerte Begegnungen abwarten müssen, bevor Sie weitermachen dürfen.

Im Spiel gibt es nun nichts, wovon man behaupten könnte, es wäre richtig schlecht. Die 3-D-Darstellung ist in Ordnung, es stehen eigentlich genug Moves zur Verfügung, und die Steuerung ist auch in den Griff zu bekommen. Trotzdem ist Power Move kein Produkt für die Ewigkeit. Es gibt weit bessere 3-D-Kampfspele, und der Wrestling-Part wurde schon viel stärker umgesetzt.

Alternatives Spiel

WWF Wrestlemania



pat

Power Move Pro Wrestling

Meine Meinung: Das Showringen entdeckt die dritte Dimension. Was auf den ersten Blick cool aussieht, entpuppt sich im eigentlichen Spiel als Hemmschuh. Scheinbar zeigt sich die PlayStation mit der dreidimensionalen Darstellung ein wenig überfordert. Das Ganze erinnert mich an eine Szene aus dem Film "Die Abenteuer des Rabbi Jacob", in der Louis de Funès in einem Bassin voll Kaugummi schwimmt. Ebenso

zäh bewegen sich auch die stämmigen Wrestler bei Power Move Pro Wrestling. Dazu noch der wahnsinnige Turniermodus mit integriertem Zuschauzwang – das bringt's wirklich nicht. Drei, Zwei, Eins, KO. Wer unbedingt mal Schulterwürfe in der dritten Dimension anbringen wollte, kann sich dieses laue Spiel näher ansehen. Der Rest wartet brav auf Acclains Nachfolger zu WWF: Wrestlemania.

Artur Hoffmann

■ PRODUKT:	Power Move Pro Wrestling
■ VERFÜGBAR AB:	Februar
■ HERSTELLER:	Activision
■ ENTWICKLER:	Activision
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	4	■ MOTIVATION:	3
■ GRAFIK:	2,5	■ PREIS/LEISTUNG:	4
■ SOUND:	3		
■ PRÄSENTATION:	4		
■ GAMEPLAY:	4		
GESAMTWERTUNG: 3,6			

Command & Conquer 94.95 DM ☎ 0531 / 2406045

Playstation-Spiele		Dragonheart: Fire&Steel*		Off-World Interceptor Ex		Victory Boxing		Die Hard Trilogie	
4-4-2 Fußball	* 79,95	Earthworm Jim 2	84,95	Olympic Games	74,95	Viewpoint	79,95		79,95
A4 Evolution Global	94,95	Extreme Games	79,95	Olympic Soccer	74,95	Virtual Golf	* 82,95	Wipe Out 2097	
Adidas Power Soccer	94,95	Extreme Pinball	84,95	Pandemonium	79,95	Virtual Pool	* 74,95		89,95
Agile Warrior F-111X	84,95	Fade to Black	79,95	Penny Racers	* 82,95	Virtual Tennis	* 74,95	Tomb Raider	
Alien Trilogie	79,95	FIFA Soccer 97	82,95	PGA Tour Golf 97	79,95	Warhammer	89,95		79,95
Andretti Racing	79,95	Formel 1	94,95	Philosoma	82,95	Warhawk	82,95	Tunnel B1	
Aquanauts Holiday	* 94,95	Galaxian 3	* 79,95	Power Move Pro WWF	* 87,95	Williams Arcade Great.	* 57,95		84,95
Area 51	84,95	Gex	79,95	Powerplay Hockey	* 74,95	Wing Commander 4	* 94,95	Tekken 2	
Assault Rigs	84,95	Grid Run	* 79,95	Pro Pinball: The Web	79,95	Wipe Out 2097	89,95		94,95
Ayerton Senna Cart	87,95	Gunship	89,95	Raging Skies	* 89,95	World Cup Golf	79,95	Formel 1	
Badlam	84,95	Hyper Final Match Tennis	79,95	Reloaded	84,95	Worms	87,95		94,95
Baphomets Fluch	82,95	Impact Racing	82,95	Resident Evil	89,95	WWF In Your House	74,95	FIFA 97	
Batman Forever	79,95	International Moto X	84,95	Return Fire	89,95	X2	87,95		82,95
Battle Arena Toshinden2	89,95	Iron & Blood	74,95	Revolution X	74,95	Zero Devide	49,95	NBA	
Big Hurt Baseball	79,95	Iron Man / XO	74,95	Ridge Racer Revolution	87,95				82,95
Black Dawn	* 79,95	John Madden NFL 97	79,95	Rise of the Robots 2	74,95	Zubehör		Playstation	
BLAM! Machinehead	84,95	Johnny Bazookatone	74,95	Road Rash	79,95	Avenger Lichtpistole	64,95	Grundgerät	
Blast Chamber	87,95	Jumping Flash 2	* 84,95	Robotron "X"	* 79,95	Controller	49,95	379,--	
Blazing Dragons	79,95	Kileak the Blood	82,95	SimCity2000	82,95	Memory Card	39,95		
Breakpoint Tennis	87,95	Killing Zone	74,95	Skeleton Warriors	74,95	Memory Card plus	89,95		
Bubble Bobble	74,95	Krazy Ivan	79,95	Slam 'n Jam	74,95	Mouse	49,95		
Bubble Bobble 2	* 74,95	Last Dynasty	* 87,95	Soviet Strike	79,95	HF-Adapter	39,95		
Bust-a-Move 2: Arcade	59,95	Lomax	79,95	Space Jam	* 74,95	Euro-Scart-Kabel	69,95		
Casper	84,95	Lost Vikings 2	* 74,95	Spot 3	* 89,95	Link-Kabel	39,95		
Chessy	87,95	Magic the Gathering	* 74,95	Starblade Alpha	82,95	Multi-Tap	59,95		
Chronicles of the Sword*	79,95	Mega Man X3	* 82,95	Star Gladiator	79,95	Spec. ASCII-Pad	59,95		
Command & Conquer	94,95	Mickey Mania	79,95	Streetfighter Alpha	79,95	Spec. Joystick	99,95		
Cool Boarders	* 79,95	Motor Toon GP2	79,95	Streetfighter Alpha 2	79,95	Analog Joystick	109,95		
Creation	* 84,95	Myst	79,95	Syndicate Wars	* 84,95	neGcon	69,95		
Criticom	84,95	Namco Museum Pcs.1	89,95	Tekken	94,95	Playstation-Bag	84,95		
Crow: City of Angels	* 79,95	Namco Museum Pcs.2	* 84,95	Tekken 2	94,95				
Crusader: No Remorse*	84,95	Namco Museum Vol. 3	* 79,95	Tempest X3	* 74,95				
Cyberia	79,95	Namco Smash Court	* 79,95	The Raiden Project	* 79,95				
Cybersled	84,95	Namco Soccer Pr. Goal*	84,95	Theme Park	82,95				
D	74,95	Nascar Racing 97	* 87,95	Thunderhawk 2	82,95				
Darkstalkers	79,95	NBA Hangtime	84,95	Tilt	* 74,95				
Defcon 5	79,95	NBA Jam Extreme	74,95	Time Commando	79,95				
Descent 2	* 74,95	NBA Live 97	82,95	Tomb Raider	79,95				
Destruction Derby	89,95	Need for Speed	82,95	Top Gun	* 84,95				
Destruction Derby 2	* 89,95	NFL Game Day	87,95	Tobal Nr.1	* 87,95				
Die Hard Trilogie	79,95	NFL Quarterb. Club 97	74,95	Total Eclipse Turbo	74,95				
Discworld	82,95	NHL Face off	87,95	Total NBA 96	87,95				
Disruptor	74,95	NHL Hockey 97	82,95	Tunnel B1	84,95				
		Novastorm	82,95	Twisted Metal	79,95				

Alle Preise sind Versandpreise in DM inklusive Mehrwertsteuer zuzüglich Versandkosten in Höhe von 15,- DM bei Nachnahmesendungen oder 10,- DM bei Vorkasse. Software send. 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.

MieKro
MultiMedia GmbH
Bohlweg 66a
(Steinwegpassage)
38100 Braunschweig

Tel.: 0531 / 2406045
Fax: 0531 / 2406046



[1] Die grafische Darstellung der einzelnen Spiele kann durchaus gefallen. [2] Die Luftaufnahmen der einzelnen Stadien ist ein wirklich sinnloses Feature. [3] Ihr Vereinsheim in einer nicht gerade berauschenden Schnittperspektive. [4] Dieser aussagekräftige Bildschirm ist beispielhaft für den Spielspaß.

Player Manager

Ist Ihnen "Tekken" zu cool?

Finden Sie den Spielspaß bei "Tomb Raider" zu hoch? Ist Ihnen "F1" zu schön?

Dann sind Sie beim "Player Manager" richtig aufgehoben. von Artur Hoffmann



Das Genre der Fußballmanager ist ebenso alt wie der Heimcomputer. Alles begann mit dem legendären C64-Spiel "Football Manager". Generationen von Privatmanagern schlugen sich die Nächte um die Ohren, um einen viertklassigen Verein in die englische Eliteliga zu bringen und die Meisterschaft zu holen. Seitdem sind viele Fußballspiele ins Land gegangen, der 64er wurde zuerst vom Amiga, dann vom PC abgelöst. Ob "Anstoß", der "Team-Manager" oder die brandneue Version des "Bundesliga Managers" – das Fußballmanagement am PC boomt. Nun scheint es sich dieses Genre auch auf der PlayStation breitzumachen. Nach der Kombination aus Fußballspiel und Managementteil – "Onside Soccer" – versucht Anco nun mit dem "Player Manager" Fuß zu fassen. Das Ergebnis fällt unter die Rubrik "Spiele, die die Welt nicht braucht."

Trauerspiel

Obwohl es sich nur um englische Vereine handelt, erkennt der geübte Fußballfachmann die hohe Fehlerquote. Spielen Sie beispielsweise die aktuelle Saison (96/97), müssen Sie mit Er-

schrecken feststellen, daß das weltweit bekannte Spitzenteam der Bristol Rovers fälschlicherweise in der dritten englischen Division angesiedelt ist. So was aber auch! Ähnlich verhält es sich mit den Daten der abgelaufenen Runde. Fehler und Ungereimtheiten, soweit das Auge reicht.

OK, Patzer dieser Art sind zwar sehr ärgerlich, bedeuten aber nicht zwangsläufig das Ende eines Spieles. Eine schlechte Steuerung ist allerdings unverzeihlich. Dieses Spiel können Sie eigentlich sowohl mit dem Joypad als auch mit



[1] Hoffentlich haben Sie bei der Mannschaftsaufstellung ein glückliches Händchen. [2] Die Highlights des laufenden Spiels werden Ihnen auf diese Art und Weise dargestellt. [3] Die Transferliste ist der ständige Begleiter des Managers.

einer Maus steuern. Aus Solidarität mit all unseren mauslosen Lesern versuchten wir eine Runde mit dem Joypad. Das Ergebnis ist erschreckend und aufschlußreich zugleich. Allein die Bewegung des Cursors von einer Bildschirmseite auf die andere dauerte Minuten. Ähnlich verhielt es sich auch mit der Auswahl der einzel-

Im großen und ganzen ist der

Player Manager ein Spiel, das voll

halbherziger Optionen und

unwichtiger Statistikbildschirme ist.



nen Menüeinträge: Lottospielen und Gewinnen ist weitaus einfacher. Sie wollen auf einen Eintrag klicken, landen aber in einem ganz anderen Menü. Das ist nicht besonders lustig und geht tierisch auf die Nerven. Nicht minder aufreibend sind die scheinbar nicht vorhandenen Auswirkungen. Sie stellen Ihr Team auf, geben eine Taktik vor und verlieren das Spiel sang- und klanglos. Im nächsten Spiel ändern Sie alles und ver-

lieren trotzdem wieder. Wie motivationsfördernd diese Ungereimtheit ist, können Sie sich sicher ausmalen. Im großen und ganzen ist der Player Manager also ein Spiel, das voll halbherziger Optionen und unwichtiger Statistikbildschirme ist. Als Anschauungsobjekt für angehende Programmierer macht es aber Sinn, da diese alle Fehler, die gemacht werden können, auf einen Blick ansehen.



Player Manager

Meine Meinung: Liebe Leser, als ich schrieb, daß die Steuerung von "Time Commando" nicht gerade als gelungen zu bezeichnen ist, ahnte ich noch nichts vom Player Manager. Dieses Spiel schießt den Vogel ab und erhält somit den Artur-Hoffmann-Bewegungsdepp-Gedächtnispokal für benutzerunfreundliches Verhalten. Als ob dies alles noch nicht ausreichen würde, glänzt das Spiel zudem durch Optionen, die nie-

mand braucht, Statistiken die keinen Menschen interessieren und einstellbare Parameter, die keinerlei Auswirkungen haben. Alles in allem ist der Player Manager ein unglaublich schlechtes Spiel, das mit strikter Nichtbeachtung gestraft werden sollte. Außerdem sollten die Programmierer zur Strafe ein Jahr lang an einer relationalen Datenbank für die Plattform OS/2 schreiben müssen.

Artur Hoffmann

■ PRODUKT:	Player Manager
■ VERFÜGBAR AB:	Januar
■ HERSTELLER:	FunSoft
■ ENTWICKLER:	Anco
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	5	■ MOTIVATION:	5
■ GRAFIK:	3	■ PREIS/LEISTUNG:	5
■ SOUND:	5		
■ PRÄSENTATION:	3		
■ GAMEPLAY:	5		
GESAMTWERTUNG: 4,6			

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

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

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
Baphomets Fluch*	dt	89,95
Blam! Machinehead	dt	89,95
Blazing Dragons	dt	89,95
Burning Road	dt	84,95
Bubble Bobble	dt	89,95
Bust a Move 2	dt	59,95
Casper	dt	99,95
Chessmaster	dt	99,95
Chronicles of the Sword*	dt	89,95
Comm&Conquer* 109,95	dt	109,95
Crash Bandicoot	dt	109,95
Crow - 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*	dt	89,95
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

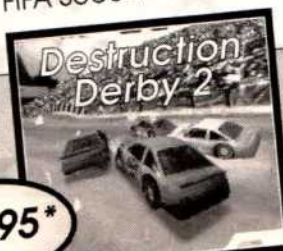
NHL Hockey '97* EA 99,95
Onside Soccer*
Panzer General
Pete Sampras Tennis
Powerm. Pro Wrestling*
Power Play Hockey*

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

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!		



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!

99,95*

159,95

FIFA '97

Der König ist tot, es lebe der König. Treffender kann der Generationswechsel beim Referenzspiel "FIFA '96" nicht beschrieben werden. Allerdings ist nicht immer das Neue automatisch besser. von Artur Hoffmann

Fast kein zweites Spiel wurde so herbeigesehnt, wie die neue Version des Klassikers "FIFA Soccer '96". Als die erste Betaversion in der Redaktion eintrudelte, dauerte es genau 1,24 Sekunden, bis sie ausgepackt war und sich in der kleinen grauen Kiste um die eigene Achse drehte. Das Ergebnis wurde in der PSM-Ausgabe 11/96 als Preview veröffentlicht. Allerdings drückten wir bei diesem Beitrag einige Augen zu – wie bei fast allen Artikeln der Rubrik Angespült – weil diese frühen Versionen in den meisten Fällen noch verändert werden. Die getestete Fassung enthielt z.B. noch keinen Hallenmodus und keine deutsche Sprachausgabe. Diese Schonfrist ist nun vorbei, denn jetzt steht das fertige FIFA '97 zum Test bereit.

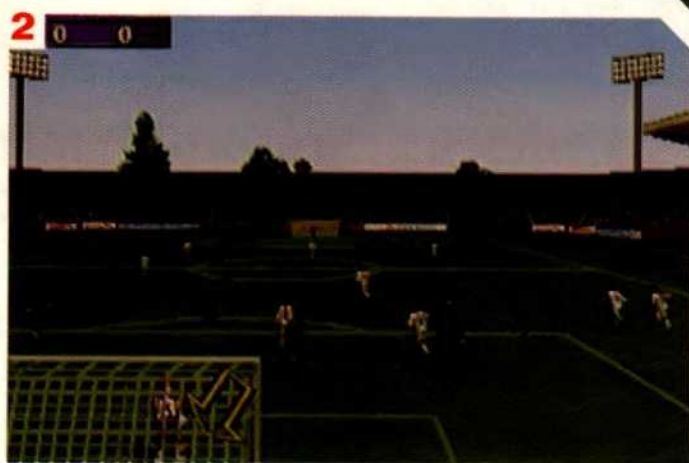
Marktschreier

Bereits nach dem ersten Start fallen die zahlreichen Auffrischungen wohlthuend ins Auge. So wurde die Anzahl der verfügbaren Nationalmannschaften auf insgesamt 84 aufgestockt. Neu sind z.B. Trinidad und Tobago, Litauen und Slowenien. Bei den Spielmodi finden Sie nun neben der Simulation und dem Action-Game auch einen Arcade-Modus. Die Unterschiede sind aber bei weitem nicht so signifikant wie bei den diversen Konkurrenzprodukten. Um Ihre Mannschaft zum Kräftevergleich antreten zu lassen, dürfen Sie sich nach wie vor für ein Freundschaftsspiel, eine Liga, ein Turnier oder eine Playoff-Runde entscheiden. Die einstellbaren Optionen wurden um den Punkt Spielfeldgröße aufgestockt. Der Rest (Halbzeitlänge, Wetterverhältnisse, Abseits usw.) ist gleichgeblieben, ebenso die Einteilung der Mannschaften.

Richtig innovativ ist der Hallenmodus. Hier schicken Sie Ihre Fünfterteams in den Ring. Dabei wurde auf die in der Preview-Version vorhandene Auswahl der Bodenbeläge verzichtet. Schade. Die – in Sachen Präsentation – am meisten mit Spannung erwartete Neuerung ist natürlich die deutsche Sprachausgabe. Für diese Aufgabe konnte Electronic Arts zwei absolute Fachleute gewinnen. Das von der EURO 96 bekannte Duo Wolf-Dieter Poschmann und Karl-Heinz Feldkamp kommentiert jedes einzelne Spiel. Vom Informationsgehalt der Aussagen sollten Sie sich allerdings nicht zu viel versprechen – sie dienen



[1] Bei FIFA '97 bestehen die einzelnen Spieler nicht mehr nur aus Pixeln. Polygongrafik heißt jetzt das Zauberwort. **[2]** Willkommen im virtuellen Fußballstadion.



lediglich der Unterhaltung. Besonders Kallis kluge Kalendersprüche haben ab und zu kräftige Lachanfänge zur Folge. Oder was fällt Ihnen zur weltbewegenden Erkenntnis "In 45 Minuten kann man ja auch Tore machen" ein? Schießt man beim Zweitligisten 1. FC Kaiserslautern die Tore etwa in der Halbzeitpause?

Tauschgeschäfte

Ähnlich zweischneidig ist auch der längst fällige Spielertransfer. Hier dürfen Sie sich aus dem vorhandenen Spielermaterial Ihre Mannschaft zusammenbauen bzw. auf den neusten Stand bringen. Die Realisierung ist aber nicht unbedingt intelligent, da Sie die Akteure lediglich tauschen können. Im Klartext bedeutet das, daß Sie den Spieler Sforza von Bayern München nach Inter Mailand verschachern, im Gegenzug aber einen Inter-Spieler nehmen müssen. Diesen schicken Sie im Tausch für Rizzitelli nach Turin. Das Ergebnis dieser Odyssee ist eine Mannschaft mit topaktuellem Kader (Bayern München) und zwei

Beim Gameplay hat Electronic Arts das Motion-Capturing vergangener Tage durch ein neues Verfahren namens "Motion-Blending" abgelöst.





[1] Der Pfeil verweist auf den "aktiven Spieler", der sich derzeit außerhalb des Bildschirms befindet. **[2-3]** Der Hallenmodus ist ein weiteres Novum in FIFA '97.



italienische Vereine (Inter Mailand und AC Turin), deren Besetzung komplett falsch ist. Sie können sich sicher vorstellen, wie lange es dauern würde, alle Bundesligisten zu aktualisieren. Ganz zu schweigen von der Denkarbeit, die Sie investieren müssen: von A nach B über C zu D. Das ist der Stoff, aus dem die Puzzles bei "Discworld" sind. Bevor Sie sich an diese Arbeit heranwagen, sollten Sie auch unbedingt Ihre Memory-Card auf freie Speicherplätze überprüfen. FIFA teilt Ihnen zwar mit, daß Ihre Karte voll ist, das Überschreiben von Spielständen ist aber nicht möglich. Nur gut, daß die Läden jetzt täglich bis 20 Uhr geöffnet sind.

Torwartproblem

Trotz all der kosmetischen Nettigkeiten und der Optionsvielfalt hängt der Reiz eines Spiels primär immer noch vom Gameplay ab. Hier hat Electro-

nic Arts ganz tief in die Programmiertrickkiste gegriffen und das Motion-Capturing vergangener Tage durch ein neues Verfahren namens "Motion-Blending" abgelöst. Das Ergebnis sind weichere, fließendere Bewegungen der Fußballer. Auch die einzelnen Spieler sind dem Pixelstadium entwachsen und bestehen nun aus Polygonen. Diese Neuerung kommt vor allem bei Nahaufnahmen voll zur Geltung.

Wie bereits im Preview erwähnt, wurde auch die künstliche Intelligenz (KI) überarbeitet. Der Computergegner kommt nun weit öfter über die Flügel, er spielt Rückpässe und nutzt den freien Raum besser aus. Insgesamt wirkt nun der gesamte Spielablauf weitaus realistischer. Leider profitieren die Torhüter kein bißchen von dieser Neuerung. Nach wie vor besitzt die alte Fußballweisheit, daß der Torwart und der Linksaußen einen Spleen haben, Gültigkeit. Nicht einmal bei einem Spiel der C-Klasse 14 zwischen dem SV Nord und dem TSV Süd werden Sie einen schlechteren Schlußmann erleben als die PlayStation-Variante von Andreas Köpke. Beinschüsse, Heber aus 40 Metern und verunglückte Flanken lassen die Goalies ebenso passieren, wie Gewaltschüsse von der Strafraumgrenze. Was soll das?

Das ist allerdings nicht der einzige Minus-



Auch in der 97er-Version ist der Torwart ein Witz. Mit ein wenig Übung tricksen Sie auch den elektronischen Andreas Köpke aus.



[1] Eine Standardsituation: Ecken sollten Sie im Schlaf beherrschen. **[2]** Bei Flutlicht werfen die Spieler Schatten. **[3]** Bandenwerbung: EA-Sports wohin man blickt. **[4-5]** Die Bewegungen der Spieler wirken dank "Motion Blending" noch realistischer.

punkt dieses Games. Ähnlich unausgegrenzt sind auch die Abseitsentscheidungen des Schiedsrichters. Dieser pfeift sogar dann, wenn Sie in Ihrem eigenen Strafraum einen Kurzpaß nach vorne spielen. Das ist mehr als nervig und außerdem regelwidrig. Schalten Sie die Abseitsregel aber aus, sind zweistellige Ergebnisse an der Tagesordnung. Von ähnlichem Kaliber ist auch die teilweise lieb-

lose Zusammenstellung der Mannschaften. Die deutsche Nationalmannschaft verfügt z.B. über nur drei Verteidiger. Falls Sie also das 4-3-3-System bevorzugen, müssen Sie einen Mittelfeldspieler in die Abwehr stellen. Der allergrößte Fehler passierte den Programmierern bei der Auswechsel-Routine. So dürfen Sie Spieler, die bereits ausgewechselt wurden, wieder auf den Platz schicken. Scheinbar hat da jemand Fußball mit Football verwechselt. Angesichts dieses gravierenden Fehlers erscheint die Begrenzung der roten Karten auf vier pro Mannschaft eher nebensächlich.



pat

FIFA '97

Meine Meinung: Als alter FIFA-Soccer-Fan kann ich meine Enttäuschung über diese verpaßte Chance nicht verbergen. FIFA '97 hätte der ultimative Kick werden können, wenn die Programmierer dem Gameplay ebenso große Aufmerksamkeit geschenkt hätten wie der Präsentation. Da drängt sich der Vergleich mit der Fußballmannschaft des SC Freiburg auf: Sie spielen taktisch diszipliniert, erzielen

aber keine Tore. Andererseits begeisterte die Vorversion auch mehr durch das gelungene "Außenrum" denn durch die gute Spielbarkeit. Trotz allem ist FIFA '97 mein persönlicher Favorit in Sachen Fußballspiel, da ich echte Vereins- und Spielernamen superschnellen Spielabläufen vorziehe. Bevor Sie allerdings die Kohle für dieses Spiel lockermachen, müssen Sie unbedingt probieren! **Artur Hoffmann**

■ PRODUKT:	FIFA '97
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
■ HERSTELLER:	Electronic Arts
■ ENTWICKLER:	Electronic Arts
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	3
■ GRAFIK:	1,5
■ SOUND:	2
■ PRÄSENTATION:	1,5
■ GAMEPLAY:	3
■ MOTIVATION:	2,5
■ PREIS/LEISTUNG:	2
GESAMTWERTUNG:	2,4

Perfect Weapon

Einer gegen alle, alle gegen einen – in leichter Abwandlung des Toten-Hosen-Gassenhauers präsentiert sich Perfect Weapon. von Artur Hoffmann

Der Markt der kombinierten Adventure- und Actionspiele ist fest in der Hand von "Resident Evil" und "Tomb Raider". Lediglich im fernen Darien, Connecticut, regt sich zaghafter Widerstand. Hier im Hauptsitz der American Softworks Corporation (ASC) bastelten die Programmierer klammheimlich an ihrem ersten 32-Bit-Auftritt. Das Ergebnis ist eine Mischung aus Adventure und Beat'em-Up, gespickt mit Actionelementen. Diese brisante Mixtur hat es in sich und zieht Adventure-Freaks ebenso an wie Freunde der gepflegten Keilerei. Electronic Arts hat sich den Vertrieb dieses starken Stücks gesichert und bringt es unter dem Namen "Perfect Weapon" auf den deutschen Markt.

Schwarzer Tag

Captain Blake Hunter, seines Zeichens Topagent und Kenner zahlreicher fernöstlicher Kampfsportarten, hat einen rabenschwarzen Tag erwischt. Zuerst tropft das weichgekochte Frühstücksei auf seinen neuen Anzug, der Kaffee ist aus, und zu allem Übel ist auch noch die Milch sauer. Nicht gerade freundlich gestimmt, macht er sich also auf den Weg in die Sporthalle, um

einen kleinen Kampf auszutragen. Wenigstens geht er hier als Sieger hervor. Nach diesem Fight sitzt unser Polygonheld in der kleinen Umkleidekabine, hadert mit seinem Schicksal und leckt

seine Wunden. Plötzlich wird er bewußtlos und findet sich in einer seltsamen Welt wieder. Warum ausge-rechnet er? Ist sich der Feind seiner Spezialfähigkeiten bewußt, oder ist er zufällig in diesen Schlamassel geraten? Um diese Fragen zu beantworten, müssen Sie den Commander durch insgesamt fünf unterschiedlich gestaltete Welten führen, um am Ende zu beweisen, wer der härteste Kämpfer ist.

Die fünf Level beinhalten insgesamt 1.300 dreidimensionale Locations, die dem jeweiligen Ambiente angepaßt sind. Dabei fällt vor allem die unglaublich realistische Darstellung der Landschaftsformen positiv auf. Hier zahlt sich der Einsatz der sündhaft teuren Silicon-Graphics-Workstations aus, die zum Berechnen der detaillierten Umgebung herhalten mußten. Um Sie nicht planlos umherirren zu lassen, haben die Programmierer freundlicherweise an eine Automap-Funktion gedacht. Diese transparente Karte erleichtert Ihnen die Navigation erheblich. Auch die Implementation eines Inventories ist – angesichts der zahlreichen Objekte, die es aufzusammeln gibt – aner kennenswert.

Dank der intelligenten Freikamera – ähnlich Resident Evil und Tomb Raider – wird Ihnen der Spielablauf ohne lästiges Nachladen präsentiert. Das Prinzip ist dabei recht einfach. Sobald Sie eine bestimmte Position erreicht haben, lädt die PlayStation die zugehörige Kameraperspektive aus dem Arbeitsspeicher. Somit bleibt der



[1] Drei gegen einen ist ganz schön unfair. [2] Die Lebensuhr der beiden Gegner ist fast schon abgelaufen. [3] Diese Type haucht – im wahrsten Sinne des Wortes – gerade ihr Lebenslicht aus.



[1] Diese vier Gegner werden in Kürze eine gehörige Tracht Prügel bekommen. **[2]** Der beste Freund des gestreßten Kickboxers ist immer noch das Medi-Pack. **[3]** Im Zuge der Gleichberechtigung dürfen weibliche Kämpferinnen natürlich nicht fehlen. **[4]** In der ersten Welt schlagen Sie sich durch eine etwas eisige Umgebung.

Spielfluß erhalten. Diese Art der Darstellung hat aber leider den Nachteil, daß Sie an bestimmten Stellen im toten Winkel stehen und Ihre Spielfigur somit nicht im Blickfeld haben. Besonders bei Kämpfen ist dieser Umstand sehr nervig. Da wir gerade bei nervig sind, stellt sich auch die Frage, warum sich Mister Blake so langsam bewegt? Diese Pomadigkeit können Sie ihm zwar durch einen Druck auf die X-Taste austreiben, aber nur bis zum nächsten Sprung bzw. Kampf. Hier hät-

ausgeklügelte künstliche Intelligenz (Behavioral Artificial Intelligence, BAI) hervorzuheben, die den computergesteuerten Horden eine Art virtuelles Leben einhaucht und extra für dieses Spiel entwickelt wurde. Das Ergebnis ist verblüffend: Die Gegner stürzen sich nicht wahllos auf Ihre Spielfigur, sondern taktieren, weichen zurück und nehmen Sie in die Zange. In späteren Stufen merken sich die Feinde Ihre bevorzugten Schlagvarianten und richten ihre Taktik dementsprechend aus. Somit wird die Wahl der passenden Schlagkombination zur Überlebensfrage. Insgesamt stehen Ihnen über 100 Kombinationen aus Faustschlägen, Tritten und Sprüngen zur Verfügung. Das sollte reichen, um Wölfe, Zombies und Ähnliches aus dem Weg zu räumen.

Treffen Sie auf diese Gegner, schaltet unser Held automatisch vom Entdecker- in den Kampfmodus um. Die Lebensenergie wird Ihnen dabei in Form eines Füllbalkens am oberen Bildschirmrand dargestellt. Je nach Schwere des Treffers verlieren Sie wertvolle Prozentpunkte. Hoffentlich haben Sie genügend Medi-Packs in Ihrem Inventar. Falls Ihnen das Spiel in der Grundeinstellung zu schwer sein sollte, dürfen Sie den Schwierigkeitsgrad etwas herunterschrauben. Insgesamt haben Sie drei Einstellungen zur Auswahl.

Ein dickes Lob geht auch an die coole Hintergrundmusik sowie an die exzellente Geräuschkulisse, die die stimmige Gesamtatmosphäre unterhält. Lediglich das andauernde "No way", das unser guter Captain bei jedem Hindernis von sich gibt, geht einem mit der Zeit schwer auf die Nerven.



Die fünf Welten beinhalten insgesamt 1.300 dreidimensionale Locations, die dem jeweiligen Ambiente angepaßt sind.

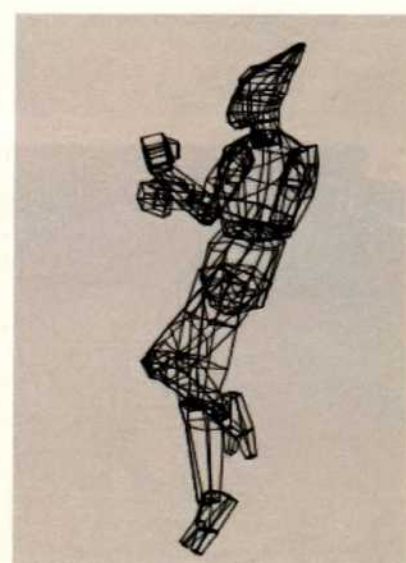
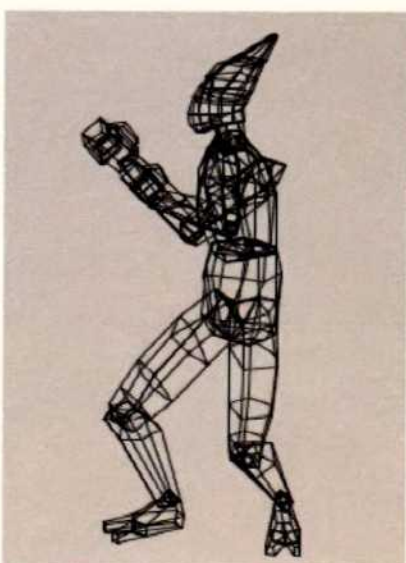
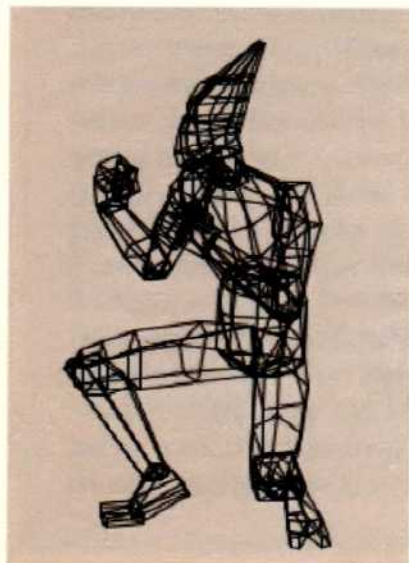
ten sich die Macher ein Beispiel an Lara Croft nehmen sollen, die sich die ganze Zeit im Laufschrift fortbewegt.

Harter Brocken

Das Beachtliche an diesem Spiel ist der enorme Schwierigkeitsgrad, der selbst ausgewiesene Profis auf eine harte Probe stellt. "Um ein möglichst langes Gameplay zu garantieren, haben wir den Schwierigkeitsgrad dieses Spieles bewußt hoch angesetzt. Perfect Weapon ist somit eine der größten Herausforderungen, die es derzeit für die PlayStation gibt", verrät David Klein, Präsident der American Softworks Corporation (ASC). Bis zu vier verschiedene Gegner stellen sich Ihnen gleichzeitig in den Weg. Dabei ist besonders die

Schwer auf Draht

Bevor die einzelnen Bewegungsabläufe gerendert werden, müssen komplexe Drahtgittermodelle entworfen werden.





[1] Der waagrechte Wirbelwind ist äußerst effektiv. [2] Dieses Duell hat es in sich. [3] Besonders die hervorragend texturierten Hintergrundgrafiken bringen Leben ins Spiel. [4] Detailreichtum, wohin das Auge blickt: die Fackel im Hintergrund.

Perfect Weapon

Meine Meinung: Die American Softworks Corporation hat mit "Perfect Weapon" ein beachtliches Debüt abgeliefert, das auf weitere heiße Spiele hoffen läßt. Besonders die gelungene Mischung aus Adventure- und Kampfelementen macht Laune. Allerdings ist der Anspruch bereits in der einfachsten Stufe enorm hoch. Wer einmal von fünf Untoten gleichzeitig angegriffen wird, kann zeigen, aus welchem Holz er geschnitzt ist. Der Motivations-

faktor wird dadurch zwar in ungeahnte Höhen getrieben, kann aber auch schnell in Frust umschlagen. Leider hat auch dieses Spiel seine negativen Seiten. Besonders der Wechsel der Kameraperspektive stört an einigen Stellen die Übersicht. Im großen und ganzen ist diese Geschichte vom einsamen Rächer aber ein hervorragendes Spiel, das an der Vormachtstellung von Resident Evil rütteln wird. Weiter so! **Artur Hoffmann.**

■ PRODUKT:	Perfekt Weapon
■ VERFÜGBAR AB:	März
■ HERSTELLER:	Electronic Arts
■ ENTWICKLER:	American Software Corporation
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	2
■ GRAFIK:	1,5
■ SOUND:	2
■ PRÄSENTATION:	2
■ GAMEPLAY:	2
■ MOTIVATION:	2
■ PREIS/LEISTUNG:	2
GESAMTWERTUNG:	2,0

Speichern, Steuern, Schießen

Neue Hardware

So langsam kommt das **Hardware-Karussell** für die **PlayStation in Schwung**. Aus der Fülle der Neuerscheinungen haben wir für Sie drei interessante Add-Ons herausgepickt. von Michael Schmithäuser

PlayStation-Besitzer haben's wahrlich schwer – trotz der tollen "inneren Werte" der Sony-Konsole gibt es insbesondere an den Peripherie-Geräten einiges auszusetzen. Das Standard-Joypad hat keine Dauerfeuer-Funktion. Auf einer teuren Speicherkarte finden im besten Fall nur 15 Spielstände Platz. Und Action-Spiele, bei denen Sie ein Fadenkreuz über den Bildschirm bewegen müssen, sind mit normalen Controllern so gut wie unspielbar. Doch die Hardwarehersteller in Fernost haben ein offenes Ohr für die Nöte der Konsolen-Fans und basteln fleißig an neuen und innovativen Hard-

ware-Erweiterungen. Drei dieser Neuheiten haben wir für Sie unter die Lupe genommen.

Joypad: Cyclone

Das Ersatz-Joypad mit dem klangvollen Namen "Cyclone" wartet gleich mit drei interessanten Features auf. Erstens verfügt es über einen großflächigen Steuerknopf, der Diagonalbewegungen vereinfachen soll. Zweitens bietet es eine Dauerfeuer-Option, die Sie auf jede beliebige Taste legen und während des Spiels auch wieder deaktivieren können. Und drittens versteckt sich an

der Unterseite des Pads ein kleiner Schalter, der allzu hektische Spiele per Zeitlupe-Modus verlangsamen soll.

Soweit zu den durchaus interessanten Verpackungs-Slogans. Einmal ausgepackt, eingesteckt und zur Hand genommen, lösen sich diese Versprechen in Schall und Rauch auf. Der Steuerknopf erinnert an die alten NES- und Mega-Drive-Pads. Weil der Knopf nicht wie beim Original-Pad versenkt eingebaut ist, kann man in der Tat die ganze Daumenkuppe zum Steuern verwenden. Allerdings wackelt der Steuerknopf dermaßen schwammig herum, daß präzise Aktionen zum Geduldsspiel geraten. Die Dauerfeuer-Option funktioniert nicht mit allen Spielen, so verweigerte sie bei "Tomb Raider" den Dienst. Die größte Frechheit ist die "Slow Motion": Der Schalter aktiviert eine Elektronik, die in kurzen Abständen die Start-Taste aktiviert. Und so sehen Sie statt flüssiger Zeitlupe lediglich aufflackernde Menüs oder Pausen-Einblendungen. Fazit: Völlig überflüssig.



der" den Dienst. Die größte Frechheit ist die "Slow Motion": Der Schalter aktiviert eine Elektronik, die in kurzen Abständen die Start-Taste aktiviert. Und so sehen Sie statt flüssiger Zeitlupe lediglich aufflackernde Menüs oder Pausen-Einblendungen. Fazit: Völlig überflüssig.

360 Slot Memory Card

Ja, Sie haben richtig gelesen: Die Firma Dataflash hat es geschafft, das gigantische Speichervolumen von 24 Standard-Memory-Cards in ein winziges Gehäuse zu packen. Das "Advanced Memory Management System" (kurz "AMMS") macht's möglich: Mit einer bestimmten Joypad-Kombination blättern Sie durch die 24 "Seiten" des Moduls, wobei jede Seite 15 Speicherblöcke faßt. Damit Sie Ihre gespeicherten Daten auch wiederfinden, wird die gerade aktive Seitenzahl mittels LE-Display angezeigt. Ansonsten verhält sich die 360 Slot Memory Card wie eine herkömmliche Speicherkarte. Einziger Nachteil: Aufgrund der hohen Datenkompression kann es bei einigen Spielen vorkommen, daß nicht alle 360 Blöcke voll nutzbar sind. Ansonsten ist die Mega-Karte rundum empfehlenswert – nicht zuletzt wegen ihres vergleichsweise günstigen Preises von knapp 110 Mark (24 Original-Speicherkarten würden Sie dagegen fast 1.000 Mark kosten).



men, daß nicht alle 360 Blöcke voll nutzbar sind. Ansonsten ist die Mega-Karte rundum empfehlenswert – nicht zuletzt wegen ihres vergleichsweise günstigen Preises von knapp 110 Mark (24 Original-Speicherkarten würden Sie dagegen fast 1.000 Mark kosten).

Predator Lightgun

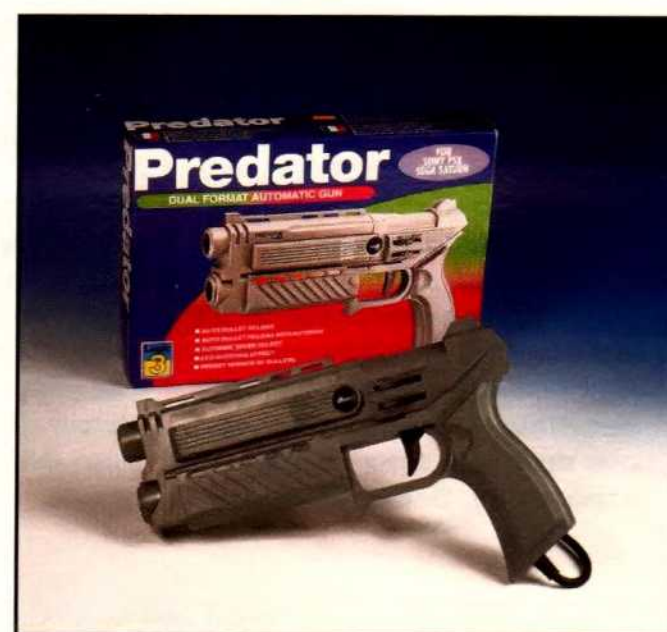
Pixel-Gangster, Eure Schonzeit ist abgelaufen – ab jetzt fahren die PlayStation-Spieler schweres Geschütz gegen Euch auf. Die Rede ist von der

"Predator Gun" – einer Lichtpistole für die Sony-Konsole. Die furchteinflößende Plastik-Wumme wird an den Joypad-Port der PlayStation angeschlossen und verfügt über ein mit rund zwei Meter Länge ausreichend dimensioniertes Kabel. Am massiven Gehäuse finden sich neben dem leichtgängigen Abzug auch eine Start- und eine Select-Taste. Über einen Schieberegler können Sie hilfreiche Funktionen wie Autofeuer und automatisches Nachladen aktivieren. Ein zweiter Regler ist für die Geschwindigkeit des Dauerfeuers zuständig. Eine eher unnütze Spielerei sind die Leuchtdioden-Ketten am Lauf des Predators. Diese blinken zwar beim Schießen spektakulär auf, verlagern das Gewicht der Pistole jedoch ungünstig auf das vordere Drittel. Ansonsten gibt's an dem rund 80 Mark teuren Gerät nichts auszusetzen. Bislang wird lediglich "Die Hard Trilogy" unterstützt, im ersten Quartal '97 folgen allerdings noch fünf weitere Action-Shooter mit Predator-Kompatibilität.

Auch wenn die Moralapostel unter Ihnen jetzt entsetzt aufschreien mögen: Es macht einen Heiden Spaß, die Geiseldangster aus den "Stirb langsam"-Filmen mit der Lightgun um die Ecke zu bringen. Die Optik arbeitet sehr präzise, was eine enorm hohe Trefferquote mit sich bringt. Besitzer eines modernen Fernsehers mit 100-Hertz-Technik müssen allerdings auf dieses Plus an Spielspaß verzichten: Der Predator synchronisiert sich nur mit Geräten, die mit weniger als 100 Hertz arbeiten.

Die Abbildung auf dieser Seite entspricht übrigens nicht der Verkaufsversion: In Deutschland ist es nämlich verboten, graue oder schwarze Spielzeugwaffen auf den Markt zu bringen. Aus diesem Grunde wird der Predator im schicken dunkelblauen Outfit auf den Markt kommen.

(Testmuster von: PlayCom GmbH, München)



Schießen Sie selbst!

Die Firma PlayCom aus München hat uns fünf Predator-Guns zur Verfügung gestellt! Wir möchten diese Pistolen gerne an Sie weitergeben. Was Sie dafür tun müssen?
Nichts! Schicken Sie einfach bis spätestens 31.01.1997 ein Fax, eine Postkarte oder eine E-Mail an den

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

Wer die Gun letztendlich bekommt, entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen; Mitarbeiter unserer Verlage und deren Angehörige dürfen – wie immer – nicht mitmachen.

Eine Bitte an unsere Abonnenten

Vermerken Sie bei
Schriftverkehr und
Zahlungen neben der
vollständigen
Anschrift stets Ihre
Abo-Nummer.

Sie vermeiden damit
unnötige Verzögerungen
bei der Bearbeitung
Ihres Abonnements.

Vielen Dank

**Ihre DMV-
Versandabteilung**

*ich werde
später mal
Fußballer*

Warum jedes Jahr 2000 Kinder
an Krebs erkranken, ist bis heute
nicht geklärt. Sicher ist, daß wir
Ihre aktive Hilfe brauchen, um
Diagnose, Behandlung und For-
schung ständig weiterentwickeln
und verbessern zu können.
Damit unsere Kleinen eine große
Zukunft haben -

Dem Leben zuliebe.

Deutsche
KinderKrebshilfe
Helfen. Forschen. Informieren.

90 90 93

Spendenkonto · Sparkasse Bonn · BLZ 380 500 00



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

COMPUTER Tel. 0209 / 1474493

Weberstr. 79 - 45879 Gelsenkirchen - FAX 0209 / 1474495
Filiale: Bahnhofstr. 25 - 44623 Herne - Tel. 02323 / 53926

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:
(07247) 94617-0
FAX: (07247) 4248

SONY	
4-4-2 Fußball*	84,99
A-Train	94,99
A. Senna Kart Duell	89,99
Aaron vs. Ruth*	79,99
AD & D Slayer*	79,99
Adventure of Lomex	84,99
Alien Trilogy	84,99
Andretti Racing	79,99
Aquanaut's Holiday	94,99
Baphomets Fluch*	84,99
Battle Arena Tosh.2	89,99
Bedlam	84,99
Black Dawn*	84,99
Blam! Machinehead	84,99
Blast Chamber*	89,99
Blazing Dragons	79,99
Bubble Bobble 2	74,99
Burning Road	79,99
Bust a Move 2	69,99
Casper	84,99
Cheesy	89,99
Crash Bandicoot	99,99
Criticom	84,99
Crow: City of Angels*	84,99
Crusader*	79,99
D	49,99
Darkstalkers	84,99
Davis Cup Tennis	84,99
Deathdrome*	84,99
Descent	84,99
Destruction Derby 2*	89,99
Die Hard Trilogy*	84,99
Dragonheart: Fire & Steel*	79,99
Earthworm Jim 2	84,99
Exhumed*	84,99
Extreme Pinball	84,99
FIFA Soccer 97*	79,99
Firo & Klawd	89,99
Formel 1	99,99
Frank Thomas Baseball	84,99
Galaxian 3	84,99
Galaxy Fight	79,99
Gex	84,99
Goal Storm	59,99
Grid Run*	84,99
Gunship	89,99
Hardcore 4x4	79,99
Hardwar	79,99
Hi - Octane	69,99
Impact Racing	84,99
In the Hunt	84,99
International Moto X*	84,99
Internat. Track & Field	89,99
Iron & Blood	74,99
Iron Man XO	79,99
John Madden NFL 97	79,99
Johnny Bazoorkatone	74,99
Jumping Flash 2	89,99
Jupiter Strike	84,99
Kileak the Blood	84,99
Killing Zone	79,99
Konami Open Golf	84,99
Krazy Ivan	84,99
Last Dynasty*	89,99
Lone Soldier	49,99
Lost Vikings 2*	79,99
Magic Carpet	79,99
Magic The Gathering*	79,99
Manic Karts*	79,99
Marvel 2099*	84,99
Megaman X3*	84,99
Megarace*	79,99
Mickeys Wild Adventure	84,99
Motor Toon 2	84,99
MTV's Aeon Flux*	84,99
Museum Piece 3*	84,99
Nascar Racing 96*	89,99
NBA - in the Zone	89,99

94,99 **COMMAND & CONQUER**
Teil 1: DER TIBERIUMKONFLIKT

84,99 **Chronicles of the Sword**

***84,99** **BLOOD OMEN LEGACY KAIN**

79,99 **DER RUNNER**

***84,99** **WING COMMANDER THE PRICE OF FREEDOM**

84,99 **TOMB RAIDER**

NBA Hangtime*	84,99
NBA Jam Extreme*	79,99
NBA Jam Extreme*	74,99
NBA Jam Tournament	89,99
NBA Live 96	79,99
NBA Live 97*	79,99
Necrodrome*	79,99
Need for Speed	79,99
NFL Football	94,99
NFL Quarterback Club	974,99
NHL Hockey 97*	79,99
NHL Powerplay Hock 96*	74,99
Novastorm	84,99
Off World Interceptor	74,99
Olympic Games	74,99
Olympic Soccer	79,99
Onside Soccer*	84,99
P. Sampres Tennis	94,99
Pandemonium	84,99
Panzer General	79,99
Parodius - Deluxe	59,99
Philosoma	84,99
Player Manager*	79,99
Ridge Racer Rev.	89,99
Sim City 2000	84,99
Soviet Strike	79,99
Syndicate Wars*	84,99
Tall Ship*	79,99
Tekken 2	99,99
Theme Park	79,99
Tilt*	74,99
Time Commando	79,99
Top Gun-Fire at Will	94,99
Total NBA96	94,99
Tunnel B1	89,99
Victory Boxing*	84,99
Warhammer	79,99
Wipe Out 2097	94,99
Worms	89,99
WWF In YourHouse	79,99

24-Fach Memory Card	99,99
8 Fach Memory Card	69,99
Control Station Pad A/F	29,99
Game Buster	89,99
Link Kabel	24,99
Predator Gun	69,99
RGB Scart Kabel	24,99
SONY Maus	54,99
SONY Memory Card	49,99
SONY RF-Adapter	49,99
SONY Spec. Joystick	99,99
Station Master Pad	34,99
Verlängerungskabel	19,99

Lenkrad & Pedale
139,99

SEGA Saturn

4-4-2 Fußball*	84,99
Blam Machinehead	84,99
Blazing Dragons	84,99
Bug Too II*	84,99
Casper	89,99
Command & Conquer	99,99
Crow City of Angels*	84,99
Die Hard Trilogy*	89,99
Discworld	84,99
Dragonheart: F & S*	84,99
Iron & Blood*	84,99
Iron Man/XO	84,99
Megaman X3*	84,99
NHL Hockey 97*	89,99
NHL Powerplay Hockey	984,99
Nights + 3D Control Pad	134,99
Syndicate Wars*	89,99
Tomb Raider	89,99
Toshinden URA*	84,99
Virtua Cop 2+Pistole*	134,99
WWF In YourHouse*	84,99

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.

Fragebogen

Einmal mehr hat sich die Plattenfirma "edel" aus Hamburg um die Unterschriften auf der PlayStation gekümmert: "Fun Factory" hat sich dieses Mal exklusiv für Sie auf der Konsole verewigt.

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: "Fun Factory", Dornacher Str. 3 d, 85622 Feldkirchen, Fax-Nr. 089/99115-499)! Einsendeschluß ist der 31.01.1997; Mitarbeiter des DMV-/Franzis-Verlages und deren Angehörige sind von der Verlosung ausgeschlossen.

Name

Vorname

Straße

PLZ, Ort

Sie sind:

☐ männlich

☐ weiblich

☐ Schüler/in

☐ Student/in

☐ Angestellt

☐ Selbständig

Ihr Alter

☐ 10-15 Jahre

☐ 16-20 Jahre

☐ 21-25 Jahre

☐ älter als 25 Jahre

Ihr monatliches Einkommen?

☐ bis 500 Mark

☐ bis 1.000 Mark

☐ bis 2.000 Mark

☐ bis 3.000 Mark

☐ bis 5.000 Mark

☐ über 5.000 Mark

Wer hat die PlayStation gekauft?

☐ Sie selbst

☐ Eltern

☐ Freund / Partner

☐

Mit welchen Spielen beschäftigen Sie sich am liebsten?

☐ Jump'n Run

☐ Adventures

☐ Shoot 'em Ups

☐ Taktik / Strategie

☐ Sonstige

Für welches Genre vermissen Sie Spiele?

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

☐ ja

☐ nein

Wie ist Ihr Haushalt ausgestattet?

☐ Videogerät

☐ 16:9 TV-Gerät

☐ Dolby Surround

☐ Kabelanschluß (TV)

☐ Satellitenempfänger (TV)

☐ CD-Spieler

☐ PC mit CD-ROM

☐ PC ohne CD-ROM

☐ Online-Zugang

☐ Atari-Spielekonsole

☐ Nintendo-Spielekonsole

☐ Sega-Spielekonsole

Wir verlosen noch mehr:

20 Exemplare der aktuellen Fun Factory-CD "All Their Best"



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

☐ 1
☐ 4

☐ 2
☐ 5

☐ 3
☐ 6

Was hat Ihnen nicht gefallen?

Bitte bewerten Sie im Schulnoten-System (1 = sehr gut, 6 = ungenügend) die Artikel, die Sie gelesen haben:

Artikel, Seite

Bewertung

Was hat Sie konkret an den von Ihnen bewerteten Artikeln gestört, Ihnen gefehlt, etc.?

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

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

1.) Wie finden Sie "Fun Factory"?

☐ super Band

☐ finde ich ganz gut

☐ eine Band von vielen

☐ gefällt mir nicht

☐ kenn ich gar nicht

2.) Was ist Ihr Lieblingssong von "Fun Factory"?

☐ ich kenne keinen

Die Daten werden elektronisch verarbeitet.

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 Videospiele 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.

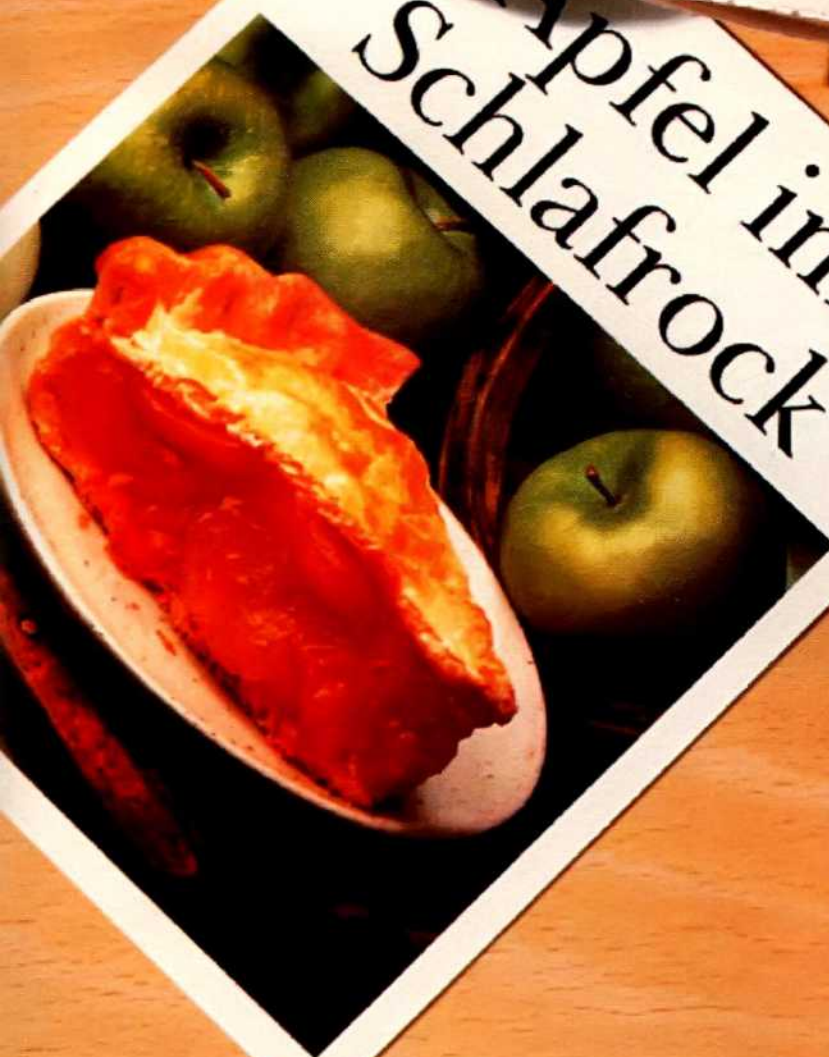
vergeblich. Wenn ich sie jetzt kommen sehe, esse ich ganz schnell so viele von meinen Äpfeln, wie ich kann. Damit kann ich wenigstens ein paar für mich behalten.“

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

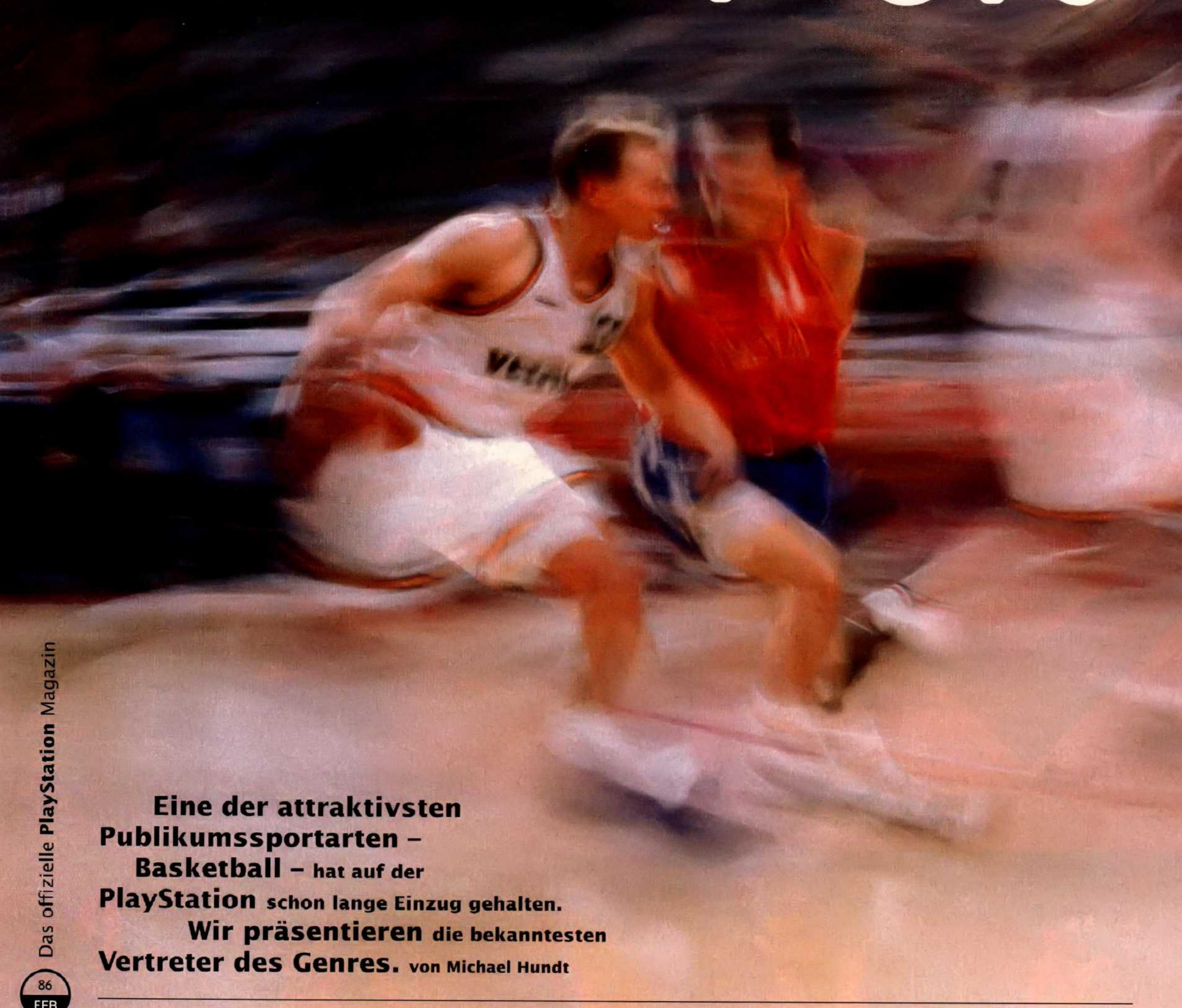


IT'S NOT A GAME.



Special **Basketball**

Einfach RIESIG



**Eine der attraktivsten
Publikumssportarten –
Basketball – hat auf der
PlayStation schon lange Einzug gehalten.
Wir präsentieren die bekanntesten
Vertreter des Genres.** von Michael Hundt

Slams und Dunks, Steals und Blocks – mit dem blitzschnellen Umschalten zwischen Abwehr und Angriff gehört Basketball zu den attraktivsten Publikumssportarten, die es gibt. Hinzu kommt, daß die Spielfläche so klein ist, daß es zwischen den Körben ständig hin und her geht. Außerdem sitzen die Zuschauer oft ganz nah am Spielfeldrand, so daß sie die knisternde Stimmung hautnah miterleben. In den Vereinigten Staaten ist Basketball die absolute Nummer Eins bei den Sportfans. Nach dem überraschenden Gewinn der Europameisterschaft im Basketball 1993 und den Erfolgen von Detlef Schrempf in der NBA, der amerikanischen Profiligen, begann dieser Sport auch in Deutschland aus dem Dornröschenschlaf zu erwachen. Mittlerweile werden die Bundesligaspiele jedes Wochenende live im Fernsehen übertragen.

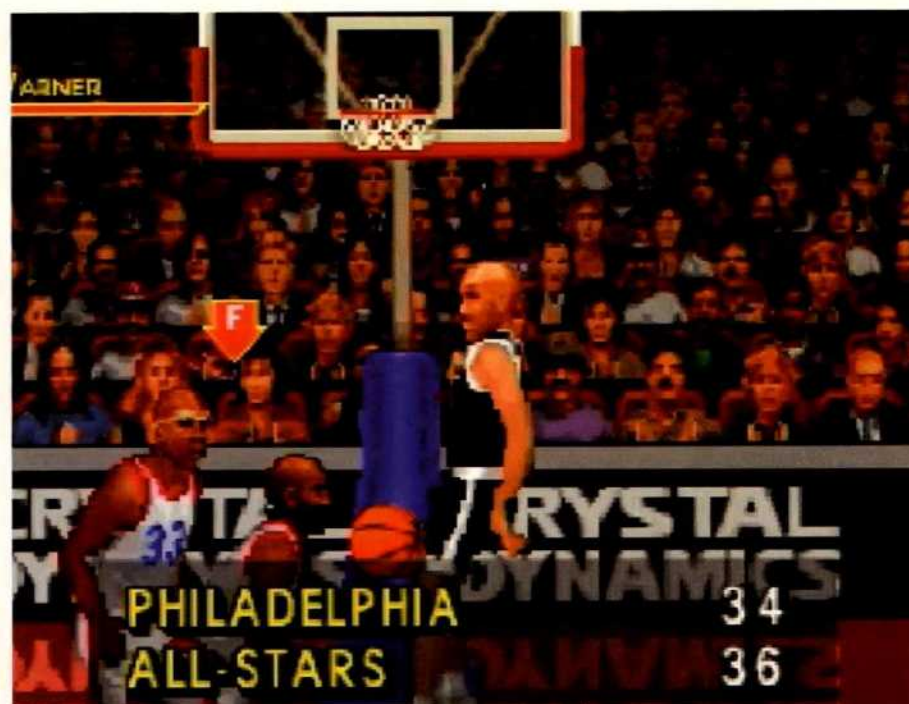
Ein bißchen Regelkunde

Die Grundlagen sind relativ einfach: Zwei Teams mit jeweils fünf Mann stehen sich gegenüber. Auf der Bank sitzen dann nochmals sieben weitere Spieler, die auf ihren Einsatz warten. Unterteilt ist das Spiel in den USA in vier Abschnitte von jeweils zwölf Minuten Dauer; in Deutschland werden zwei mal zwanzig Minuten gespielt. Dabei kann jeder Spieler von einer beliebigen Position aus versuchen, Punkte für sein Team zu erzielen. Es ist den Spielern außerdem erlaubt, den Gegner beim Spielaufbau zu stören. Allerdings darf der Angreifer nicht berührt werden – trotzdem ist Basketball absolut keine körperlose Sportart. Der Ball wird durch Dribblen oder Passen über das Feld bewegt.

So attraktiv dieser Sport ist, genauso groß ist die Anzahl von mehr oder minder guten Spielen für die PlayStation. Daß dabei zum größten Teil auf die aktuellen NBA-Teams und -Spieler zurückgegriffen werden kann, liegt daran, daß viele Titel mit dem begehrten NBA-Logo ausgestattet sind – was die jeweiligen Firmen mit Sicherheit einiges an Geld gekostet hat.

Slam'n Jam 1996 (Crystal Dynamics)

Mit Sicherheit das unspektakulärste Spiel auf der PlayStation ist "Slam'n Jam '96". Crystal Dynamics verzichtete auf den Erwerb einer NBA-Lizenz. Was zur Folge hat, daß zwar Teams aus einigen NBA-Städten angeboten werden, diese aber mit den eigentlich Mannschaften außer dem Namen des Spielortes nur wenig zu tun haben. Ebenso gibt es keine NBA-Spieler in dem je-



weiligen Kader, und es fehlt das richtige Team-Logo. Stattdessen werden als Ergänzung Nationalmannschaften angeboten, deren Besetzung aber auch nur aus unbekannten Namen besteht. Einzige Ausnahme: die Altstars "Magic" Johnson und Kareem Abdul-Jabbar sind als nahnhaft Basketball-Spieler vertreten. Gegen deren Auswahlteams ist dann aber auch kein Kraut gewachsen.

Die Dunks gehören beim Basketball ja eigentlich zu den Dingen, die diesen Sport so attraktiv machen. Bei Slam'n Jam jedoch werden die Dunks bald langweilig. Wenn ein Spieler mindestens zweieinhalb Meter hoch springt und dann den Ball in den Korb drückt, wirkt das spätestens beim zweiten Mal eher unrealistisch als motivationsfördernd. Das Paßspiel erinnert mehr an die Showtruppe der Harlem Globetrotters als an professionelles Basketball. Besonders erschwert wird der Spielfluß vor allem durch die Perspektive. Es steht nur ein Blickwinkel zur Verfügung. Der Spieler beobachtet und steuert das Geschehen ausschließlich vom eigenen Korb aus. Das Spiel kann bestenfalls als Beispiel dafür dienen, wie ein Basketball-Game auf der PlayStation nicht aussehen sollte. Schade eigentlich.

In the Zone / In the Zone 2 (Konami)

Wo spielen die Golden State Warriors? Welche Region umfaßt die Atlantic Division? Durch den Menüpunkt "Teamintroduction" bei "In the Zone" werden auch diese Fragen endlich beantwortet. Nachteilig auf den Spielfluß wirkt sich in er-

ster Linie die komplizierte Steuerung der Spieler aus. Der Paßempfänger muß vorher angewählt werden anstatt den Ball einfach mit den Steuerungstasten in die gewünschte Richtung zu spielen.

Außerdem stehen nur drei Kamera-Perspektiven zur Verfügung. Hinzu kommt, daß Spieler nicht ausgewechselt werden können.

Basketball ist eine Sportart, die auch von der Stimmung auf den Rängen lebt. Bei In the Zone jubeln die Zuschauer nur nach einem Korb-



Die wichtigsten Grundbegriffe:

Backcourt Violation:

Die angreifende Mannschaft hat insgesamt zehn Sekunden Zeit, den Ball in die gegnerische Hälfte zu bringen.

3-In-The-Key:

Zu deutsch: Drei-Sekunden-Regel. Ein Spieler darf sich nur drei Sekunden in der Korbzone aufhalten, dann muß er diesen Bereich wieder verlassen.

Shotclock:

Die angreifenden Spieler haben 25 Sekunden Zeit, den Ball zum gegnerischen Korb zu werfen.

One-One:

Nach jedem Foul erhält die gefoulte Mannschaft einen Freiwurf. Verwertet sie diesen, erhält sie einen zweiten.

Auszeiten:

Jede Mannschaft hat pro Halbzeit sieben Auszeiten zur Verfügung.



erfolg – und das auch sehr verhalten. Was die Soundunterstützung betrifft, so hätte bei In the Zone durchaus etwas mehr aus der Play-Station herausgekitzelt werden können.

Das Game ist vor allem für Neulinge interessant, da relativ schnell und einfach Punkte gelingen – was die Motivation steigen läßt. Sehr realistisch sind auch die Bewegungsabläufe, die mittels der Motion-Capture-Technik programmiert wurden. Etwas dürrig ausgefallen ist dagegen das Handbuch, das sich nur auf das Erklären des absolut Notwendigsten beschränkt.

Bei In the Zone 2 haben die Programmierer aus den Schwächen der ersten Version gelernt. Die schwierige Anwahl des Spielers, zu dem der Ball gepaßt werden soll, fällt weg. Stattdessen gibt der Spieler mit den Richtungstasten die Paßrichtung an. Außerdem können endlich Spieler ausgewechselt werden, was den taktischen Part des Spiels wesentlich erhöht. Denn so können ermüdete Athleten zum Regenerieren auf der Bank Platz nehmen oder 3-Punkte-Spezialisten aufs Feld gebracht werden, um den Rückstand aufzuholen. Genauer können wir zu In the Zone 2 nicht sagen, da zum Zeitpunkt des Tests nur eine (japanische) Vor-Version vorlag, die aber vielversprechend

Kult in Deutschland: Alba Berlin

Nicht zuletzt einem einzigen Team ist es zu verdanken, daß Basketball in Deutschland nicht nur salonfähig wurde, sondern schon fast Kultstatus erlangte: Alba Berlin. Der Verein wurde 1991 gegründet, genauso lang behauptet sich das schon Team in der 1. Bundesliga. In der aktuellen Saison ist die Mannschaft ungeschlagener Tabellenführer und weit und breit ist keine Konkurrenz in Sicht. Auch in der Europaliga sind die Jungs aus der Spree-Stadt an der Spitze dabei.



Einsendeschluß ist der 31.01.1997. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen; Mitarbeiter unserer Verlage und deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen.



Anläßlich unseres Basketball-Specials hat sich Alba bereit erklärt, uns drei begehrte Fanartikel zur Verfügung zu stellen: Ein Original-Alba-Basketball, ein Aufwärm-shirt und einen Schal.

Wenn Sie einen davon haben möchten, schreiben Sie uns eine Postkarte, ein Fax oder eine E-Mail (DMV / Franzis Verlag, Play-Station-Magazin, Dornacher Str. 3 d, 85622 Feldkirchen, Fax: 089/99115-499, E-Mail: 104706.16@compuserve.com mit dem Stichwort "ALBA" und Sie nehmen an der Verlosung teil.

war. Total NBA '96 (Sony)

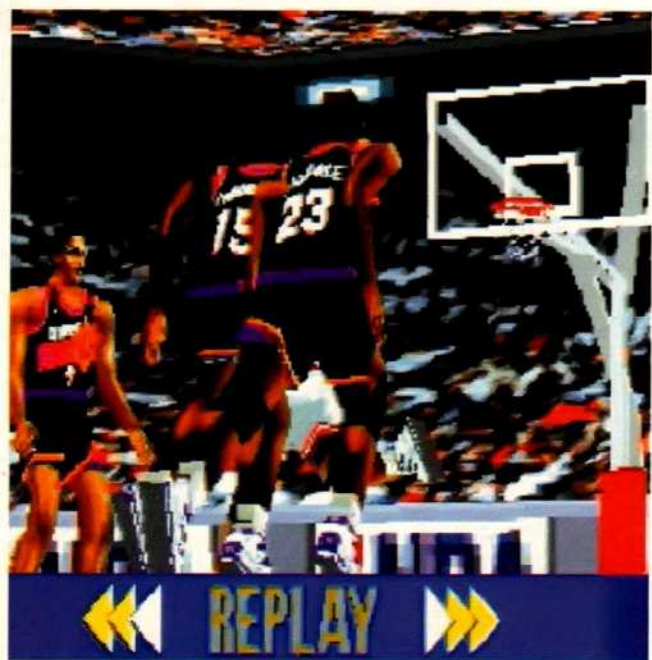
Schnelles Umschalten zwischen Angriff und Abwehr, gute Spielszenen und hohes Tempo. "Total NBA '96" hat alle Grundvoraussetzungen, um ein wirklich gutes Spiel für die Play-Station zu werden. Die Bewegungsabläufe der Spieler sind rund und flüssig und wirken sehr schnell; sogar auf die unterschiedliche Körpergröße der einzelnen Spieler wurde bei der Programmierung geachtet. Damit die Steuerung gerade für Neulinge sich etwas unkomplizierter gestaltet, kann nur die Koordination des ballführenden Spielers übernommen werden. Neben der Möglichkeit, einfach nur Freundschaftsspiele durchzuführen, können entweder eine komplette NBA-Saison (immerhin 84 Spiele!) oder nur die Play-Offs gespielt werden. Auf jeden Fall empfiehlt sich eine Memory Card. Die Programmierer haben bei Total NBA auch auf viele kleine Details geachtet. So z.B. auf das typische Quietschen der Gummisohlen auf dem Parkett oder auf dem spielenden Hallenboden. Sogar die Gesichter der einzelnen Spieler sind zu erkennen.

Vor Matchbeginn können jeweils zwei verschiedene Angriffs- und Verteidigungsformationen gewählt werden. Diese dürfen Sie aber auch während des Spiels verändern. Ebenso können Spieler aus- und eingewechselt werden. Allerdings geht dafür – selbstverständlich dem Reglement entsprechend – eine von sieben Auszeiten drauf.



Das große Plus von Total NBA ist die Möglichkeit, Spieler auch zwischen einzelnen Teams auszutauschen – auf Neudeutsch: zu traden. Das Traden kann sogar während der Saison erfolgen, womit man sein Team gerade für die Play-Offs verstärken kann.

Obwohl Total NBA '96 wirklich glänzt, gibt es auch einige Schwächen, die mit der Ende März 1997





erscheinenden Version wohl ausgemerzt sein dürfte. Zwar erkennt der Computer-Schiedsrichter Regelverstöße und Fouls an, es wird aber nicht angezeigt, welcher Spieler das Foul begangen hat. Ebenso fehlt nach einem Wurf die jeweilige Statistik zu dem Spieler, der gerade erfolgreich war. Eine Sache wird auch bei der neuen Version mit Sicherheit fehlen – daran können aber die Programmierer nichts ändern: Stars wie Shaquille O'Neal oder Michael "Air" Jordan wird man auch in den aktuellen Kadern vermissen, da deren Namen durch andere "Engagements" geschützt sind.

NBA Live '96 (Electronic Arts)

Wow! Das ist der erste Eindruck, den Sie bekommen, wenn Sie das Intro zu "NBA Live '96" auf dem Bildschirm sehen. Und dieser Eindruck wird auch während des Spiels aufrecht erhalten. Insgesamt 15 verschiedene Kamerapositionen lassen den Spieler das Geschehen ständig aus einem anderen Blickwinkel betrachten. Realitätsnähe – diese Grundregel scheint den Programmierern von NBA Live als Grundmaxime vorgege-

die Strenge der Schiedsrichter einstellbar ist. Dies erleichtert das Spiel in erster Linie für die Anfänger, da man als Einsteiger noch wenig mit Backcourt Violation und 3-In-The-Key anfangen kann. Ein absolutes Schmankerl für die Könner sind die Quick-Plays. Über die L- und R-Tasten werden mit Hilfe der Richtungstasten kurze Spielzüge angesagt. Wie diese Quick-Plays – zumindestens theoretisch – aussehen, läßt sich im Handbuch nachlesen. Überhaupt das Handbuch – es ist sehr ausführlich und komplett auf deutsch. Neben den üblichen Erklärung, wie das Spiel gesteuert wird und was die einzelnen Menüs beinhalten, wird endlich auch etwas zum Spielsystem erklärt. Ein Feature, das nicht nur die Experten begeistert.



ben worden zu sein. Auf den ersten Blick wirkt NBA Live '96 zwar nicht ganz so spektakulär wie andere Basketballspiele für die PlayStation, beeindruckt aber durch exzellente Grafiken, reelle Spielszenen und guten Sound. Aufgrund der Realitätsnähe des Spiels gelingt logischerweise nicht jeder Wurf. Die Dunks wirken auch nicht immer wie reingehämmert. Stattdessen zeigen die Spieler variantenreiche Würfe wie Korbleger, Hakenwürfe oder Alley-Hoops.

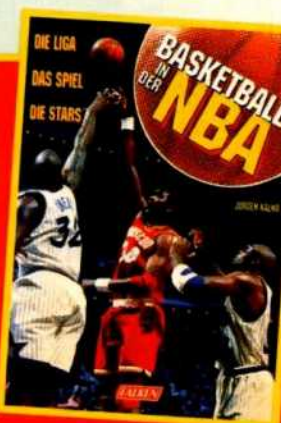
NBA Live '96 ist das ideale Basketball-Spiel für die PlayStation. Sowohl Anfänger als auch richtige Basketball-Profis finden daran Gefallen. Grundsätzlich existieren drei Schwierigkeitsgrade: Rookie, Starter und All-Star. Hinzu kommt, daß

Sehr ausführlich ist auch der Statistikteil von NBA Live '96. Außer der klassischen Wurfstatistik, kann sich der Spieler im Statistikmenü davon überzeugen, wie gut sein Team, jeder Spieler in der Mannschaft oder gar er selbst ist. Was dem Spiel fehlt, ist die Stimme eines Reporters, der entweder Spielstände oder Bemerkungen zu den Würfen losläßt. Das einzige, was bei NBA Live etwas negativ zu Buche schlägt, ist die Tatsache, daß kein Austausch der Spieler zwischen den Mannschaften möglich ist. Aber es wird ja auch 1997 wieder eine Version geben, die etwas Neues bringen soll.

Fazit

Der König der Basketball-Spiele ist auf jeden Fall NBA Live '96. Um die Rolle des Kronprinzen müssen sich zwei Spiele streiten: NBA – In the Zone 2 und Total NBA '96. Zum jetzigen Zeitpunkt hat letzteres eindeutig die besseren Chancen. Wer bis jetzt noch kein Basketball-Spiel für seine PlayStation hat, sollte sich vielleicht noch bis März gedulden, da dann die neueste Version von Total NBA auf den Markt kommt – mit verbesserten Features.

Wie bei vielem gilt auch für die Basketball-Spiele: Etwas Ultimates gibt es nicht, da die Geschmäcker variieren. Wer Wert auf Action und Realität legt, ist bei Total NBA, NBA Live oder NBA – In the Zone gut aufgehoben. Wer mehr Wert auf Spaß und weniger Realität setzt, sollte sich an NBA Jam Extreme halten. Dieses Spiel greift die alte "Two-on-two"-Idee des C64 auf, wo zwei Teams mit jeweils zwei Spielern gegeneinander antreten. Einen aus-



Mitmachen und mitgewinnen

Wer soeben beschlossen hat, daß Basketball auch sein neues Hobby werden könnte, möchte sich vielleicht ein wenig ausführlicher mit diesem schnellen Sport auseinandersetzen.

Die **Falken Verlag GmbH**

hat wieder einmal themenbezogene Bücher für Sie bereitgestellt.

10 x "Basketball in der NBA"

erklärt Ihnen alles Wissenswerte vom Training der Top-Mannschaften über die Regeln bis hin zur Entstehungsgeschichte des Spiels.

Sie möchten eines der Bücher gewinnen? Beantworten Sie einfach die folgende Frage:

Für welche Stadt spielt die deutsche Mannschaft "Alba"?

Schicken Sie uns die Lösung (DMV /Franzis Verlag, PlayStation-Magazin, Stichwort "Basketball", Dornacher Str. 3 d, 85622 Feldkirchen, Fax:089/99115-177, E-Mail: 104706.16@compuserve.com) bis spätestens 31.01.1997, und Sie nehmen an der Verlosung teil. Wie immer gilt: Mitarbeiter, deren Angehörige und der Rechtsweg sind ausgeschlossen!



Alles im Lack
oder Lack ab?





“Formel 1“ – eins der besten PlayStation-Games bisher? Sicherlich. Nimmt man allerdings Ihre Zuschriften als Maßstab, scheint einiges darauf hinzudeuten, daß das Spiel von Psygnosis und “Bizarre Creations“ auch in bezug auf Bugs neue Rekorde aufstellt.

von Artur Hoffmann

zählt ohne Zweifel zu den feinsten Spielen, die bisher auf der PlayStation zu sehen waren. In puncto Größe und Komplexität ist es atemberaubend. “Bizarre Creations“ haben mit diesem Titel eins der fesselndsten Rennspiele geschaffen, die es auf allen Plattformen je gegeben hat. Schalten Sie in den zweiten Gang herunter, kurz vor der Bus-Stop-Schikane in Spa, können Sie förmlich den sauren Gestank verbrannten Gummis riechen und fühlen beinahe den Frost in den nebligen Ardennen. Was keiner anzweifelt, ist, daß das Spielgefühl in F1 einfach berauscht.

Was jedoch seit der Veröffentlichung immer mehr ans Licht kommt, ist die Tatsache, daß das Game auch an “Fehleritis“ leidet. Kleine Haken und Unsauoberkeiten sind heute quasi ein fester Bestandteil der Spielindustrie. PSM-Leser haben aber bereits 14 Bugs in F1 ausgemacht, welche von der kleinen Schluderei bis zur potentiellen Katastrophe reichen. Ein Fehler wäre verständ-

lich, zwei verzeihbar, vierzehn aber deuten auf Nachlässigkeit hin.

Fahrverhalten

Sind dies aber alles echte Bugs? Sind einige vielleicht nur Funktionen des Gameplays und andere einfach auf die Architektur der PlayStation zurückzuführen? Wir haben die Fehler gesammelt und sie Psygnosis zugesandt, um herauszufinden, was man dort dazu zu sagen hat.

Beginnen wir mit den Problemen im Spiel. Die Pit-Stops und der ganze Auftankvorgang wurden kritisiert. Sie können sich in den Pits für ein Vollauffüllen anmelden und trotzdem kurz danach von einer aufblinkenden Benzinstandswarnung überrascht zu werden. Der Benzinstand im Tank scheint außerdem keinerlei Auswirkung auf die Performance zu haben, und aus irgendeinem unerklärlichen Grund fehlt ein Pit-Hinweiszeichen.

Gemäß Glen O' Connell, dem PR-Manager von Psygnosis, sind dies aber keine Bugs: “Teilweise geht dieses Problem auf die Fehldarstellung des Game-Inhalts zurück.“ sagt er. “Vom ursprünglichen Konzept bis zum endgültigen Code, der Sony übergeben wurde, war F1 immer ein Arcade-Renner mit einer Fülle von Simulationselementen.“

Die Wurzel des Problems liegt hier offensichtlich im Wort “Ele-

mente“. F1 wurde mit Blick auf den Massenmarkt gestaltet, und Psygnosis dachte einfach nicht daran, daß der derzeitige PlayStation-Markt eine rigorosere Simulation ertragen könnte. Der Hersteller legt sehr viel Wert darauf, dieses klarzustellen: F1 ist keine Simulation, und daher erklären sich diese Tankprobleme nicht als Bugs, sondern als bewußte Entscheidungen in der Entwicklungsphase“. O' Connell führt darüber hinaus aus: “Bezüglich der ersten genannten Fuel-Angelegenheit müssen wir erläutern, daß die Benzinstands-Warnung relativ zu der Rundenzahl in einem Einzelspiel ist. Die Warnanzeige meldet sich mindestens eine Runde, bevor der Tank leer ist.“

Soweit so gut. Die Erklärung für die angesprochenen Probleme liegt hier wohl im Game-Design. Es wurden aber auch Zweifel an der Integrität der künstlichen Intelligenz des Spieles geäußert. F1 gleicht häufig mehr einem Verschleißkrieg als einem echten Sportereignis. Lassen Sie aber das Spiel alleine laufen, so beenden alle Wagen das Rennen. Damit aber nicht genug: Die Rennen scheinen sogar feststehende Ergebnisse zu haben, wenn Sie nicht mitkonkurrieren.

“In unseren Vereinbarungen mit der FOCA wurde beschlossen, daß es im Spiel keine unnötigen Unfälle geben werde, da der Sport nicht als destruktiv empfunden werden soll.“ sagt O' Connell. “Auch stehen die Werte für jeden Fahrer im Game fest. Sollte der Spieler also den vorgegebenen Kurs der computergesteuerten Autos nicht stören, so werden diese das Rennen typisch beenden.“

Peripherieprobleme

Diese Programmierung erklärt dann auch einige andere Kleinigkeiten. So nutzen sich die Reifen zwar – soweit es den Computer angeht – fortschreitend ab. Die Steuerung

F1 ist keine Simulation, und daher erklären sich diese Tankprobleme nicht als Bugs, sondern als bewußte Entscheidungen in der Entwicklungsphase.

des Fahrzeugs wird dadurch aber bis zum Erreichen eines kritischen Punktes nicht merklich beeinträchtigt. Spoiler können optimal aussehen, obschon sie zu 100% beschädigt sind. Der Grund dafür ist, daß man sich dafür entschied, den Schaden nicht optisch darzustellen. Und dann wäre da noch der oft gemeldete Bug mit der fehlenden Nase des Wagens: Das Auto fährt ohne schneller als mit, wobei die Steuerung nicht beeinträchtigt wird. Erklären läßt sich dieses Kuriosum dadurch, daß ohne den zusätzlichen Widerstand die Geschwindigkeit in der Geraden höher ist. Die normalerweise auftretende Untersteuerung wurde laut Psygnosis unterdrückt, um dem Gameplay zu dienen.

Probleme gab es auch mit Steuerungsgeräten anderer Hersteller. Psygnosis macht diesbezüglich aber deutlich, daß diese Geräte inoffiziell sind und daher von ihnen nicht unbedingt unterstützt werden müssen. Jedenfalls sollten Spieler, die Probleme mit den Be-



F1 ist das derzeit umfangreichste Konsolen-Spiel.

schleunigungswerten haben, versuchen, das Gaspedal höchstens dreiviertel durchzudrücken. So müßten sich bessere Ergebnisse erzielen lassen. Inzwischen versucht der Hersteller des Spiels, sich mit den Produzenten der Peripherie-Geräte auf Standards zu einigen. Psygnosis entschuldigt sich auch bei denjenigen, die vergeblich versuchten, mit diesen Geräten in den Replay-Mode zu kommen. Man fand erst in letzter Minute heraus, daß dieses Feature nur mit digitalen Geräten funktionieren würde oder ganz über Bord geworfen werden müßte. Dies wurde in der Beschreibung aber nicht klar zum Ausdruck gebracht.

Andere Probleme, von denen zu hören war, sind mehr eine Folge von Grenzen in der Architektur der Konsole. So wird z.B. der Speicher- und Ladevorgang in einem Zwei-Player Link-Game nicht unterstützt. Grund dafür ist, daß dies erfordern würde, daß die gesamten 2 MB VRAM-Grafikspeicher beider PlayStations identisch sein müßten. Technische Gründe sind auch für das gelegentliche Holpern im Game verantwortlich. 2 MB sind nicht viel Raum für Spielchen, vor allem, wenn die Kurse, wie hier, allesamt detaillierte Nachbildungen der Originale sind. Daher konnte Bizarre auch nicht auf den üblichen Entwicklertrick zurückgreifen, einfach einen Berg ins Bild zu setzen, um die Zeichenentfernung zu verstecken. O' Connell meint dazu: "Wenn uns irgendjemand ein Game zeigen kann, das mit so komplexer 3-D-Grafik bei

einer solchen Frame-Rate aufwarten kann, dann werden wir zugeben, daß es nur mit der beschriebenen ruckligen Frame-Rate läuft." Weiter meint er: "Da wir aber von keinem solchen Spiel wissen, können wir sicher sein, daß F1 immer noch eins der technisch fortschrittlichsten Games ist."

Der Hammer-Bug

Das bringt uns dann zum absoluten Haupt-Bug. Einige computergesteuerte Autos fahren kontinuierlich die Pits an, während andere das ganze Rennen ohne Service durchfahren, um dann für gewöhnlich sogar zu gewinnen. "Dabei handelt es sich um ein echtes Problem, das aber erst nach der Auslieferung des

Wir schätzen die Meinung unserer Kunden und versuchen unser Möglichstes, alle erdenklichen Bugs und Gameplay-Probleme auszubügeln.

Spiels offenkundig wurde. Es tritt aber nur auf, wenn der Spieler ein Langstrecken-Rennen fährt und die Fuel-Stops aktiviert hat", so Glen O' Connell. "Und man sollte betonen, daß es nur in einigen Modi passiert. Somit betrifft dieses Problem nur einen

teidigen, aber jede vernünftige Jury hätte sie sowieso schon lange freigesprochen. Vielleicht sind da Fehler im Gameplay, die man nennen könnte. Dasselbe gilt aber für die meisten Erstauflagen. Betrachten Sie nur die Unterschiede zwischen "WipEout" und "WipEout 2097" als Beispiel. Fazit also: Wie es aussieht, verdient F1, obwohl es nicht perfekt ist, noch immer die Spitzenposition im Feld. pat

SIE DENKEN, DAS WÄRE SCHLECHT

Es hätte viel schlimmer werden können... Beim Beta-Test kamen noch diese vier ziemlich dramatischen Bugs zum Vorschein:

- 1) Die fehlplatzierte Rennlinie in Monaco, wo die Autos über die kleine Brücke in La Rascasse sprangen, anstatt unter ihr durchzufahren.
- 2) Alle computergesteuerten Wagen 3 Meter in der Luft, in zufälligen Kreisen um das Podium in Silverstone fliegend.
- 3) Einige der frühen 3-D-Kollisionen waren etwas übertrieben. Kollidierte man auf die richtige Art in Suzuka, konnte man vom unteren Ende des Parcours zum oberen springen und somit die halbe Runde auslassen.
- 4) Damon Hill's Williams entwickelte eine beunruhigende Tendenz, sich mitten im Rennen in einen Benetton ohne Räder zu verwandeln.

kleinen Prozentsatz der Besitzer des Games. Viele Leute, mit denen wir sprachen, verstehen nicht, warum so viel Wind darum gemacht wird, angesichts der reichhaltigen Features in diesem Spiel."

Glen schätzt, daß weniger als ein Prozent der Käufer Probleme mit dem Spiel bemerken und fügt an, daß Psygnosis ganz und gar glücklich mit dem Game ist. "Wir schätzen die Meinung unserer Kunden und versuchen unser Möglichstes, alle erdenklichen Bugs und Gameplay-Probleme auszubügeln. Sogar bei einem Spiel

dieser Größe und Komplexität. Jeder von uns wird aus den Erfahrungen hier lernen. Trotzdem bedeuten diese wenigen Probleme im Vergleich zu den vielen positiven Features sowie dem Feedback, daß Psygnosis vollkommen zufrieden mit der Qualität der Software sein kann."

Da haben Sie es also: etwa 650 MB Daten und schlußendlich ein einziger Bug. Psygnosis wird sein Produkt natürlich ver-

TESTING, TESTING

Wie weit geht Psygnosis, um ihre Produkte so perfekt wie möglich zu gestalten? "Wir haben eine sehr gründliche Abteilung für Qualitätskontrolle mit 40 Mitarbeitern", beschreibt O'Connell. "Wir zählen auch zu den wenigen Firmen, die die Testphase in drei Abschnitte aufteilen. Dazu gehören Alpha-, Beta- und Master-Test. Erst danach geht das Produkt in die Qualitätskontrolle von Sony, wo der Code überprüft wird. Bei F1 zum Beispiel hatten wir fünf volle Testmonate, die im April begannen. Daran nahmen immer zwischen 10 und 15 Leute gleichzeitig teil. Dies ging manchmal bis zu sieben vollen Tagen und in 24-Stunden-Schichten."



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. Er ist so weitergeht, muß ich mir einen ruhigeren Job suchen.

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



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

Schwarzgürtelmangel in Hong Kong. Lee Hong hat nun beschlossen, eine neue Schule zu eröffnen. Für Näharbeiten. Er erklärt: Ich werde schwarze Gürtel fertigen, der Bedarf ist ja jetzt enorm. Wir wünschen ihm viel Erfolg, die nötige Erfahrung hat er ja bereits beim Nähen und Stopfen seiner eigenen Kung-Fu-Anzüge gesammelt.



IT'S NOT A GAME.





Ich spiele weil...

Es ist vollbracht!

Nachdem der Einsendeschluß
zu unserer Weihnachtsaktion
verstrichen war, konnten wir
nicht glauben, daß die Zeit der

waschkörbeweise eintreffenden witzigen Fotos und originellen Sprüche

nun vorbei sein sollte. Und wir waren ein bißchen traurig,

daß wir die Tage nun wieder ohne Spannung, was uns heute wohl
an fotografischen Köstlichkeiten erwarten würde,

beginnen mußten. Wie bereits in der letzten Ausgabe angekündigt,

wollen wir Ihnen auch in diesem Heft einige weitere Highlights

präsentieren. Vollständigkeit können wir leider nicht garantieren

– seien Sie also nicht allzu enttäuscht, wenn Ihr Foto,

das sicherlich auch abgedruckt gehört hätte,
auf den folgenden Seiten nicht vertreten ist...

die Bilder hat mal wieder ausgesucht: Patricia Beischl



... ich außer Weihnachten

364 Tage im Jahr
frei habe.



... ich in meiner Freizeit

für was anderes
erst gar nicht auftauche.

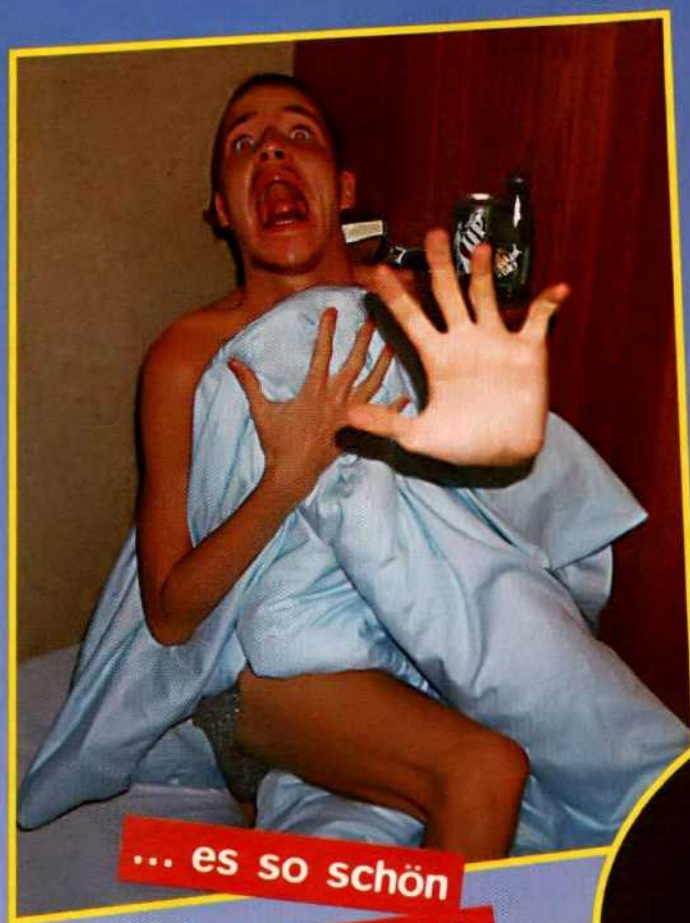
... PlayStation am Morgen
vertreibt Kummer
und Sorgen.



... ich auf der Straße nie

so fahren darf wie ich will.

PlayStation,



... es so schön
aufregend ist.



... es Zündstoff
gegen
Langeweile ist.



... meine Freunde
meinen, daß ich so
nicht auf die
Straße gehen kann.



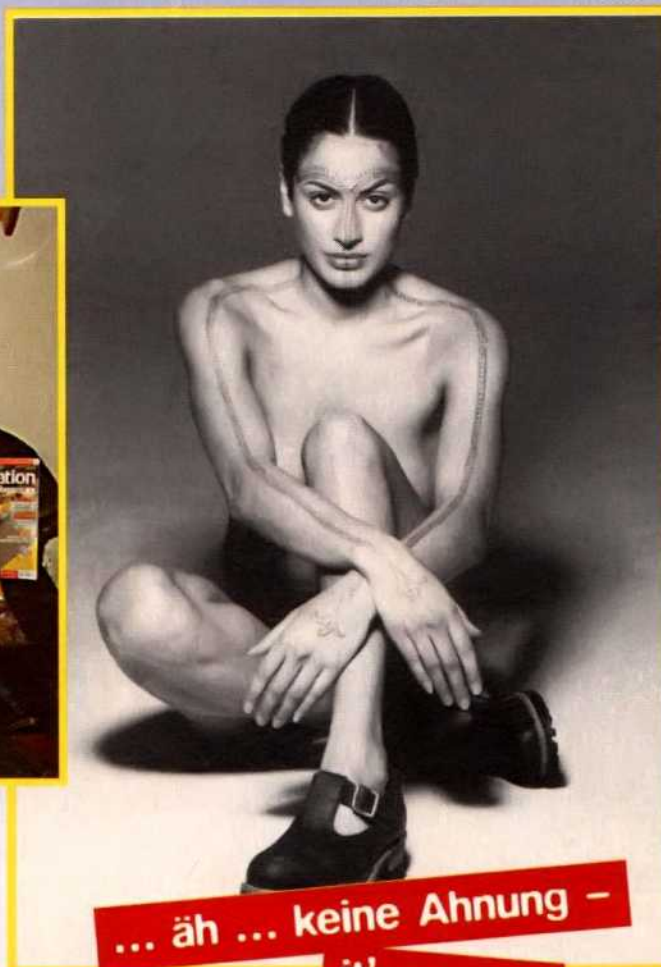
... ich um den Titel
„Sony's ältester Videospieler“
kämpfe!



... sie meine Augen, Ohren
und Hirnhälften
in eine gute Stimmung bringt.



... ich den Sinn
meines Lebens
gefunden habe.

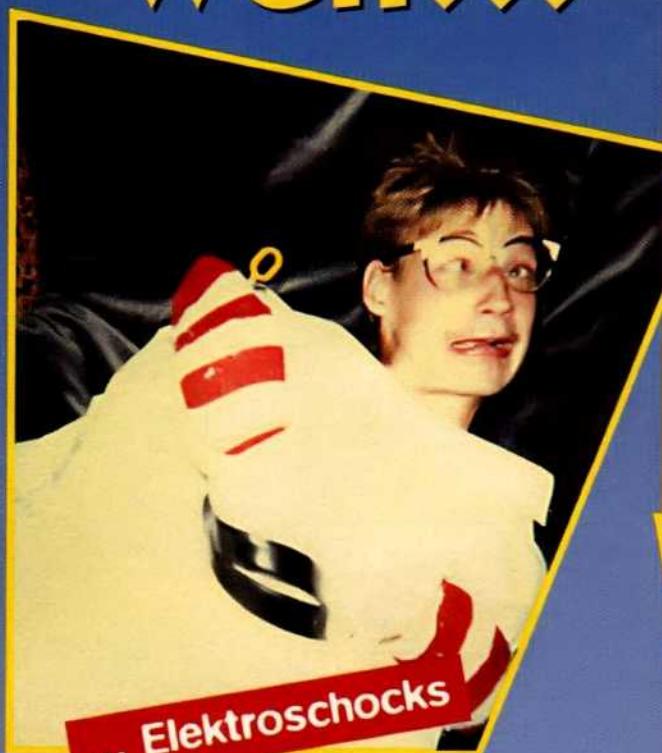


... äh ... keine Ahnung -
it's magic.



... Ochsen zureiten
auf Dauer
zu langweilig wird.

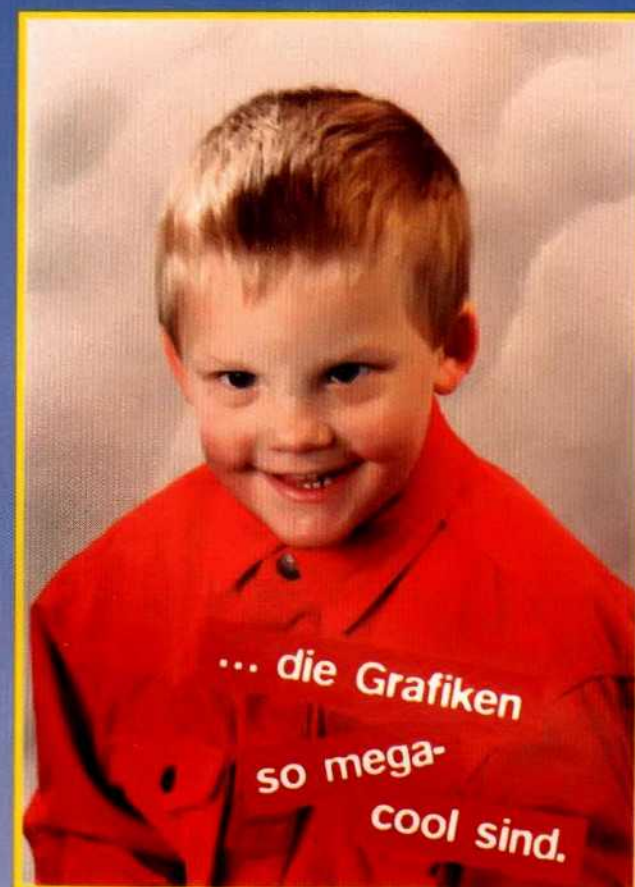
Ich spiele PlayStation, weil...



... Elektroschocks
nicht genug
Power haben.



... meine Tigerpython videospielsüchtig ist,
aber keine Hände hat.



... die Grafiken
so mega-
cool sind.



... ich gerne
Vollgas fahre.



... ich mir dabei
nicht die Finger
breche.



... es die Nacht
zum Tag macht.



... ich mein Geld
lieber für Spiele ausgebe,
anstatt es mir an
den Hut zu stecken.



... ich einen I.Q.
über 170 habe.

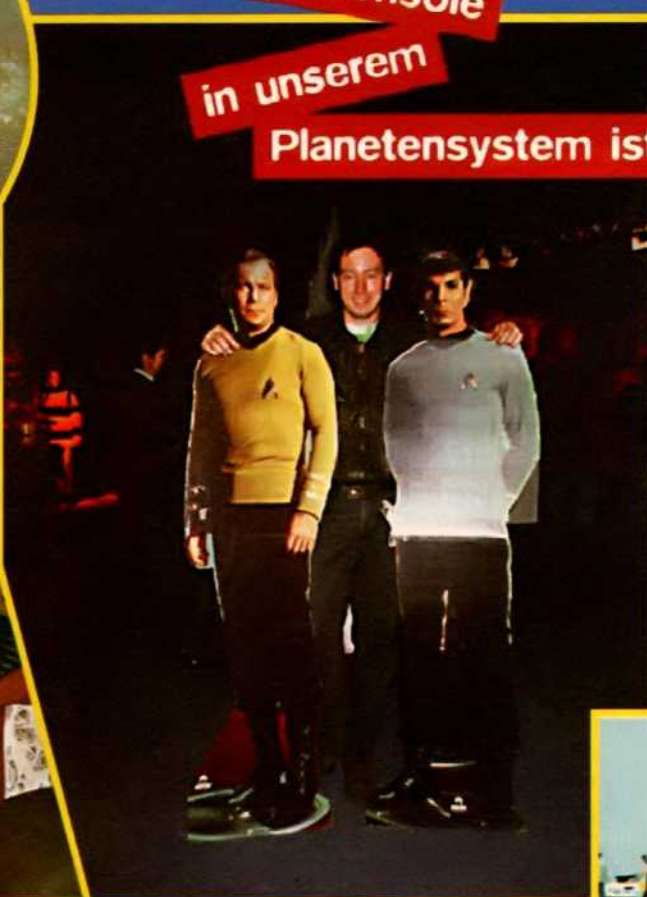


... die Grafik
atemberaubend ist.

... die Spiele der absolute Hammer sind.



... ich aus zuverlässiger Quelle weiß, daß die PSX die coolste Konsole in unserem Planetensystem ist.



... die anderen Geräte mit ihr nicht mithalten können.



... mich Geschwindigkeit einfach fasziniert.



... man sich dann fühlt wie ein König.



... ich die Action nicht verpennen will.



... ich noch nicht Ferrari fahren darf.



... ich sonst schon genug an der frischen Luft bin.



... man dröhnt sich ja sonst nix!

ICH SPIELE PLAYSTATION, WEIL...



**ES SO CRAZY
NICHT!**

... unser Enkel uns zu
diesem Foto
gezwungen hat.



... Geschwindigkeit
keine
Hexerei ist.



... man mit ihr sonst
nichts machen kann.



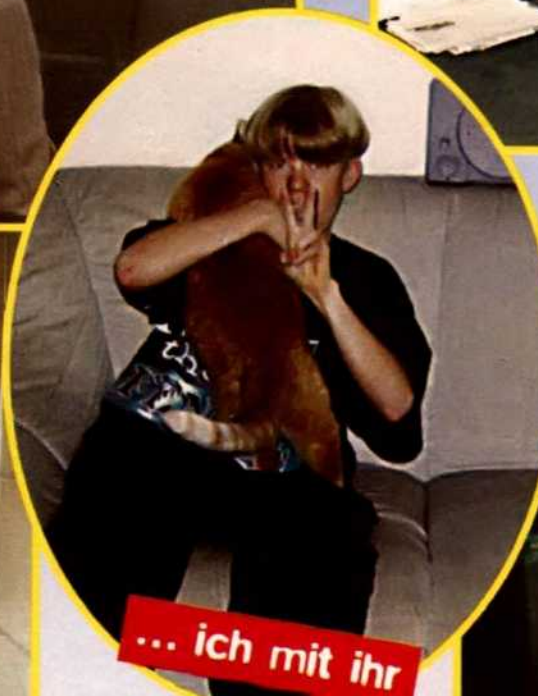
... es weitaus
ungefährlicher ist,
als sich in
Kalkutta rasieren
zu lassen.



... nicht Haribo,
sondern
PlayStation
macht Kinder
froh und
Erwachsene
ebenso.



... ich mit ihr
eine neue
Dimension des
Videospieles
erreicht habe.



... ich dafür keinen
Führerschein brauche,
aber trotzdem
Formel 1 fahren darf.



Es weihnachtete sehr...

... bei einigen unserer Leser. Alle Preise aus unserer großen Verlosungsaktion in Heft 12/96 sind mittlerweile bei den – hoffentlich glücklichen – Gewinnern eingetroffen. Hier noch mal alle Leser, die beschenkt wurden, auf einen Blick!

Portabler 16:9 Fernseher:

Claire Heinsen, Herrenberg

Dolby Surround System SB 300

Ronny Wolf, Suhl

Mini Disc-Player

Dieter Pröm, Schnaittenbach

Electronic Arts-Produktpalette

Cornelia Fritsch, Berlin

PSX-Pad

Walter Graner, A-Wien
Eleonore Heise, Sondenhausen
Karl Morgenstern, Berlin
Christoph Weber, Duisburg
Joachim Draxler, A-Stainz

Skeleton Warrior

Mike Skotarczyk, Solms
Julia Keppler, Laboe
Bernhard und Beate Jäger, Esslingen

Resident Evil

Dieter Lorenz, Niederkassel
Andreas Schulze c/o Friese, Dresden
Kerstin Strauß, Seelze
Marc Adenaw, Gloslar

Street Fighter Alpha

Marcus Heirens, Neuss
Patrik Manderscheid, Grevenbroich
Dirk Gärtner, Berlin

Alien-EI

Marcus Scherer, Kahl/Main
Christian Seidel, Lippstadt
Björn Kronisch, Kiel
Sascha Ickrath, Berlin
Frank Hübel, Kerpen

In the Zone

Martin Kilb, Frankfurt
Matthias Höpel, Berlin
Dennis Hoppe, Oberreichenbach

ASCII-Pad

Sascha Pecora, Frankfurt
Sebastian Schrepfer, Bühlertal
Jan Schumann, München

XXL-Basball-Kappe

Adam Cerek, Regensburg
Daniela Greiner, Mühlheim/Ruhr
Dieter Ruth, Anried
Silke Madauß, Muchow
Livio Billing, Winterthur
Stefan Sutter, Bochum
Daniel Wioska, Heilbronn
Peter Franke, Biberach
Thilo Kresin, Augsburg
Rydgier Fromm, Köln

Original "POed"-T-Shirt

Wolfgang Heisig, Erkelenz
Stefan Böttcher, Neubrandenburg
Julia Böcken, Mönchengladbach
Marc Oliver Merz, Winterlingen
Roy Santome, Vechta
Daniel Höcherl, Stralsund
Sebastian Reschka, Nagold
Thomas Galad, Bad Kreuznach
Niko Körper, Sinsheim
Matias Krase, Kassel
Jacek Szymonczki, Steinau
Peter Weißmann, Büren – Ahden
David Segschneider, Marienheide
Selcuk Odabas, Göttingen
Maximilian von Wallenberg Pachaly, Landau
Daniel Lorenz, Rostock
Dominik Nowak, Donaueschingen
Christian Düsing, Bergen
Marco Preuth, Waldenrath
Dominik Schienke, Heiligenhaus

Original "Crash Bandicoot"-T-Shirt

Andreas Kappler, Sindelfingen
Martin Janelt, Velbert
Simon Israel, Essen
Timo Honold, Herrenberg

PlayStation-Magazin-Abonnement

Ramona Wolf, Suhl
Gabriele Fuchs, Bielefeld
Thomas Foyth, Wien
Daniel Kuhnke, Bremen
Matthias Ewald, Petersberg
Dennis Tomsig, Werder/Havel
Stefan Geißenhöner, Hamburg
Denis Kleber, Schermen
Markus Vorwerk, Mönchengladbach
Sascha Rudolf, Frankfurt

Multi-Tap mit drei Controllern

Prasert Sing-jem, Berlin

PlayStation-Tasche mit Controller

Joe Brandl, Schwandorf

Specialized JoyStick

Mario Schneider, Markran

Wing Commander-Fliegerjacke

Etienne Kiesel, Berlin

EA-Sports-T-Shirt

Benjamin Garske, Gevelsberg
Markus Wielens, Dülmen
Jürgen Alzner, München
Thomas Küspert, Marktredwitz
Christian Stöckl, Deggendorf
Marko Krabiell, Uelzen
Pietro Saponaro, Karlsruhe
Andreas Miketta, Bremen
Sebastian Blau, Dresden
Jochen Breisch, Merchweiler

Wing Commander-MousePad

Maik Schröder, Köln
Manuel Morschel, Stolberg
Enrico Hasler, Garrel
Thomas Grau, Lichtenfels
Marcus Hesse, Meerbusch
Sandro Palazzo, Frankfurt/Main
Holger van Ratingen, Viersen
Philipp Fensterseifer, Bell
Christoph Bihler, Türkheim
Horst-Dieter Gaiser, Lichtenau

NegCon-Controller

Alexa Janosch, Waldkraiburg

adidas Power Soccer

Robert Rohr, Rielasingen-
Worbungen
Milos Kostic, Freiburg

Krazy Ivan

Marc Baumbach, Hardeggen
Rafael Albers, Wunstorf
Katja Schentuleit, Aachen
Rudolf Wessner, Wien
Kersten Roth, Lingen

Destruction Derby

Sebastian Wolf, Magdeburg
Matthias Gottschall, Frankfurt/Main

WipeOut

Kay Lottenburger, Rennerod
Franz Hausmann, Sulzbach-
Rosenberg

Assault Rigs

Jan Schleitz, Ostrohe
Kersten Biermann, Bochum
Efi Papadopoulou, Dortmund

3-D Lemmings

Alexandra Blauth, Delmenhorst

Speicherkarte von Dataflash

Boban Stojanovic, Frankfurt
Nikolaus Kaven, Schondroff a. A.
Karsten-Marcus Langowski, Dortmund
Raphael Barowski, Trinwillershagen
Fritz Gillet, Niederkassel

Pandemonium

Christoph Letkowski, Gr. Börnecke
Frank Friedemann, Berlin
Peter Hadamik, Hennigsdorf
Frank Thaser, Eschenburg
Ewald Fröhlich, Sinzing

Firo & Klawd

Marco Finessi, Mühlthal/Hessen
Ak Yilmaz, Kleinwallstadt
Eduard Seifert, Worms
Andrea Ketzler, Dortmund
Marco Gross, Bremen

Blazing Dragons

Danny Christ, Hohenstein-Ernstthal
Dennis Tiedemann, Cuxhaven
Jessica Gerken, Wittstedt
Michael Bonk, Aurich
Dennis Exel, Altena

Krazy Ivan-T-Shirt

Dennis Teguh, Kempen/St. Hubert
Jörn Reißig, Kamenz
Markus Vinciguerra, Niederndorf/Tirol
Oliver Wilden, Balsthal
Benjamin Gleißmann, Königsfeld
Silke Merz, Hürnheim
Daniel Koch, Kulmbach
Hartmut Koß, Stade
Michael Möhnke, Hürnheim
Dominic Kress, Lauf/Pegnitz
Christian Rabe, Gelting
Familie Wenzel, Tüßling
Marc Lang, Kreuzlingen
Anser Vaitl, Salching
Axel Giethmann, Bremen
Sönke Schlüter, Niebüll
Pascal Ruck, Essen
Tobias Klose, Schladen
Michael Koß, Röbel an der Müritz
Martin Ruta, Buxtehude

Krazy Ivan-Wimpel

Nils Schröder, Varvel
Christoph Schwarz, Treburg-
Geinsheim

Defcon 5-Rucksack

Michael Kurtze, Berlin
Tobias Hübner, Fürth

Defcon 5-Mütze

Dirk Möller, Sanitz
Martin Borgwardt, Sanitz
Marko Andree, Manzen
Daniel Fuchs, Neunkirchen
Yves Schaller, Schmitten
Daniel Feger, Blieskastel
Frank Böhm, Sonthofen
Damian Pioskowik, Hamm
Markus Mühlbauer, Ansbach
Dennis Ranocha, Gelsenkirchen

Formel 1-T-Shirt

Georgis Maletskidis, Stuttgart
Mustafa Aktepe, Eitorf
Samir Bas, Berlin
Sebastian Welma, Solingen
Dennis Jäger, Worms
Vincent Sottas, Kanton SG
Justin Birch, Bielefeld
Andre Schmidt, Biebertal
Arne Christian Meyer, Martfeld
Matthias Neumann, Schonungen

MIP-Club-Mitgliedschaft

Sebastian Greipl, Kirchdorf im Wald

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.

Lomax in Lemmingland

■ HERSTELLER: PSYGNOSIS
■ GENRE: Jump'n-Run
■ ART: spielbare Demo

■ Steuerung:
○ springen
○ Wirbel-Attacke
○ Inventory



Pandemonium

■ HERSTELLER: CRYSTAL DYNAMICS
■ GENRE: Jump'n-Run
■ ART: spielbare Demo

■ Steuerung:
○ springen
○ feuern
○ Special



Porsche Challenge

■ HERSTELLER: SCEE
■ GENRE: Rennsimulation
■ ART: spielbare Demos

■ Steuerung:
○ Gas
○ Bremse
○ Hupe
L Zoom-in/out
L Zoom-out



Reloaded

■ HERSTELLER: GREMLIN
■ GENRE: Jump'n-Run
■ ART: spielbare Demo

■ Steuerung:
○ Waffe abfeuern
○ Ultra-Bombe
○ rennen
○ Anzeigenwechsel
L seitlich laufen und schießen



Tomb Raider

■ HERSTELLER: EIDOS
■ GENRE: 3-D-Adventure
■ ART: spielbare Demo

■ Steuerung:
○ springen
○ Waffe ziehen
○ Waffe abfeuern
○ Rolle
L Kamera bewegen
+Steuerkreuz langsam gehen
R Schritt nach links
R Schritt nach rechts
Inventory



Das offizielle PlayStation Magazin



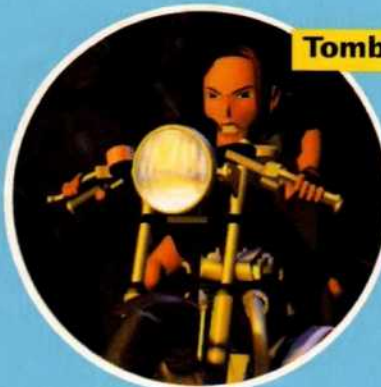
Das dreidimensionale Jump'n-Run – jetzt auch bei Ihnen Zuhause.



Pandemonium

Tomb Raider

Lassen Sie Lara Croft doch mal nach Ihrer Pfeife tanzen.



Lomax in Lemmingland

Helfen Sie dem coolsten aller Lemminge bei der Befreiung seiner Kumpel.



Reloaded

Horden von fiesen Gegnern warten darauf, es mit Ihnen aufzunehmen.



Porsche Challenge

Ein Traum wird wahr: Steuern Sie einen Porsche über die Rennstrecke.

CD-Hülle zum Ausschneiden



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!

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

CP072



Direkt bestellen oder
ab 9.12. im Handel!

Coupon an DMU-Verlag, CSJ, Postfach 14 02 20,
80452 München schicken oder unter 089/20 24 02 15 faxen!

Bitte ausgefüllt

TOP SECRET

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

von Artur Hoffmann

Die erste Ausgabe des frischen Jahres 1997 beinhaltet endlich auch die erste Komplettlösung. Dazu können wir nur sagen: Weiter so!

Resident Evil

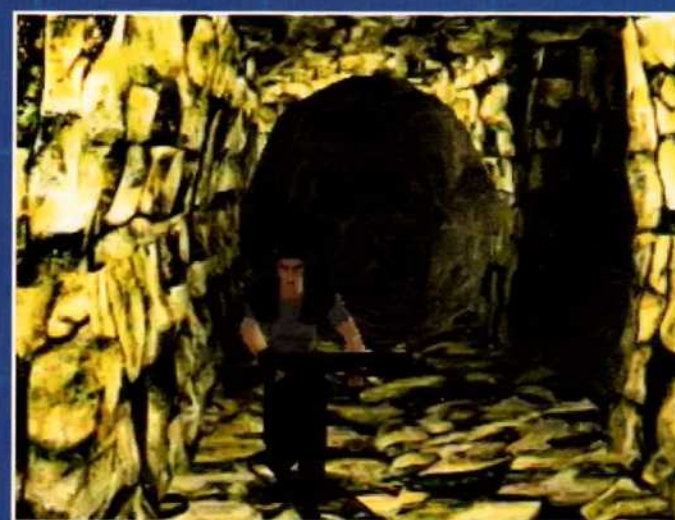
Grundsätzlich bietet Resident Evil mehrere Alternativen, um bis zum Ende vorzudringen. Die Handlung besitzt einige Verzweigungen, auf die wir hier nicht alle eingehen können. Außerdem sind durch die unterschiedlichen Charaktere verschiedene Schwierigkeitsstufen gegeben. Mit Chris, der männlichen Spielfigur, wird alles eindeutig komplizierter. Deswegen zeigen wir in dieser Lösung nur den Weg für Jill, so wie er am einfachsten zu begehen ist. Wir beschränken uns dabei weiterhin auf die Antworten zu den wesentlichen Rätseln und Problemen, die sich im Lauf der Handlung stellen. Daß man möglichst immer alle Räumlichkeiten erforschen sollte, gehört zum Standardrepertoire eines jeden Adventure-Spielers. An vielen Ecken und versteckten Plätzen findet man zusätzliche Munition oder Kräuter, die das Überleben leichter machen. Speichern Sie so oft wie möglich, auch wenn gerade dies durch die Begrenzung der vorhandenen Schreibbänder erschwert wird und laufen Sie dann erst einmal auf Erkundungstour umher. So findet man am schnellsten heraus, wo genau die Monster stehen und wie man am sichersten an die Objekte kommt.



1. Mit dem ersten Zombie, dem man begegnet und der an Kenneth knabbert, braucht man sich nicht herumzuschlagen. Jill läuft einfach zu Barry zurück in den Speisesaal.
2. Der tote Kenneth läßt sich zweimal nach Munition durchsuchen.
3. Die Noten hinter dem Regal beim Klavier öffnen die Osttür in der

Bar. Jill beweist ihr Taktgefühl an den Tasten mit den Noten in der Hand.

4. Das goldene Wappen ersetzt man mit den hölzernen Wappen vom Kamin im Speisesaal.
5. Hinter der Standuhr im Speisesaal ist auch noch ein Schlüssel.
6. An die Bazooka auf der Terrasse kommt man auch ohne die Krähen aufzuschrecken: Vorsichtig herantasten und den Toten nicht untersuchen – nur die Bazooka aufheben.



7. Im L-förmigen Gang ganz im Südosten des Erdgeschosses ist eine der Komoden verschiebbar (Munition).
8. Den Beutel mit der Chemikalie muß Jill in die Wasserpumpenanlage bei der Tentakelpflanze im Erdgeschoß streuen.
9. Es ist egal, in welcher Reihenfolge man die Wappen (Wind, Stern, Sonne, Mond) in die Tafel am Ende der langen nördlichen Passage einsetzt.
10. In der Bildergalerie ist unter jedem Bild eines Menschen ein Schalter. Drücken Sie die Schalter in der Reihenfolge vom jüngsten bis zum ältesten Mann. Dann erst den Schalter des letzten Bildes ganz am Ende der Galerie.
11. Die Statue auf dem Rundgang oberhalb des Speisesaals läßt sich durch eine Öffnung im Geländer herunterwerfen, worauf sie zerbricht und das blaue Juwel freigibt.
12. Das blaue Juwel ist für die kleine Tigerstatuette im Erdgeschoß.

13. Bevor man die echte Schrotflinte nimmt, sollte man die kaputte Version besitzen und dann einfach einen Austausch vornehmen.

14. Im Raum mit den Ritterrüstungen sollte Jill die beiden Statuen über die Öffnungen im Boden schieben, bevor sie den Knopf drückt.



15. Das botanische Buch auf dem Tisch in der kleinen Bibliothek im ersten Stock zeigt, wie man die Kräuter für bessere Wirkung mischt.

16. Den Schalter im Glaskasten mit den Käfern kann man beruhigt drücken, damit sich das Aquarium leert. Daraufhin läßt es sich bequem nach rechts verschieben, um Platz für den Schrank zu machen.

17. Das Feuerzeug wird zweifach gebraucht: Einmal zum Anfeuern des Kamins, über dem ein Stück Papier hängt. Zweitens zum Entzünden der Kerzen aus dem Tischleuchter im kleinen Eßzimmer.

18. Auch nachdem Richard einem das Radio gegeben hat, sollte man ihn noch zweimal durchsuchen.

19. Der Riesenschlange kommt man am besten mit Säurepatronen aus der Bazooka bei. Es reicht, wenn sie sich wieder zurückzieht.

20. Neben dem Swimming Pool läuft man entlang bis man an die Schleuse kommt. Dort wird die Kurbel aus dem Lagerraum (der nördlichste Raum auf der Karte des Erdgeschosses) benutzt.

21. Nachdem Jill durch den leeren Swimming Pool gelaufen ist, sollte sie sich nicht mit den kleinen Schlangen aufhalten, die herunterfallen.

22. Im Wachhaus angelangt, schiebt man die Statue durch den Flur über das Loch im Boden.

23. In der Badewanne im Wachhaus sollten Sie den Stöpsel ziehen. Als Belohnung winkt ein Schlüssel.

24. Die dicken Spinnen im Wachhaus werden ein Opfer der Bazooka und für die kleinen Spinnen verläßt man kurz den Raum und geht wieder hinein.

25. Mit den Wespen sollte man sich nicht lange aufhalten. Einfach schnell zum Podest unterhalb ihres Nestes laufen, dort den Schlüssel nehmen und wegrennen.

26. Am Codeschloß mit den Zahlen und roten Lichtern müssen alle Lämpchen leuchten, damit Jill die Tür pas-

sirt. Rumprobieren mit den Schaltmustern ist hier die einzige Hilfe.

27. Im Keller unter dem Wachhaus schieben Sie die großen Kisten so elegant durch den Flur, bis diese ins Wasser fallen und eine Brücke bilden.

28. Solange der Keller unter Wasser steht, sollte man sich nicht mit den Haien streiten. Wenn das Wasser erst einmal abgelassen ist, nimmt man sie sich vor. Also erst den südwestlichen Raum aufsuchen und den Hebel beim roten Licht drücken.

29. Der nordwestliche Raum im Wachhauskeller hält eine Menge Munition und einen Schlüssel parat; es sei denn, man hat im Raum darunter den Knopf an der Wand gedrückt.

30. Die Wurzeln der gigantischen Pflanze 42, die bis in den Keller hängen, gilt es mit der zusammengebrachten Chemikalie V-Jolt zu besprühen.

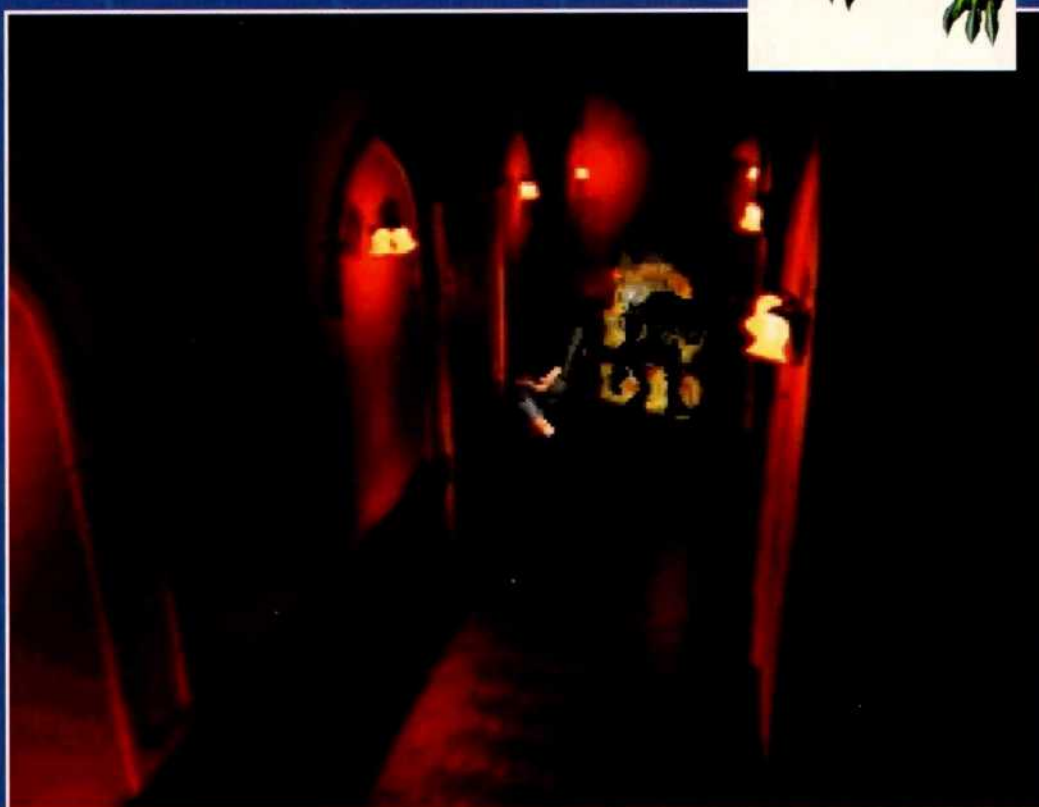
31. V-Jolt mixt man im Raum mit den vielen Fläschchen im Regal und den Waschbecken nach folgender Formel: Nehmen Sie zuerst alle leeren Flaschen. Füllen Sie eine mit Wasser und noch eine mit UMB 2. Kippen Sie beide zusammen, das ergibt NP 003. Dies kombiniert man mit UMB 4 und erhält UMB 7. Dann füllt man eine Flasche mit UMB 4 und mixt UMB 2 dazu. Das gibt Yellow 6. Jetzt kombiniert man Yellow 6 mit UMB 7 und bekommt UMB 13. Schließlich stellt man sich noch einmal ein NP 003 zusammen und mischt dies mit UMB 13, schon ist das V-Jolt fertig.

32. Durch das gemischte Gebräu kann man den Wurzeln der Megapflanze etwas gutes tun. Danach reichen drei Schüsse aus der Bazooka, um den oberen Raum von dem lästigen Grünzeug zu befreien. Endlich kann Jill im Pflanzenraum an den Kamin, um den Schlüssel zu finden.

33. Der Schlüssel aus dem Raum von Pflanze 42 ist bei näherem Hinsehen der lange gesuchte Helmschlüssel, der einige Türen im Erdgeschoss des Haupthauses öffnet.

34. Bücher, die man nehmen kann, sollte man sich grundsätzlich ganz genau anschauen und versuchen sie zu öffnen. Manche verstecken wichtige Objekte.

35. Im Raum mit den Jagdtrophäen an der Wand, ist es sinnvoll das Licht zu löschen, um das rote Juwel zu entdecken. Auch das rote Kristall darf bei der Tigerstatuette eingesetzt werden.



Cheats

36. Wer das Klavier im ersten Stock untersucht – dort, wo sich der schachbrettartige Fliesenboden befindet – lockt abermals die Schlange hervor. Diesmal ist es ein Endkampf, der wieder mit der Bazooka zu gewinnen ist.
37. Nach der Schlange entsteht ein Loch im Boden, durch welches endlich der Keller unter dem Herrenhaus erreichbar wird. Er dient als Passage in den westlichen oberen Teil des riesigen Gebäudes, der vorher nicht zu betreten war.
38. In den verwinkelten Fluren und Räumen des westlichen Obergeschosses des Haupthauses findet sich die Batterie, die den nicht funktionsfähigen Fahrstuhl unterhalb des Swimming Pools wieder in Stand setzt.
39. Wenn der zweite Fahrstuhl am Swimming Pools wieder läuft, sollte Jill die Kurbel an der Schleuse nochmals



betätigen. Dadurch füllt sich zwar der Pool wieder, aber sie gelangt endlich hinter den Wasserfall.

40. In der großen Bibliothek im oberen, westlichen Teil des Hauses schiebt Jill an der nördlichen Wand das Regal beiseite, um im hinteren Raum durchs Fenster hinausschauen zu können.
41. Der Schalter in der großen Bibliothek läßt einen Scheinwerfer in eine Ecke leuchten. Dorthin sollten Sie die Statue schieben. Das öffnet einen Geheimraum mit der ersten MO-Disk.
42. Wenn Sie im Tunnelsystem hinter dem Wasserfall Barry folgen, haben Sie die Chance ihn am Ende des Spiels zu retten. Sie können ihn aber auch ziehen lassen und in die andere Richtung gehen. Barry wird sich als Verräter erweisen und vermutlich sterben.
43. Nachdem Enrico verstorben ist, sollten Sie beim Zurücklaufen einen Gegenstand auf dem Boden nicht übersehen. Die Kurbel wird gleich gebraucht, um die Lücke im weiterführenden Gang zu beseitigen.
44. Einem heranrollenden Felsbrocken weicht man einfach durch Rennen zurück zu der Tür aus, durch die man hereingekommen ist.
45. Nachdem der rollende Fels die Wand durchschlagen hat, beseitigt man schnell einen der heranstürmenden Hunter und vergißt nicht die hintere Nische mit der Bazookamunition.
46. Hinter der Tür am Ende des Ganges, den der Felsblock geöffnet hat, hat wieder eine besonders große und resistente Spinne ihr Nest. Speichern Sie vorher und rücken Sie ihr mit der Bazooka auf den Pelz.
47. Im Spinnennest findet sich noch ein Messer, das zum Freilegen der Tür benutzt wird.

48. Auf Krabbler oder Schlangen im Nest oder Flur hinter dem Spinnenmonster braucht man nicht zu achten. Einfach vorbeilaufen.

49. Droht wieder ein Felsblock auf einen zuzurollen, dann hilft erneut die Kurbel. Drehen Sie in der Wand kurz davor die Kurbel dreimal, solange bis die Lücke nach links zeigt.

50. In einem Raum des Tunnelsystems müssen Sie etwas auf eine Druckplatte am Boden stellen, damit sich eine Klappe in der Wand öffnet.

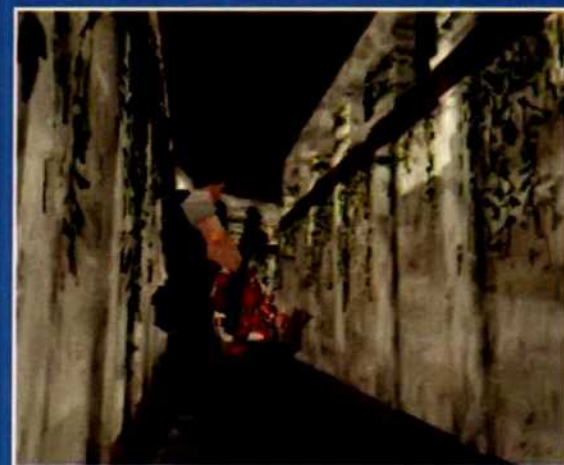
Schieben Sie dazu das kleine Podest an der Wand entlang bis vor die Stelle, an der sich ebenfalls über der Kurbel ein Stück Wand herauschieben läßt. Wenn Sie hier wieder ein Buch erhalten, sollten Sie es sehr gut anschauen und öffnen.

51. Die beiden Medaillons (Wolf, Adler) aus den Büchern lassen sich bei der Fontäne oben im Garten einbauen. Daraufhin läuft das Wasser ab und gibt einen Abgang frei.

52. Unter der geleerten Fontäne liegt der Laborbereich, in dessen drittem Stock ein großer kreisförmiger Flur mit vielen Zombies das Bild bestimmt. Diese Untoten lassen sich leider nie vollkommen vernichten, sondern es kommen immer wieder einige dazu. Hier heißt es also eher Munition zu sparen und nur im Notfall zu schießen. Wenn möglich, wird vorbeigelaufen.

53. Für alle, die noch dringend ein Farbband benötigen: Eines ist sehr gut versteckt im Loch in der südlichen Wand des O-förmigen Ganges untergebracht. Dort, wo die Zombies immer wieder auftauchen (siehe Punkt 52.)

54. Vorsicht! Hier im Laborkeller ist ein kleiner Raum, der mit vier Zombies vollgestopft ist. Halten Sie Ihre Schrotflinte möglichst vollgeladen und im Anschlag, nachdem Sie einen Raum betreten haben.



Erste Hilfe

Hier stellen wir Ihnen in aller Kürze weitere wichtige Schummeleien vor.

Soviet Strike

Levelcodes

Level 1 Krim: WORSTCASE

Level 2 Schwarzes Meer: GRANDTHEFT

Level 3 Kaspisches Meer: GROZNEY

Level 4 Dracula: CHERNOBYL

Level 5 Kreml: CIVILWAR

Resident Evil

Besitzer eines Gamebusters sollten für unendliche Energie folgenden Code eingeben: 300C 51AC 004C.

Final Doom I

Um in den Genuß der Unverwundbarkeit zu gelangen, müssen Sie im Pausenmodus die Tastenkombination RUNTER, L2, QUADRAT, R1, RECHTS, L1, LINKS und KREIS eingeben.

Final Doom II

Die Tastenkombination – unbedingt im Pausenmodus eingeben – DREIECK, DREIECK, L2, R2, L2, R2, R1 und QUADRAT zeigt Ihnen den kompletten Level an.



55. In einem Raum im Laborkeller sehen Sie ein Bild von Adam und Eva, das seltsam beschriftet ist. Zum besseren Verständnis sollte man hier das Regal beiseite schieben und den Knopf drücken. Nachdem die richtigen Texte erschienen sind, kann man das Licht ruhig wieder ausschalten.

56. Der Brief, den Sie aus dem Schreibtisch im Raum mit dem Bild von Adam und Eva ziehen, enthält ein wichtiges Paßwort. Dieses läßt sich entziffern, indem Sie die Buchstaben vergleichen, die auf dem Gemälde erscheinen, nachdem Sie das spezielle Licht eingeschaltet haben.

57. Die Dias (Slides) aus dem kleinen nördlichen Labor sollten Sie nicht übersehen (neben der tonnenförmigen Beleuchtungseinheit).

58. An einem Computerterminal kann Jill sich einloggen. Dazu muß sie erst den Benutzernamen "John" eingeben und dann das Paßwort "Ada". Für Änderungen und Türöffnungen wird dann noch das zweite Paßwort "Mole" abgefragt, welches man durch das Gemälde von Adam und Eva entziffert hat.

59. Die MO-Disketten lassen sich in den Paßwortmaschinen mit den entsprechenden Codes beschreiben.

60. Die Dias gehören selbstverständlich in den passenden Projektor, der im Konferenzraum herumsteht. Dort sollte man auch das Regal nach einem Dokument über das Sicherheitssystem durchsuchen.

61. Auch die Klappe in der Wand des Konferenzraumes verdeckt einen Schalter, mit dem sich die Säule an der Wand verschieben läßt. Lohn ist ein wichtiger Schlüssel. Damit können Sie endlich in den Speicher- raum des Laborbereichs vordringen.

62. Wenn Sie in einem Laborraum auf zwei große Kisten und eine verschiebbare Holzterreppen treffen, gilt es diese über die Löcher an der westlichen Wand zu schieben, damit kein Gas austreten kann. Die Treppe wird dabei über das mittlere Loch geschoben, um die Öffnung in der Wand zu erreichen und in einen anderen Raum durchzukriechen, wo ebenfalls eine Paßwortmaschine mit einer MO-Disk geladen wird.

63. Im südlichsten labyrinthartigen Bereich des Laborkellers laufen und klettern ein paar Mutanten sehr geschwind umher. Auf einen Kampf sollte man sich nicht einlassen, denn diese sind nur mit viel Glück und guten Treffern mit der Bazooka zu erledigen. Also ist wieder Ausweichen angesagt.

64. Die letzte Paßwortmaschine, die mit einer MO-Disk geladen werden muß, ist leider im Labyrinthbereich der Mutanten untergebracht. Dazu sollte Jill erst schnell von der Eingangstür nach rechts laufen und dann nach links in den Gang nach Süden bis ganz zum Ende, um dort den Energieschalter zu bedienen. Dann läuft man geschickt weiter durch die mittlere Tür im Südosten und auch dort weiter in die Südlichste Nische zur Paßwortmaschine. Schließlich entkommt Jill durch die letzte südliche Tür in den Generatorraum.

65. Im Generatorraum läßt sich am Terminal der Strom für den Aufzug einschalten.

66. Mit den drei richtig geladenen MO-Disks läßt sich eine besonders gesicherte Tür in den Zellenbereich im Labor öffnen, wo Jill endlich Chris befreien kann.

67. Bevor Sie mit dem Aufzug in den untersten Level des Labors fahren, sollten Sie auf jeden Fall speichern und die Bazooka gut durchladen. Bis zum Obergegner Tyrant läuft jetzt fast alles automatisch.

68. Nach dem Ausbruch des Tyrant aus seinem Glasgefängnis ist er nur zu besiegen, indem Sie im Kreis laufen, immer schön Abstand halten und ab und zu mit der Bazooka einen Treffer landen.

69. Nach dem vorläufigen Sieg über den Tyrant treffen Sie auf dem Weg nach oben Chris und Barry (wenn er noch am Leben ist) und laufen durch den langen Flur zum Hubschrauberlandeplatz. Dazu geht Jill durch die große Tür gleich unterhalb der Fontäne, die zuvor immer verschlossen war. Übersehen Sie im Flur nicht die Batterie, mit der sich der Aufzug am Ende in Gang setzen läßt.

70. Sind Sie oben auf dem Hubschrauberplatz angekommen, bleibt nur wenig Zeit. Öffnen Sie gleich die dort liegende Kiste und schießen Sie die Leuchtrakete ab. Das ruft den Hubschrauber, aber leider auch den Tyrant herbei.

71. Endkampf: Weichen Sie dem Tyrant einfach solange aus, bis aus dem Hubschrauber ein Raketenwerfer herabgelassen wird. Damit reicht dann ein Treffer und schon sehen Sie den Abspann.

Iron & Blood

Damit Sie bei diesem tollen Beat'em-Up eine Chance haben, stellen wir Ihnen alle möglichen Schlagkombinationen auf einen Blick vor.

● Ardu

Combo Hi: KREIS, HOCH und X

Combo Medium: KREIS, X, X

Combo Low: KREIS, KREIS, KREIS

Magic Power (Aura of Fear): RECHTS und KREIS, RECHTS und QUADRAT

Arcane Ability (Vampirism): Top Secret

Life Drain: HOCH, HOCH und RECHTS, RECHTS, RECHTS und RUNTER, RUNTER, QUADRAT

Magic Mace: HOCH und KREIS und X

Attack while down: RECHTS, LINKS, RECHTS, KREIS

Stone Fist: RECHTS und DREIECK, RECHTS und X

Get Artifact: RECHTS und DREIECK, RECHTS und X

● Balok

Combo Hi: KREIS, DREIECK, DREIECK

Combo Medium: KREIS, KREIS und DREIECK

Combo Low: KREIS, RUNTER und X und QUADRAT

Magic Power (Darkshield): DREIECK und KREIS, DREIECK und KREIS, QUADRAT und X

Arcane Ability (Curse): Top Secret

Vampiric Attack: RECHTS und DREIECK und KREIS, RECHTS und QUADRAT und X, RECHTS und DREIECK und KREIS

Overbear Charge: RECHTS und KREIS, RECHTS und KREIS

Attack while down: RECHTS, LINKS, RECHTS, KREIS

Get Artifact: RECHTS und KREIS, RECHTS und KREIS

● Balthazaar

Combo Hi: KREIS, HOCH und X, HOCH und X

Combo Medium: KREIS, QUADRAT, QUADRAT

Combo Low: KREIS, RUNTER und KREIS, RUNTER und KREIS

Magic Power (Axe of Dancing): DREIECK und KREIS, DREI-



Cheats

ECK und KREIS, QUADRAT und X
 Arcane Ability (Blood Fever): RECHTS und DREIECK, RECHTS und X
 Headman's Chop: HOCH, RECHTS, RUNTER, KREIS
 Crushing Heel: QUADRAT und X, QUADRAT und X
 Attack while down: RECHTS, LINKS, RECHTS, KREIS
 360 Spin Chop: RECHTS und DREIECK, RECHTS und DREIECK
 Get Artifact: QUADRAT und X, QUADRAT und X

● Darius

Combo Hi: KREIS, HOCH und DREIECK, HOCH und X
 Combo Medium: KREIS, DREIECK, X
 Combo Low: KREIS, RUNTER und KREIS, RUNTER und KREIS
 Magic Power (Magic Trident): RECHTS und KREIS, RECHTS und KREIS, RECHTS und KREIS
 Arcane Ability (Heroic Stance): Top Secret
 Long Strike: KREIS und DREIECK, X
 Spinning Splash Jump: HOCH, HOCH und RECHTS, RECHTS, RECHTS und RUNTER, DREIECK
 Attack while down: RECHTS, LINKS, RECHTS, KREIS
 Get Artifact: DREIECK, X

● Erland

Combo Hi: KREIS, QUADRAT, QUADRAT
 Combo Medium: KREIS, RECHTS und KREIS
 Combo Low: KREIS, RUNTER und DREIECK
 Magic Power (Fireshield): RECHTS und DREIECK, LINKS und X
 Arcane Ability (Arrow of Slaying): HOCH, HOCH und RECHTS, RECHTS, RECHTS und RUNTER, RUNTER, RUNTER und LINKS, LINKS, LINKS und HOCH, HOCH, DREIECK
 Tornado Slash: LINKS, LINKS und RUNTER, RUNTER, RUNTER und RECHTS, RECHTS, KREIS
 Flame Arrow: DREIECK und KREIS, QUADRAT und X
 Attack while down: RECHTS, LINKS, RECHTS, KREIS
 Get Artifact: DREIECK und KREIS, DREIECK und KREIS



● Ignatius

Combo Hi: KREIS, HOCH und DREIECK, HOCH und DREIECK
 Combo Medium: KREIS, QUADRAT, QUADRAT
 Combo Low: KREIS, RUNTER und QUADRAT
 Magic Power (Dagger of Venom): RECHTS, RECHTS und RUNTER, RUNTER, RUNTER und LINKS, LINKS, DREIECK
 Arcane Ability (Stealth Attack): RECHTS, RECHTS und RUNTER, RUNTER, RUNTER und LINKS, LINKS, X
 Backstab: RECHTS, RECHTS und RUNTER, RUNTER, RUNTER und LINKS, LINKS, DREIECK
 Quick Spin: RECHTS, RECHTS und RUNTER, RUNTER, RUNTER und LINKS, QUADRAT
 Attack while down: RECHTS, LINKS, RECHTS, KREIS
 Dagger Leap: HOCH und QUADRAT und X
 Get Artifact: HOCH und QUADRAT und X

● Kaurik

Combo Hi: KREIS, HOCH und DREIECK
 Combo Medium: KREIS, X
 Combo Low: KREIS, RUNTER und X
 Magic Power (Explosive Flail): HOCH, HOCH und RECHTS, RECHTS, RECHTS und RUNTER, RUNTER, DREIECK
 Arcane Ability (Force Choke): LINKS und QUADRAT, LINKS und X
 Dervish Attack: HOCH, HOCH und LINKS, LINKS, LINKS und RUNTER, RUNTER
 Magic Flail: DREIECK und KREIS, DREIECK und KREIS
 Attack while down: RECHTS, LINKS, RECHTS, KREIS
 Get Artifact: HOCH, HOCH und LINKS, LINKS, LINKS und RUNTER, RUNTER

● Luthor

Combo Hi: HOCH und KREIS, HOCH und X
 Combo Medium: KREIS, KREIS, KREIS
 Combo Low: RUNTER und KREIS, KREIS
 Magic Power (Aura of Invulnerability): RECHTS und KREIS, RECHTS und QUADRAT
 Arcane Ability (Heal): HOCH, HOCH und RECHTS, RECHTS, RECHTS und RUNTER, RUNTER, DREIECK
 Halo Attack: RECHTS und DREIECK
 One Arm Throw: RECHTS und QUADRAT und X
 Attack while down: RECHTS, LINKS, RECHTS, KREIS
 Impale: RECHTS, RECHTS und DREIECK

● Nym Pymplee

Combo Hi: HOCH und KREIS, HOCH und DREIECK und KREIS

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.

No more Secrets!

So kommen Sie durch die besten PC-Spiele!

Es gibt Momente, da lassen Computergames einfach nicht mit sich spielen. Egal was Sie tun, der geheime Zugang zum nächsten Level offenbart sich Ihnen nicht. Spätestens dann brauchen Sie das PC Player Sonderheft Tips & Tricks.

Denn nur hier finden Sie

- Tips zu mehr als 400 Spielen
- über 150 Komplettlösungen mit Karten
- Hex-Codes, Cheats, Kniffe, Kurztips
- Technik-Tips für PC-Spieler

und die prallvolle CD-ROM mit

- dem kompletten PC Player Tips-Archiv '93-'96 mit intelligenten Suchfunktionen
- Unmengen an Shareware
- Patches, Utilities, etc.

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

Keine Geheimnisse mehr für nur 16,80 DM!

☒ Ja, schicken Sie mir »PC PLAYER Tips & Tricks« mit CD-ROM für nur DM 16,80 + DM 3,- Versandkosten! Ich bezahle nach Erhalt der Rechnung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Telefon, Fax

Datum, Unterschrift

CP072

SPECIAL SPECIAL SPECIAL SPECIAL

PC PLAYER SPECIAL

**PC
PLAYER**

Tips und Tricks
zu **400** Spielen

1-97

DM 16,80
S 125,- - ab 16,80,- 1fr 361,-

KOMPLETTER
CD-INHALT
AUF SEITE 4

Technik-Tips

- ▶ So bauen Sie ein Netzwerk auf
- ▶ So funktionieren Hex-Editoren
- ▶ So installieren Sie Direct X
- ▶ So laufen DOS-Spiele unter Windows 95
- ▶ So lösen Sie Probleme mit VESA
- ▶ So finden Sie Tips im Internet
- ▶ So emulieren Sie Atari, C64, Gameboy, Videospiele

DIE SUPER-CD!

150 Lösungen

400 Spieletips

Suchfunktion

Druckfunktion

für Windows!

Ab
22.01. im
Handel –
oder direkt
bestellen!

Cheats

Combo Medium: KREIS, QUADRAT, QUADRAT

Combo Low: RUNTER und KREIS, RUNTER und X

Magic Power (Demonic Whirlwind): LINKS, LINKS und RUNTER, RUNTER, RUNTER und RECHTS, RECHTS, X und Q

Arcane Ability (Fire Belch): LINKS, LINKS und RUNTER, RUNTER, RUNTER und RECHTS, RECHTS, DREIECK, KREIS
Scare Attack: HOCH, HOCH und RECHTS, RECHTS, RECHTS und RUNTER, RUNTER, RUNTER und LINKS, LINKS, X und QUADRAT

Lunatic Charge: RECHTS und KREIS, RECHTS und KREIS, RECHTS und KREIS

Attack while down: RECHTS, LINKS, RECHTS, KREIS

Lightning Rod: HOCH und QUADRAT und X

● Red Cloud

Combo Hi: KREIS, HOCH und KREIS, HOCH und KREIS

Combo Medium: KREIS, KREIS, KREIS

Combo Low: KREIS, RUNTER und KREIS, RUNTER und KREIS

Magic Power (Vortex Spell): HOCH, HOCH und RECHTS, RECHTS, RECHTS und RUNTER, RUNTER, RUNTER und LINKS, LINKS, LINKS und HOCH, HOCH, DREIECK, KREIS

Arcane Ability (Weight of World): Top Secret

Earthquake Spell: DREIECK und KREIS, DREIECK und KREIS

Teleport Spell: QUADRAT und X, QUADRAT und X

Attack while down: RECHTS, LINKS, RECHTS, KREIS

Get Artifact: DREIECK und KREIS, DREIECK und KREIS

● Sasha

Combo Hi: KREIS, HOCH, X, X

Combo Medium: KREIS, X, X

Combo Low: KREIS, RUNTER, X, X

Magic Power (Call of the Wild): HOCH, HOCH und RECHTS, RECHTS, RECHTS und RUNTER, RUNTER, RUNTER und LINKS, LINKS, LINKS und HOCH, HOCH, KREIS

Arcane Ability (Bloodlust): Top Secret

Leap Frog: HOCH und DREIECK und KREIS

Rending: RECHTS und KREIS, RECHTS und KREIS

Attack while down: RECHTS, LINKS, RECHTS, KREIS

Get Artifact: RECHTS und KREIS, RECHTS und KREIS

● Shinesta

Combo Hi: KREIS, QUADRAT und X

Combo Medium: KREIS, KREIS und DREIECK

Combo Low: KREIS, RUNTER und X

Magic Power (Staff of Striking): HOCH, HOCH und RECHTS, RECHTS, RECHTS und RUNTER, RUNTER, QUADRAT

Arcane Ability (Natural Healing): Top Secret

Six Blow Combination: RECHTS, RECHTS und DREIECK, RECHTS und DREIECK

Pole Vault: HOCH und KREIS und DREIECK

Attack while down: RECHTS, LINKS, RECHTS, KREIS

Groin Shot: HOCH, HOCH und RECHTS, RECHTS, RECHTS und RUNTER, RUNTER, KREIS

Strike Behind Back: QUADRAT und X

Get Artifact: HOCH, HOCH und RECHTS, RECHTS, RECHTS und RUNTER, RUNTER, KREIS

● Stellerex

Combo Hi: HOCH und KREIS, KREIS und DREIECK

Combo Medium: KREIS, KREIS, KREIS

Combo Low: RUNTER und KREIS, RUNTER und KREIS

Magic Power (Detonation): RECHTS, RECHTS und QUADRAT und X

Arcane Ability: Top Secret

Circle of Protection: HOCH und KREIS und X

Explosive Rune: QUADRAT und X, DREIECK und KREIS

Attack while down: RECHTS, LINKS, RECHTS, KREIS

Ray of Enfeeblement: HOCH und QUADRAT

Meif's Acid Arrow: HOCH und X

Shocking Grasp: DREIECK

Gust of Wind: QUADRAT

Magic Missile: X

Hot Foot Cantrip RUNTER und QUADRAT:

● Torgo

Combo Hi: KREIS, HOCH und KREIS, HOCH und KREIS

Combo Medium: KREIS, DREIECK und KREIS

Combo Low: KREIS, RUNTER und X

Magic Power (Earth Tremor): DREIECK und KREIS, QUADRAT und X

Arcane Ability (Anti-Magic-Aura): Top Secret

Head Butt Charge: RECHTS, RECHTS und KREIS

Dwarven Thrower: HOCH, HOCH und RECHTS, RECHTS, RECHTS und RUNTER, RUNTER, DREIECK

Attack while down: RECHTS, LINKS, RECHTS, KREIS

Get Artifact: HOCH und KREIS, HOCH und KREIS

● Urgo

Combo Hi: KREIS, HOCH und KREIS, HOCH und KREIS

Combo Medium: KREIS, DREIECK, DREIECK

Combo Low: KREIS, QUADRAT und X, QUADRAT und X

Magic Power (Stone Shield): LINKS und KREIS, LINKS und KREIS

Arcane Ability (Petrify): LINKS, LINKS und RUNTER, RUNTER, RUNTER und RECHTS, RECHTS, KREIS

Breathe Fire: RECHTS und DREIECK und KREIS

Leap Knock Down: HOCH und QUADRAT und X, HOCH und QUADRAT und X

Attack while down: RECHTS, LINKS, RECHTS, KREIS

Flame Claw: RECHTS und QUADRAT und X

Get Artifact: RECHTS und DREIECK und KREIS

● Xenobia

Combo Hi: HOCH und KREIS, HOCH und QUADRAT

Combo Medium: KREIS, RECHTS und QUADRAT

Combo Low: RUNTER und KREIS, RUNTER und KREIS, QUADRAT

Magic Power (Siren Call): HOCH, HOCH und RECHTS, RECHTS, RECHTS und RUNTER, RUNTER, RUNTER und LINKS, LINKS, LINKS und HOCH, QUADRAT

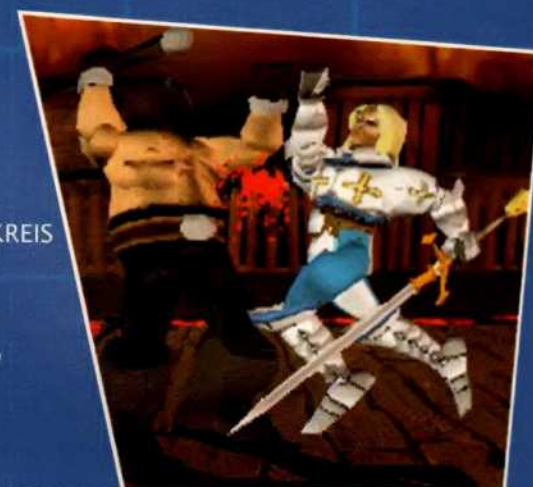
Arcane Ability (Reflection Shield): Top Secret

Continuous Effect: RECHTS, RECHTS und DREIECK

Double Jump Kick: HOCH und DREIECK und KREIS

Attack while down: RECHTS, LINKS, RECHTS, KREIS

High Dive: RECHTS, RECHTS und X



Black Dawn

Erst in der letzten Ausgabe vorgestellt, haben wir für diesen Helikopter-Shooter gleich die passenden Hilfsmittel parat. Um diese kleinen Tricks anzuwenden, müssen Sie zuerst das Spiel pausieren und anschließend die Tastenkombination SELECT, L2, SELECT und R2 drücken.



● Maximaler Treibstoff und Munition
Um Ihren Heli mal wieder auf Vordermann zu bringen, müssen Sie die Tasten DREIECK, DREIECK, DREIECK und KREIS drücken.

● Alle Knarren
Wollen Sie sofort mit allen Waffen rumfeuern, sollten Sie folgende Tastenkombination eingeben: L1, L2, R1 und R2.

● Mission erfüllt
Der schnellste Weg, um die einzelnen Missionen anzuschließen, ist die Eingabe des folgenden Codes: DREIECK, DREIECK, DREIECK, RUNTER, RUNTER und RUNTER.

(Brian S. Poing)

Crash Bandicoot

Die folgenden Paßwörter verhelfen Ihnen zum raschen Einstieg in die allerhöchsten Levels.

● 56%, 23. Level, 4 von 26 Diamanten, kein Schlüssel
D, D, D, D, D, X, Q, Q, Q, D, D, X, X, D, Q, K, D, Q, K, X, K, K, D, X

● 63%, 26. Level, 4 von 26 Diamanten, kein Schlüssel
D, D, X, X, X, X; D, Q, Q, D, D, X, X, X, K, Q, D, D, X, K, X, K, D, D

● 68 %, 28. Level, 4 von 26
Diamanten, kein Schlüssel

D, D, X, X, Q, K, Q, K, Q, D,
D, X, X, X, K, X, Q, Q, D, K,
K, Q, X, O

(Robert G., Zorneding)



Bestellannahme:

(0 61 84)
6 27 88

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

Sony Playstation

Playstation Konsole PAL	DV 389,00
PSX Konsole umgebaut	DV 499,00
PSX Umbau	DV 120,00
PSX AF Joypad	DV 39,95
PSX Analog Joystick Sony	DV 119,95
PSX Bag incl. Controller	
& Memory Card	DV 89,95
PSX Controller Sony	DV 54,95
PSX Game Buster	DV 89,95
PSX HF-Adapter Sony	DV 44,95
PSX Joypadverlängerung	DV 19,95
PSX Link Kabel Sony	DV 44,95
PSX Link Kabel	US 34,95
PSX Mad Catz Lenkrad	
mit Gas & Bremse	US 139,95
PSX Master Joypad	DV 44,95
PSX Memory Card 24 Meg	DV 89,95
PSX Memory Card Plus	DV 79,95
PSX Memory Card Sony	DV 44,95
PSX Mouse Sony	DV 54,95
PSX Multi-Tap Sony	DV 59,95
PSX NeGoon Pad Sony	DV 79,95
PSX Predator Gun	DA 69,95
PSX PC Link	DA 79,95
PSX RGB Kabel	DV 39,95
PSX Spec.ASCII Pad Sony	DV 59,95
PSX Spec. Joystick Sony	DV 99,95

Sony Playstation

A IV Evolution Global	DV 94,95
Actua Golf	DA 85,95
Adidas Power Soccer	DA 94,95
Alien Trilogy	DV 84,95
Allied General(Panzer G.2)	US109,95

Sony Playstation

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

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
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

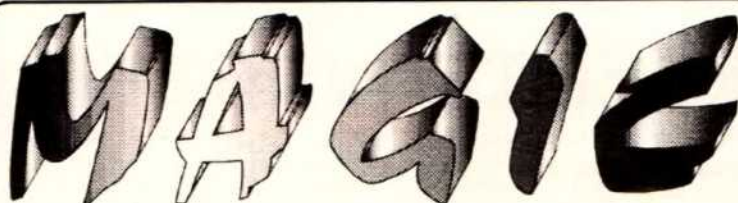
Constructor	DV * 85,95
-------------	------------

Cool Boarders DA * 85,95

Crash Bandicoot	DA 99,95
Crow:City of Angels	DV * 84,95
Crusader:No Remorse	DV * 84,95
Cyberia	DA 84,95
D	DA 84,95
Darkstalkers	DA 85,95
Deadly Skies	DV * 85,95
Deathdrome	DV * 85,95
Descent	DA 84,95
Destruction Derby 1	DA 69,95

Destruction Derby 2 DA * 94,95

Die Hard Trilogy	DA 84,95
Discworld	DV 85,95
Dragonheart:Fire & Steel	DV * 84,95



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

Sony Playstation

Disrupter DA 84,95

Earthworm Jim 2	DA 85,95
Epidemic	DV * a.A.
ESPN Extreme Games	DA 85,95
2 Extreme (Extreme G. 2)	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

Firo & Klawd	DA 88,95
Formel 1	DA 85,95
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
Hardcore 4x4	DA 94,95
Hexen	DA * 85,95
Horned Owl	US 109,95
Hyper Final Match Tennis	DA * 85,95
International Moto X	DA * 84,95
Iron & Blood	DA 84,95
Iron Man / XO Manowar	DA 84,95
Isnogud	DA 89,95
Jet Rider	DA * 85,95
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

Sony Playstation

Kings Field	DV * 85,95
Konami Open Golf	DA 85,95
Krazy Ivan	DA 85,95
Last Dynasty	DA * 89,95
Legacy of Kain	US 114,95

Legacy of Kain DA * 85,95

Lomax	DA 85,95
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.
Monster Truck	DA * 94,95
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 Smash Court	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 '97 DA 84,95

Need for Speed	DA 84,95
NFL Quarterback Club '97	DA * 84,95
NHL '97	DA * 94,95

Sony Playstation

NHL Face Off '97	US 109,95
------------------	-----------

NHL Hockey '97 DA * 84,95

NHL Powerplay Hockey	DA * 79,95
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 '97	DA 84,95
Pitball	DA * 85,95
Poéd	DA 85,95
Porsche Challenge	DA * 94,95
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
Rage Racer (R. R. 3)	JP 139,95
Raging Skies	DA 94,95
Rayman	DA 85,95
Reloaded	DA 94,95
Resident Evil	DV 85,95
Resident Evil 2	JP*149,95
Return Fire	DA 85,95
Ridge Racer Revolution	DA 94,95
Riot	DA * a.A.
Road Rash	DA 84,95
Sampras Extreme Tennis	DA 94,95
Samurai Showdown 3	DA * 85,95
Samurai Showdown 3	US 109,95
ShellShock	DA 79,95

Sim City 2000 DV 85,95

Skeleton Warriors	DA 79,95
Soul Blade	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
Star Gladiator	DA 85,95
Star Winder	DA 85,95
Steel Harbinger	DA 85,95
Streetfighter Alpha 2	DA 85,95
Street Racer	DV 85,95
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	DA * 94,95

Tomb Raider DV 88,95

Tomb Raider	US 109,95
Top Gun:Fire at Will	DA 94,95
Total NBA '96	DA 94,95
Total NBA '97	DA * 94,95
Track & Field	DV 94,95
Transport Tycoon	DV * a.A.
Tunnel B1	DA 88,95
Twisted Metal	DV 85,95
Twisted Metal 2	DA * 85,95
Victory Boxing	DA 88,95
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
WipEout 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,- NN-Gebühr) oder per Vorkasse (Eurocheck bis DM 400,-)(DM 6,90-). Ab einem Warenwert von DM 250,- liefern wir versandkostenfrei! Auslandslieferung nur gegen Vorkasse (+ DM 20). Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Für bestellte und nicht angenommene Ware berechnen wir eine Pauschale in Höhe von DM 20,-.

HANDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!!! Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich! Keine Haftung für Irrtümer und Druckfehler.

Porsche Challenge

Wann haben sie zum letzten mal hinter dem Steuer eines Porsche gesessen? Noch nie?



Dann wird's aber Zeit. Um den Geldbeutel zu schonen, schlagen wir Ihnen vor, es doch erst mal mit einem Virtual-Porsche im gestylten PlayStation-Chassis zu versuchen. Für knapp 100 Mark wartet der flotte Flitzer ab März '97 bei Ihrem Händler. Wir haben den Prototypen für Sie schon mal probegefahren.

Stadt der verlorenen Kinder



Als die Filmemacher Jean-Pierre Jeunet und Marc Caro 1995 bei den Filmfestspielen in Cannes "Die Stadt der verlorenen Kinder" präsentierten, dachten sie nicht im Traum daran, daß daraus mal ein Videospiel werden könnte. Und doch: Psygnosis hat jetzt die spannende Story in einem stel-

lenweise surrealistischen Grafik-Adventure neu aufgelegt. 150 Schauplätze, malerische Grafiken und knifflige Rätsel warten auf Sie. Mehr dazu nächsten Monat.

Suikoden

Es ist endlich da – das erste richtige Rollenspiel für die PlayStation. Suikoden von Konami entführt Sie in eine phantastische



Welt voller Drachen, Magier und Monster. Wenn Sie ein Fan des Genres sind, sollten Sie sich demnächst ein paar Tage Urlaub nehmen – Suikoden spielen Sie nicht mal eben an einem Wochenende durch. 70 Stunden Spielzeit müssen Sie schon einplanen. Na dann...

Außerdem:

- X2
- Virtual Pool
- Speedster
- Raven Project
- Namco Museum Vol. 3
- Nanotek Warrior

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim Entertainment . . . Poster (Heftmitte)	Media Point Vertrieb11
B.A.T. Cigaretten2	MieKro MultiMedia GmbH71
Codemasters Rachel112	OKAY Soft27
DMV Vertrieb101, 107, Beihefter	PlayCom67
Games Island13	Sony Computer16, 85, 93
Jet Stream83	S & S Computer83
Jöllenbeck GmbH69	Test'n Take73
Konami Deutschland9, 25	UFO Games27
Kranz Theo Versand111	Versand 9943
Laguna5, 63	Virgin Interactive15
Magic Entertainment109	Wial Versand Service29

THEO KRANZ VERSAND

Läden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade
11&68

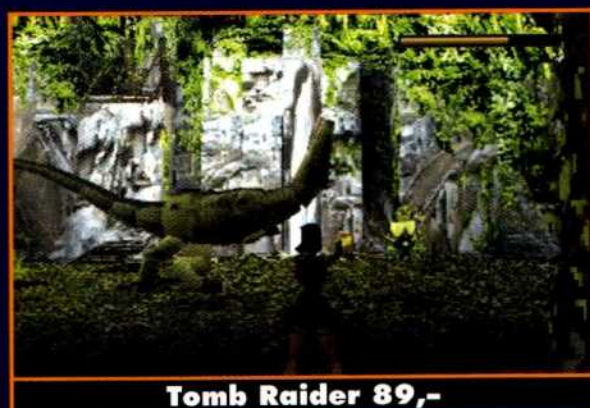
Zusätzliche Hotline:
0180 5211844

& LÄDEN

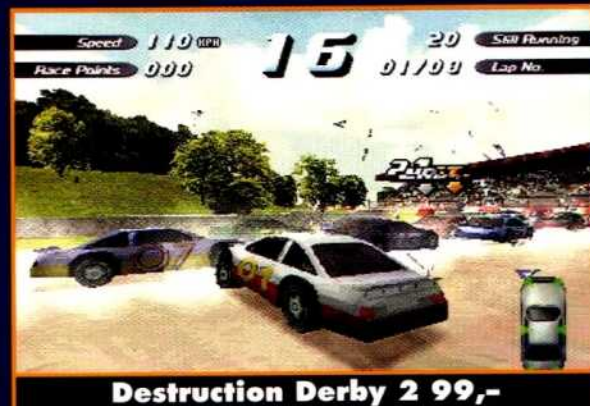
Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße
28



Command & Conquer 99,-



Tomb Raider 89,-



Destruction Derby 2 99,-



Int. Superstar Soccer Deluxe 94,-

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 - CONT. PAD	29,-
STATION MASTER - CONT. PAD	34,-
NEGCON PAD	79,-
ANALOG JOYSTICK	129,-
MAUS INKL. PAD	54,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
PERAMER TURBO - LENK&PEDA	119,-
PREDATOR GUN - PISTOLE	69,-
GAME BUSTER - ACTION REPLAY	79,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	39,-
MEM. CARD 15 BLOCKS - ORIG.	44,-
MEM. CARD PLUS 120 BLOCKS	69,-
MEM. CARD PLUS 360 BLOCKS	109,-
3.5" MEMORY DISK DRIVE	159,-
ANTENNENKABEL	39,-
2XTREME (FEB.)	89,-
4-4-2 FUSSBALL (FEB.)	89,-
A-TRAIN	99,-
AREA 51	94,-
BAPHOMET'S FLUCH	89,-
BATMAN FOREVER	84,-
BEDLAM	89,-
BLACK DAWN	89,-
BLAST CHAMBER	89,-
BLAZING DRAGONS	79,-
BREAKPOINT TENNIS	89,-
BUBBLE BOBBLE 2 (FEB.)	79,-
BURNING ROAD	89,-
CHRONICLES OF THE SWORD	89,-
COMMAND & CONQUER	99,-
COOL BOARDERS (JAN.)	89,-
CRASH BANDICOOT	109,-
CROW CITY OF ANGELS (FEB.)	89,-
CRUSADER NO REMORSE (JAN.)	84,-
DESCENT 2 (FEB.)	89,-
DESTRUCTION DERBY 2 (JAN.)	99,-
DEVILS ENEMIES WITHIN (FEB.)	89,-
DISC WORLD	89,-
DISRUPTOR	84,-
DRAGONHEART (JAN.)	89,-
EXHUMED (JAN.)	89,-
FIFA SOCCER 97	84,-
FIRO & KLAUD	89,-
FORMEL 1	99,-
GRID RUN (FEB.)	89,-
HARDCORE 4X4	89,-
HEXEN (FEB.)	94,-
HYPER FINAL MATCH TENNIS	84,-
INT. MOTO X	84,-
INT. SUPERSTAR SOCCER (JAN.)	94,-
INT. TRACK & FIELD	89,-
IRON & BLOOD	79,-
JET RIDER (FEB.)	89,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

ACTUA GOLF	69,-	IRON MAN/XO MANOWAR	69,-
ALIEN TRILOGY	79,-	JUPITER STRIKE	39,-
ANDRETTI RACING	79,-	KILLING ZONE	49,-
BUST-A-MOVE 2	59,-	KONAMI OPEN GOLF	79,-
CRITICOM	39,-	SKELETON WARRIORS	69,-
DARKSTALKERS	69,-	SLAM'N' JAM '96	59,-
EARTHWORM JIM 2	74,-	STARFIGHTER 3000	59,-
FLOATING RUNNER	69,-	WARHAMMER	79,-
GALAXY FIGHT	59,-	WWF WRESTLEMANIA	39,-
IN THE HUNT	69,-		

KING'S FIELD (FEB.)	89,-
LAST DYNASTY	89,-
LEGACY OF KAIN (JAN.)	89,-
LOMAX	89,-
LOST VIKINGS 2 (FEB.)	89,-
MAGIC THE GATHERING (FEB.)	89,-
MADDEN NFL 97	84,-
MANIC KARTS (FEB.)	84,-
MEGA MAN X3 (FEB.)	89,-
MOTOR TOON 2	89,-
MYST	89,-
NAMCO MUSEUM VOL. 2	89,-
NAMCO MUSEUM VOL. 3 (JAN.)	89,-
NASCAR RACING 96	89,-
NBA HANGTIME (FEB.)	89,-
NBA IN THE ZONE 2 (JAN.)	94,-
NBA JAM EXTREME	84,-
NBA LIVE 97	84,-
NECRODROME (JAN.)	94,-
NEED FOR SPEED	84,-
NHL 97	84,-
NHL POWERPLAY '96	84,-
ONSIDE SOCCER	89,-
PANDEMONIUM	79,-
PGA TOUR 97	84,-
PLAYER MANAGER (JAN.)	89,-
PO'ED	89,-
POWER MOVE PRO WRESTLING	99,-
PROJECT OVERKILL	84,-
RELOADED	84,-
RETURN FIRE	89,-
RIDGE RACER REVOLUTION	99,-
ROAD RAGE (JAN.)	94,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	89,-
SAMURAI SHODOWN (FEB.)	89,-
SIM CITY 2000	89,-
SMASH COURT TENNIS	89,-
SOVIET STRIKE	84,-
SPOT G.T. HOLLYWOOD (FEB.)	89,-
STAR GLADIATOR	94,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	84,-
STREET RACER	89,-
SUPER MOTOCROSS	89,-
SUPERSONIC RACERS	84,-

TEKKEN 2	99,-
TEMPEST X3 (JAN.)	89,-
TILT (FEB.)	84,-
TIME COMMANDO	84,-
TOBAL NO. 1 (JAN.)	99,-
TOMB RAIDER	89,-
TUNNEL B1	84,-
TWISTED METAL 2 (FEB.)	89,-
VICTORY BOXING	84,-
VIRTUAL TENNIS (JAN.)	84,-
VR POOL (FEB.)	89,-
WING COMMANDER III	89,-
WIPEOUT 2097	99,-
WWF IN YOUR HOUSE	84,-
X-COM 2	99,-
TERROR FROM THE DEEP	

Sega Saturn

SEGA SATURN	389,-
dt. Version, 1 Jahr Garantie, RGB-SCART-Kabel, Control Pad, Batterie, 2 Demo-CD & Christmas Nights	
ATHLETE KINGS	89,-
BUG TOO !! (FEB.)	84,-
DARK SAVIOR (JAN.)	84,-
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP	94,-
HEART OF DARKNESS (FEB.)	104,-
NIGHTS INKL. 3D-PAD	129,-
SONIC THE FIGHTERS (FEB.)	84,-
VIRTUA COP 2	94,-
VIRTUA FIGHTER 2	94,-
WORLDWIDE SOCCER '97	89,-

**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

Video Games: Classic Mega Fun: Gold Award Fun Generation: 9/10



8 authentische
3D-Courts, weltweit



Lobs, Volleys, Slices, Top-Spins
und Schmetterbälle



Einzel-, Doppel- und Mixed-Spiele



22 dynamische Spieler, im
Motion-Capturing-Verfahren erstellt



3-6, 7-6, 7-6, 6-7, 6-4*
Schlägst Du ihn?

Total realistisch!

Hört sich echt an, sieht echt aus, ist echt.

**"Sampras ist der König auf dem
Videospiel -Tennisplatz" Fun Generation**

**"...zur Zeit gibt es kein besseres Spiel
in dieser Sparte." Video Games - Classic**



Jetzt erhältlich



SAMPRAS
EXTREME
TENNIS™

Sportsmaster
WORLD CLASS PLAYERS

Offiziell lizenziert durch die Nummer 1 der
Tennis- Weltrangliste - Pete Sampras**

* (Pete Sampras -Boris Becker 24.11.96 ATP Weltmeisterschaft in Hannover)

© The Codemasters Software Company Limited. ("Codemasters") 1996. All Rights Reserved. Codemasters, Sportsmaster, and Sampras Extreme Tennis are trademarks being used under license by Codemasters Software Company Limited.
* and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ** Correct at time of going to press.