

Die ultimative
Game-Preview '97

Das einzige PlayStation Magazin mit offizieller Demo-CD!



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

Das offizielle

PlayStationTM Magazin

Nr. **3**
/97

Hart,
aber gerecht:

The Crow

3-D-Action in bester Resident Evil Manier

ANGESPIELT

Mech Warrior
Stadt der verlorenen
Kinder
Independence Day

IM TEST

Contra
Suikoden
Reloaded

SPEZIAL

Trendsportarten



Zu gewinnen:

♦ Eine handsignierte
PlayStation von "Blümchen"

AUF DER CD

- ▲ Monster Trucks
- ▲ Lomax in Lemmingland
- ▲ Disruptor
- ▲ Warhammer
- ▲ Victory Boxing
- ▲ 2 Extreme

Porsche Challenge

Detaillierte Preview des neuen Kultspiels
- erste Daten, Fakten, Fahrberichte



4 394167 712804



03



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

Editorial

PAL vs. NTSC

Der Umbau der PlayStation ist nach wie vor ein Thema für unsere Leser. "Welche Vorteile habe ich, wenn ich mir meine PSX umbauen lasse?" – "Stimmt es, daß die Spieler dann viel schneller laufen?" – "Kann ich damit die ungeschnittene US-Fassung von Resident Evil spielen?" Solche oder ähnliche Fragen zeigen ganz klar: Hier besteht Aufklärungsbedarf.

Sehen wir uns erst mal die technische Seite an. Was ist der Unterschied zwischen einer PAL- und einer NTSC-PlayStation?

PAL: Abkürzung für engl. "Phase Alternation Line", ein Farbfernsehverfahren (von W. Bruch/Telefunken); ergänzt das US-amerikanische NTSC-System, ist von Phasenfehlern bei der Übertragung (zeilenweise Umpolung) und bei örtlichen Empfangsstörungen unabhängig (Farbtonstabilisierung).

Quelle: Bertelsmann Universallexikon Online
Einfach ausgedrückt: PAL ist eine europäische TV-Norm. Da die PlayStation an den Fernseher angeschlossen wird, unterstützt sie natürlich diesen Standard. Die logische Folge: Auf einer deutschen PSX laufen nur PAL-Spiele.

Zum Thema Geschwindigkeit: Anders als PAL, stellt das amerikanische NTSC-System einige horizontale Zeilen weniger dar. Eine US-PlayStation muß also etwas weniger rechnen. Dies hat zur Folge, daß einige Spiele (z.B. anspruchsvolle Shoot'em-Ups oder extrem polygonlastige Kampfspiele) nominell ein paar Prozent schneller laufen.

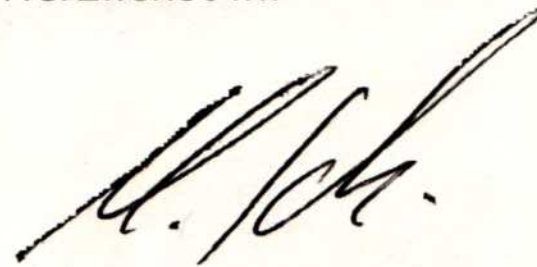
Soweit die Fakten – doch was bedeutet das für den PSX-Fan? Um es kurz zu machen: Der Umbau einer PlayStation ist überflüssig (ganz abgesehen

davon, daß Sie die Herstellergarantie gleich mit ausbauen lassen) – nicht mehr und nicht weniger. Der angebliche "Geschwindigkeitsgewinn" ist kaum meßbar, Import-Games sind natürlich komplett in Japanisch oder Englisch, und versuchen Sie doch mal eine defekte Import-CD umtauschen zu lassen. Darüber hinaus erscheinen die wirklich interessanten Spiele kurz nach ihrem US-Debut auch alle in Deutschland.

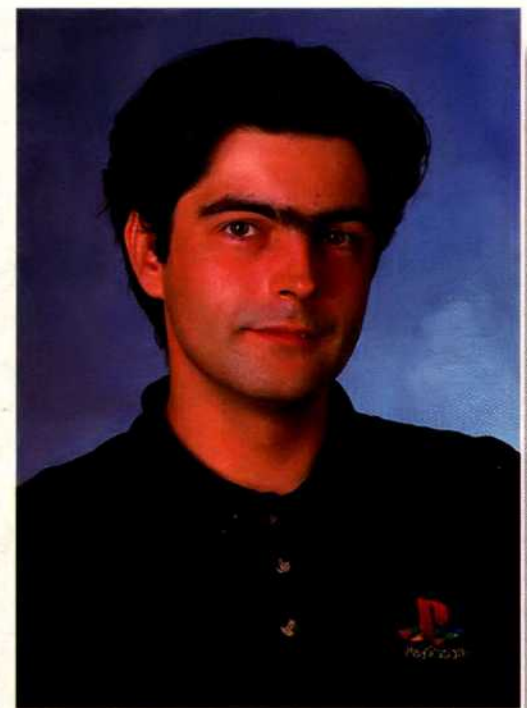
Sie sehen, bei genauerer Betrachtung bleibt bei der Umbau-Lösung – außer einer Rechnung über ca. 100 Mark – nicht viel positives übrig. Und Resident

Evil? Ja, es stimmt. Auf einer umgebauten PSX können Sie die US-Fassung von Resident Evil spielen – aber die unterscheidet sich in nichts von der deutschen Version (mit Ausnahme der Sprache). Ansonsten ist das Spiel identisch; und ob sich dafür ein Umbau lohnt... Entscheiden Sie selbst.

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

Ingo Böhme, Ursula Böhme, Artur Hoffmann,
Michael Hundt, Kevin Klein, Michael Schmithäuser,
Philip Schneider

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 Bankeinzug oder gegen

Verrechnungsscheck möglich

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie

Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung.

Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt.

Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann

trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom 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 urheber-

rechtlich geschützt durch Future Publishing Limited, England

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>

Angespielt

- 14 **Lifeforce Tenka**
- 16 **Porsche Challenge**
- 20 **Namco Museum Vol. III**
- 22 **Virtual Pool**
- 24 **Stadt der verlorenen Kinder**
- 28 **Speedster**
- 30 **Independence Day**
- 32 **Tobal No. 1**
- 34 **Mech Warrior**
- 36 **Total Drivin'**

PlayTest

- 38 **Project X 2**
- 42 **NASCAR Racing**
- 44 **Contra – Legacy of War**
- 48 **Suikoden**
- 56 **WWF: In Your House**
- 58 **Jet Rider**
- 60 **Reloaded**
- 63 **Floating Runner**
- 66 **Riot**
- 68 **Nanotek Warrior**
- 70 **NBA Live '97**
- 72 **The Crow**
- 74 **Tempest X**
- 79 **Hardwaretest: Just! Joypad**

Titelthemen

16 Porsche Challenge

Vor Ihnen die jungfräuliche Rennstrecke, hinter Ihnen das kraftvolle Brummeln des Sechszylinder-Mittelmotors, unter Ihrem Fuß das Gaspedal, das nur darauf wartet, die 204 PS des Boxster zu entfesseln. Willkommen bei der Porsche Challenge.

44 Contra – Legacy of War

Vergessen Sie Ihre gepflegten Manieren und lassen Sie es mal richtig krachen – Konami's Action-Spektakel "Contra" ist das ideale Mittel zum Aggressionsabbau. Furiose Gefechte, tolle 3-D-Grafik und ein genialer Zweispielermodus sorgen für garantiert hohen Adrenalinspiegel.

48 Suikoden

Steigen Sie auf mystische Drachen und lassen Sie sich verzaubern. Kämpfen Sie gegen Magier in dunklen Dungeons, um den Kristall vor der bösen Hexe Windy zu beschützen.

88 Trendsportarten

Mit dem Snowboard tollkühne Kunststücke vollführen, auf einem Jetski über Wellenberge hüpfen oder mit dem Mountainbike durch die Wüste von Utah strampeln. Trendsportarten sind immer stärker im Kommen – auch auf der PlayStation.

Auf einen Blick

- 3 **Editorial**
- 4 **Inhalt**
- 4 **Impressum**
- 6 **News**
- 10 **Mailbox**
- 14 **Angespielt**
- 38 **Im Test**
- 76 **Fragebogen/ PSX-Verlosung**
- 78 **CD-Inhalt**
- 80 **Preview '97: Die ultimative Spielevorschau**
- 88 **Special: Trendsportarten (mit Verlosung)**
- 94 **Tips, Tricks, Cheats**
- 102 **Vorschau**
- 102 **Inserentenverzeichnis**

Die offizielle PlayStation Magazin-CD

! Spielbare Demo

! selbstablaufende Demo



Monster Trucks

Off-Road-Feeling im Wohnzimmer.



Lomax in Lemmingland

Helfen Sie dem coolsten aller Lemminge bei der Befreiung seiner Kumpel.



Disruptor

Endzeitstimmung auf der PSX. Finden Sie einen Weg hindurch.



Warhammer

Engagieren Sie Ihre besten Truppen – es ist Zeit zum Kämpfen.



Victory Boxing

Holen Sie den Weltmeistertitel im Schwergewicht.



2Xtreme

Snowboards, In-Line-Skates und Mountainbikes warten auf ihren Einsatz.

71 Jahre vor Erscheinen der Playstation

(...schade Robert!)

DER ERSTE FUSSBALL-MANAGER FÜR DIE PLAYSTATION

EIN- ODER ZWEISPIELERMODUS

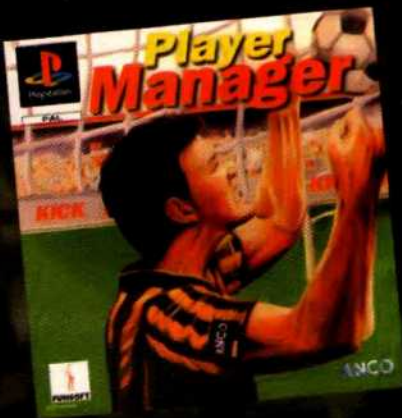
ALLE NATIONALEN UND EUROPÄISCHEN LIGAWETTBEWERBE

SPIELERVERLEIH UND -TRANSFER

ANIMIERTE SPIELHÖHEPUNKTE

INTUITIVES INTERFACE MIT MAUSSUPPORT

KOMPLETT DEUTSCH



Player Manager

Für uneingeschränkten Spielspaß



Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065,
Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich:
ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794



update

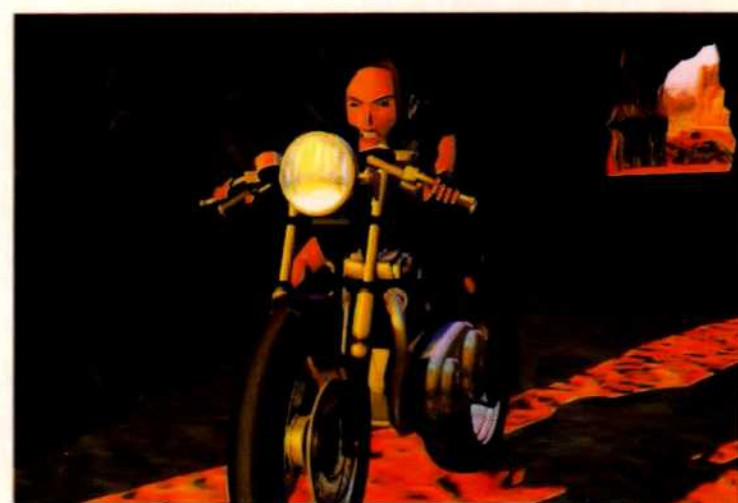
Grau, schwarz und nun weiss

Sony verkauft weiße PlayStation

Letzten Monat vermeldeten wir Ihnen noch den endgültigen Starttermin für die schwarze Entwickler-PlayStation „Yaroze“. Da die Entwicklung nicht stehenbleibt, präsentiert Sony nun eine weiße PlayStation, die speziell für den asiatischen Markt konzipiert wurde. Der einzige Haken an der ganzen Geschichte ist die Tatsache, daß diese Konsole den europäischen Markt nicht erreichen wird. Wollen Sie also dieses gute Stück besitzen, müssen Sie sich auf den Weg nach Asien machen. Laut Sony gibt es zwei Gründe, warum diese Konsole voraussichtlich nur in Fernost auf den Markt kommt:

Eine der beiden wichtigsten technischen Neuerungen dreht sich rund um das Thema Video-CD. Die weiße PlayStation ist nun in der Lage, das in der PC-Welt weit verbreitete Videoformat MPEG zu verarbeiten. Dieses komprimierte Format ist in Asien so beliebt, daß Konsolen, die in der Lage sind, MPEG-Filme abzuspielen, sehr hohe Verkaufszahlen erreichten. Hierzulande kommt MPEG – aufgrund der geringen Dateigröße – höchstens im Internet zum Einsatz.

Die zweite Änderung besteht in der Verbesserung des Kopierschutzes. Da in Asien ungleich mehr Raubkopien auf dem Markt sind als in Europa, mußte sich Sony etwas einfallen lassen. Dieser neue Kopierschutz könnte eventuell auch den Weg in die europäischen Versionen der PlayStation finden.



Eidos und ION Storm

Neue Firma, neues Glück

Der Distributor Eidos Interactive hat eine enge Zusammenarbeit mit „ION Storm“ angekündigt. Diese neue Spieleschmiede wurde von keinen Geringeren als John Romero, Tom Hall und Todd Porter gegründet.

John Romero ist als ehemaliger Mitbegründer von id Games (D***, Hexen) sozusagen der Vater aller 3-D-Shooter. Tom Hall ist als Entwickler des PC-Shooters „Duke Nukem“ ebenfalls kein unbeschriebenes Blatt mehr, und Todd Porter, der Dritte im Bunde, ist seit seiner Zeit bei „SSI“ ein ausgewiesener Strategiespezialist. Bei seinem letzten Arbeitgeber 7th Level war er für die beiden mit Spannung erwarteten PC-Spiele „Dominion“ und „G-Nome“ verantwortlich. ION Storm legt seinen Schwerpunkt auf die Genres Strategie, Actionadventure und Rollenspiele. Das erste Ergebnis soll bereits dieses Jahr auf den Markt kommen. Angesichts dieser hochkarätigen Mannschaft dürfte der eine oder andere Hit herauspringen.

Ähnlich optimistisch zeigt sich auch der Vorstandsvorsitzende von Eidos, Charles Cornwall: „Über die Zusammenarbeit mit den wichtigsten Programmierern der Branche sind wir sehr erfreut. Zusammen mit unseren weltweiten Vertriebskanälen wird diese Partnerschaft für beide Seiten ein sehr erfolgreiches Unterfangen werden.“

[1] Die graue Konsole kennen und lieben wir alle.

[2] Die Sensation ist schwarz, heißt Yaroze – japanisch für „Laß uns zusammenarbeiten“ – und wird Sie alle reich und berühmt machen.



Die neue PlayStation wird leider nur im asiatischen Raum zu erwerben sein. Allerdings könnten die Marketingstrategen durch eine hohe Nachfrage möglicherweise zu einem Umdenken bewegt werden.

Zweifelhaftes Rennvergnügen

Twisted Metal World Tour

Die Brutalität im Straßenverkehr nimmt von Jahr zu Jahr zu. Was liegt also näher als ein Rennspiel zu programmieren, das keinerlei Regeln kennt?

Die wahnsinnigen Fahrer brettern durch die Metropolen der Welt und bekämpfen sich dabei bis auf den letzten Blutstropfen. Angeblich soll das Spiel über ein verbessertes Gameplay verfügen und auch die Grafiken sollen komplett überarbeitet worden sein. Der Einsatz der unterschiedlichen Waffen soll nun ein wenig mehr taktisches Gespür erfordern. Die dreidimensionalen Kurse lassen Ihnen jedwede Bewegungsfreiheit, um zu jagen oder selbst gejagt zu werden. Ob New York, Paris, Moskau oder Hongkong – keine Stadt ist vor Ihnen und Ihren todesmutigen Konkurrenten sicher. Neben diesen Kursen spendierten die Macher diesem Spiel auch drei versteckte Kurse. Abgerundet wird diese Liste der Neuheiten durch zwölf neue Fahrzeuge, die Sie z.B. in einem Bulldozer, einem Indy-Car-Rennwagen und sogar in einem Leichenwagen Platz nehmen lassen.

Erhöht wird der Spaßfaktor durch die Zwei-Spieler-Option, in der Sie gegen einen menschlichen Konkurrenten antreten. Sobald uns eine testfähige Version ins Haus flattert, werden wir Sie weiter informieren.



Die Twisted Metal World Tour entführt Sie sogar in die Eiswüsten der Antarktis.



[1] Spanish Blood ist ein waschechtes Piratenspiel. [2] Tauchen Sie ein in die diffuse Unterseewelt – Aqua macht es möglich.

Scavenger macht Appetit

Neues Team taucht auf

Die hierzulande relativ unbekannte US-amerikanische Spieleschmiede "Scavenger" überrascht mit einer großen Auswahl an Games. Die Spiele haben eine Gemeinsamkeit: Sie sind für bestimmte – klar abgegrenzte – Zielgruppen programmiert. Ob Scavenger mit dieser Methode allerdings die gewünschten Resultate erzielen wird, bleibt abzuwarten. Die aktuelle Produktpalette beinhaltet im Moment die folgenden Titel: Tauchsport (Scuba Diving), Feuerwehr (Fire Fighting), Astronauten (Gemini), Dungeons and Dragons (Into the Shadows), Spinnen (Tarantula), Roboter (Amok), Motorrad (Scorcher), Polizisten (Sniper) und Piraten (Spanish Blood). Angesichts dieses breitgestreuten Angebotes dürfte wohl für jeden Geschmack etwas dabeisein.

Telstars heißes Duo

Excalibur 2555AD und Wreckin' Crew

Telstar kündigt die Veröffentlichung der beiden neuen Spiele "Excalibur 2555AD" und "Wreckin' Crew" für März an. Wreckin' Crew ist eine arcademäßiges, dreidimensionales Rennspiel, an dem bis zu 16 Spieler teilnehmen können. Dabei dürfen Sie Ihr Fahrtalent in vier unterschiedlichen Welten auf die Probe stellen. Ähnlich vielfältig ist auch die Auswahl der zur Verfügung stehenden Automobile. Die Spanne reicht dabei von einem 1957er Chevrolet bis zu einem aufgemotzten Ford. Selbstverständlich unterscheiden sich die Fahrzeuge nicht nur optisch voneinander. Auch bei den Fahreigenschaften zeigen sich gravierende Unterschiede. Dank der abgefahrenen Kurse, der vielen versteckten Level und der bereits erwähnten 16-Spieler-Option dürfte sich Wreckin' Crew zu einem Anwärter auf den Titel "Coolstes Rennspiel" entwickeln.

Eine ganz andere Ausrichtung verfolgt Telstars zweite Neuheit Excalibur 2555AD. Wie der Titel bereits verrät, handelt es sich hierbei um ein reinrassiges Adventure. Auf der Suche nach dem legendären Schwert Excalibur wandern Sie durch mehr als 600 Orte und treffen dabei 80 verschiedene Charaktere. Sie übernehmen die Rolle von Merlins (König Artus Hofzauberer) ungeschicktem Lehrling. Während Ihrer Wanderung begegnen Sie einer ganzen Reihe von finsternen Gestalten und müssen sich dementsprechend wehren. Leider verfügen Sie über ein eingeschränktes Repertoire an Zaubersprüchen, und auch Ihre Waffe ruft eher Heiterkeit denn Furcht hervor.

Angesichts des sowieso schon legendären Tafelrunden-Ambientes dürfte Excalibur 2555AD das Herz der Adventure-Fans im Sturm erobern. Dazu trägt auch die exzellente 3-D-Grafikengine bei, die Ihnen eine nahezu uneingeschränkte Bewegungsfreiheit ermöglicht. Auch die Interaktion ist gut gelöst und erhöht die Spieletiefe ungemein. Mit herausfordernden Puzzles, Echtzeitkämpfen und durchgängiger Sprachausgabe präsentiert sich ein durch und durch gelungenes Spiel. Mit diesem Fantasy-Adventure veröffentlicht Telstar eine echte Alternative zum beliebten "Baphomets Fluch". In einer der nächsten Ausgaben werden wir Ihnen dieses mit Spannung erwartete Spiel etwas näher vorstellen.



[1] Dieser gar nicht nette Typ führt bestimmt nichts Gutes im Schilde. [2] Excalibur 2555AD sieht aus wie eine perfekte Mischung aus Resident Evil und Baphomets Fluch.



Nach dem riesigen Erfolg zählt der Tomb-Raider-Distributor Eidos Interactive plötzlich zu den ganz Großen der Branche. Um die Gunst der Stunde zu nutzen, offenbaren die Jungs und Mädels von Eidos bereits jetzt ihre Pläne für das noch junge Jahr 1997. „Shadow Warrior“ ist ein D***-ähnlicher 3-D-Shooter, der Sie in eine fernöstliche Umgebung entführt. Darüber hinaus sind auch folgende Spiele für dieses Jahr angekündigt: „Deathtrap Dungeon“, „Championship Manager 96/97“, „Swagman“, „Apache“ sowie „Steel Legions“. Mehr dazu entnehmen Sie bitte unserem ultimativen Preview-Special.



Im Jahre 1997 setzt Gremlin Interactive auf die Trumpfkarte Motion Capturing.



Mehr aus dem Hause Actua

Tennis ist da!

Nach den beiden erfolgreichen Titeln "Actua Soccer" und "Actua Golf" baut Gremlin Interactive sein Actua-Sortiment weiter aus. Angekündigt sind bereits "Actua Tennis", "Actua Ice Hockey" sowie zwei neue Ausgaben von "Actua Soccer". Als erstes wird – voraussichtlich nur in Großbritannien – eine überarbeitete Version der Fußballsimulation unter dem Titel "Actua Soccer Club Edition" erscheinen. Diese beinhaltet die aktuellen Daten der englischen Premier Division. Die einzelnen Spieler werden durch kleine Fotos sowie zahlreiche Statistiken vorgestellt. Gegen Ende des Jahres wird Gremlin dann mit "Actua Soccer 2" eine verbesserte Ausgabe präsentieren.

Motion Capturing lautet die Devise von "Actua Tennis". Trotz dieser Ressourcen fressenden Technik soll die Spielgeschwindigkeit sehr hoch bleiben. Auf der Optionsseite stehen Einzel- und Doppelspiele sowie durchgehender Kommentar. Angesichts dieser Aussagen darf man auf das endgültige Ergebnis gespannt sein.

Gegen Ende des Jahres schließt sich auch der Eishockeysport der Actua-Serie an. Mit dem Titel "Actua Ice Hockey" will Gremlin an der Vorherrschaft von Electronic Arts kratzen.

EA stellt neue Technologie vor

Neuer Controller von EA

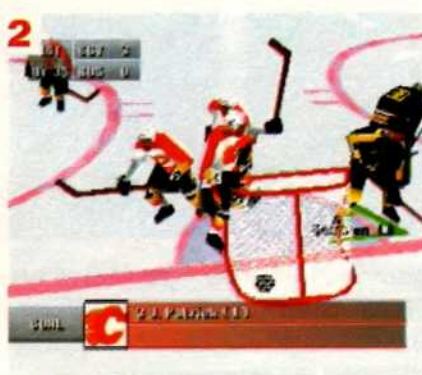
Am Rande des 47ten NHL All-Star-Game stellte Electronic Arts in San José, Kalifornien seinen neuen kabellosen Controller vor.

Im Rahmen eines Penalty-Shootouts – NHL 97 – durften ausgewählte Fans gegen US-amerikanische Showgrößen antreten. Um die Leistung der neuen Pads unter Beweis zu stellen, platzierte man die Gegner an die entgegengesetzten Enden der Eisfläche. Das ganze Geschehen

wurde Spielern und Zuschauern mittels der riesigen Hallenmonitore nähergebracht. Die Ergebnisse dieser Vorführung waren mehr als verblüffend und versprechen eine na-

hezu uneingeschränkte Bewegungsfreiheit. Ob, und vor allem wann dieses vielversprechende Produkt den deutschen Markt erreicht, steht allerdings noch in den Sternen.

[1] Hitzige Gefechte vor dem Tor. [2] Hier gerät der Torwart in arge Bedrängnis. Schön: Details wie die Trikotnummern der Spieler.



Alte Zeiten

Die Spannung hält sich für Newcomer zwar in Grenzen, alte Hasen sehen die Neuauflage des Arcade-Klassikers „Galaxians“ allerdings mit anderen Augen. Wer dieses Spiel am originalen Münzautomaten gespielt hat, dem sind die Gaumenfreuden Slush Puppie, Ahoi-Brause und Pop-Rock sicher nicht fremd.

„Namco Museum Volume 3“ kann Ihnen die Jugend zwar nicht wiederbringen, nostalgische Gefühle kommen bei dieser rudimentären Ballerei aber durchaus auf. Hier stehen Sie nun, bewegen sich behende von links nach rechts und schießen sporadisch angreifende, unglaublich amateurhaft anmutende Pixelgebilde ab. Ping, 200 Punkte. Ping, 300 Punkte. Plötzlich löst sich ein Mutterschiff inklusive zweier Begleiter. Nun heißt es schnell reagieren – schließlich bringt die Vernichtung dieser drei Gegner satte 800 Punkte. Diese sind auch bitter nötig, da die gegnerischen Reihen immer näher kommen und Sie zudem nur noch ein einziges Bildschirmleben besitzen. Drei platzierte Schüsse, die Punkte sind eingefahren, das Extraleben ist gerettet. Auf geht's in die nächste Stufe.



Perfekt abgestimmt

Grolier präsentiert Adventure

Grolier kündigt die PlayStation-Umsetzung des in Kürze erscheinenden PC-Adventures "Perfect Assassin" für die zweite Jahreshälfte an.

Das von Synthetic Dimensions entwickelte Spiel ist ein Fantasy-Adventure, das auf der Konzeption des führenden britischen Fantasy-Künstlers "Key Walker" basiert. Allerdings klingt die Hintergrundgeschichte ebenso abgedroschen wie die alte Alien-bedrohen-die-Welt-Leier: Gut und Böse bekämpfen sich seit Urzeiten. Den Part des Bösewichts übernimmt dabei der größtenwahnsinnige T'Promeil, der eigentlich nichts anderes will als die gesamte Welt zerstören. Sein Gegner – der gute Charon – ist eben jener Perfect Assassin, der dem Typen mit dem avantgardistischen Namen das Handwerk legen will.

Um diese Story haben die Programmierer ein Adventure gebastelt, dessen Story nicht-linear voranschreitet. Auf dem grafischen Sektor werden Ihnen wechselnde Kameraperspektiven, animierte, fotorealistische Charaktere sowie detaillierte Hintergrundgrafiken geboten.

BRANDHEISS!

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
Baphomets 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
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
Creation *	89,99
Crow: City of Angels *	79,99
Crusader – No Remorse *	89,99
Cyberia	89,99
Darklight Conflict *	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
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
Gunship (engl.)	89,99
Hardcore 4x4 *	99,99
Hexen *	89,99
Hyper Final Match Tennis *	89,99
International Superstar Soccer Deluxe *	89,99
International Track & Field	99,99
In the Hunt *	89,99
Iron & Blood	79,99
Iron Man / XO *	79,99
Jet Rider *	89,99
Jumping Flash 2	99,99
Kings Field *	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 in the Zone 2 *	99,99
NBA Jam Extreme	79,99
NBA Live '97	89,99
Necrodrone *	99,99

Sony Playstation – Spiele

Need for Speed	89,99
NFL Game Day	99,99
NHL Face Off	99,99
NHL Hockey '97 (EA Sports)	89,99
NHL Powerplay Hockey *	89,99
Onside Soccer	89,99
Pandemonium	79,99
Penny Racers	89,99
Perfect Weapon *	89,99
PGA Tour Golf '97	89,99
Po'ed *	89,99
Power Move Pro Wrestling *	89,99
Project Overkill	89,99
Pro Pinball	79,99
ranSoccer	89,99
Rayman	89,95
Re Loaded	99,99
Resident Evil (dt.)	89,99
Return Fire	89,99
Return to Zork *	89,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Road Rage *	89,99
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
Space Jam *	79,99
Spot Goes to Hollywood *	89,99
Star General *	79,99
Steel Harbinger	89,99
Steel Panthers 2 *	79,99
Street Fighter Alpha 2	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
Tilt!	89,99
Time Commando	89,99
Titan Wars *	89,99
Total No. 1 *	99,99
Tomb Raider	89,99
Top Gun – Fire At Will	89,99
True Pinball	89,99
Tunnel B1	89,99
Twisted Metal 2 *	89,99
Victory Boxing	89,99
Virtual Golf *	89,99
Virtual Tennis *	79,99
VR Pool *	79,99
Warhammer	89,99
Warhawk	89,95
Warwind *	79,99
Wing Commander 4 *	89,99
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
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
Predator Lightgun	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

Action pur!

**Crusader
No Remorse**

Sony PSX *

89,99

Area 51

Sony PSX *

89,99



Der Countdown läuft!

Nintendo 64

Nintendos neue Wunderkonsole
dt. PAL-Version *

399,-

Super Mario 64

N64 *

99,99

voraussichtlicher Liefertermin: 1.3.97
Vorbereitung ratsam!

Sportliche Highlights:

**Nascar
Racing '96**

Sony PSX *

89,99

Cool Boarders

Sony PSX *

89,99

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

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

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inklusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM – Kreditkarte: 9,99 DM – Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NN-Gebühr – ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei – Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Versandbestellungen! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



**Wo Sie uns
finden:**

Media Point

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

Media Point

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

Media Point

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

Media Point

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

Media Point

Dortmund
Rheinische Straße 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!



beantwortet von Patricia Beischl

OMACHO?!

Ich wollte mich nur recht herzlich bei Ihnen für den Gewinn und Ihr Schreiben bedanken – auch wenn Ihr mir aus Versehen statt meiner EA-Produktpalette nur ein Krazy Ivan T-Shirt geschickt habt. Was? Das war gar kein Versehen? Okay, dann will ich mal nicht weiter nerven. Eine Frage noch: Was heißt Omacho? Ist das russisch? Wer's weiß, schickt die Antwort an uns. Unter den Einsendern verlosen wir viele wertvolle Preise (leere Kugelschreiber, drei Jahre alte Ausgaben des "Weser-Kuriers", Büroklammern etc.). Die Mitglieder unserer Familie sind vom Umtausch ausgeschlossen ... äh ... vom Preisausschreiben. Der Rechtsweg ist diesmal erlaubt, der Linksweg dagegen nicht. So genug Fax-en gemacht. Wir grüßen Euch und hoffen, Ihr hattet ein frohes Fest und einen guten Rutsch!

Familie G., Bremen

Jawohl, wir wissen, was Omacho bedeutet: Nämlich "Gefahr" (es ist übrigens tatsächlich russisch). Und wenn wir jetzt nicht augenblicklich einen der versprochenen und – je nach Blickwinkel durchaus wertvollen – Sachpreise gewinnen, dann sind wir sauer. Und machen nie mehr ein neues Heft, sondern es gibt jeden Monat nur noch das alte. Jawohl.

Kompatibilitätsprobleme

Ich habe nur zwei Fragen: Welche Spiele können mit dem NegCon-Controller gezockt werden und welche mit der Maus?

Markus J., Medelby

Endlich voll den Durchblick...

...haben beim American Football folgende Gewinner unserer Buch-Verlosung aus Heft 01/97:

Carsten Hollenberg, Wülfrath
Torben Schirn, Berlin
Andreas Klingelhöfer, Saulheim
Nils Kerwin, Herne
Tobias Seidel, Berlin
Daniel Lear, Frankfurt
Georg Blomberger, Wackersberg
Patrick Görlitz, Kalkar
Sven Krausch, Gießen
Thomas Sonsalla, Neuss

Wir haben nur zwei Antworten: Beachten Sie den Packungsaufdruck... In der Tat haben wir keine Liste, in der die einzelnen Features eines jeden Spiels aufgeführt sind. Spontan fallen uns zum NegCon-Controller die Games "Ridge Racer" (und "Revolution"), "Formel 1" und "Andretti Racing" ein. Ansonsten bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als vor dem Kauf eines neuen Games auf der Rückseite genau auf die dort abgebildeten Symbole zu achten, welche Zusatzgeräte das Spiel unterstützt und welche nicht.

Streng geheim

Bei Eurem Test zu "Final Doom" in Ausgabe 12 habt Ihr einige Bilder abgedruckt, die ich noch nie im Spiel gesehen habe. Sind das Geheimlevel oder waren das Ausschnitte aus der PC-Version?

Zum Schluß noch etwas: Der Einfall mit dem Poster war echt spitze!

Martin J., Traunreut

Gut aufgepaßt! Die Bilder stammen in der Tat aus den beiden Geheimleveln bei "Final Doom". Wo sich diese Spielabschnitte befinden? Das ist streng geheim. Da hilft nur suchen...

Mal mit, mal ohne

Da wir uns erst vor kurzem eine PlayStation gekauft haben, haben wir noch ein paar Fragen zu den Games:

1. Wird es einen Nachfolger zu "Formel 1" geben? Und warum werden bei diesem Spiel nur Heck und Front beschädigt, nicht aber die Seiten?
2. Könntet Ihr Euer Magazin nicht auch ohne CD in die Läden bringen? Dann könnte man wählen, ob man mehr bezahlt und die Demo-CD hat oder eben darauf verzichtet.
3. Warum erscheint "Destruction Derby 2" erst so spät? Es war doch schon für Mitte November angekündigt.

Matthias und Erik E., Petersberg

Ein Nachfolger zu Formel 1 ist derzeit noch nicht im Gespräch. Wir halten es aber durchaus für möglich, daß ein Sequel dieses – fast schon – Kult-Spiels vielleicht gegen Ende dieses bzw. Anfang nächsten Jahres erscheinen

"Wicked"

Die aktuellen CDs von "Scooter" haben wir geschickt an:

Dirk Spengler, Dresden
Thomas Koch, Bergisch-Gladbach
Michia Hayashi, Hannover
Christian Putz, Rödental-Kipfendorf
Andreas Gall, Vallendar
René Stephan, Neustadt
Norbert Günther, Hamburg
Toni Grundel, Senftenberg
David Bories, Schloß Hoite - Stukenbrock
Danny Krieg, Kistritz
Joerg Wilden, Lauenau
Steve Angetter, Gemünden
Frank Ehrler, Weisweil
Sanel Aganovic, Dresden
Benjamin Trigui, Essen
Franco Grams, Bönen
Olaf Grube, Lage
Uwe Mueller, Jochgrim
Feras Darvich, Ahlen
Patrick Bader, Lauchringen

könnte. Warum welche Bugs in dem Spiel sind (die eigentlich gar keine sind) steht ausführlich in dem "Bug Report" zu Formel 1 in unserer Ausgabe 2/97.

Das PlayStation Magazin wird bis auf weiteres nicht in zwei Versionen erscheinen. Außerdem beweisen uns die zahlreichen Leserbrief, daß für die meisten PlayStation-Fans gerade die Demos enorm wichtig sind.

Die Frage nach Destruction Derby 2 läßt sich ganz einfach beantworten: Das Spiel hatte ein paar Probleme mit der strengen Qualitätskontrolle, die jedes PlayStation-Game erst mal passieren muß. Deshalb hat sich der Verkaufstag deutlich nach hinten geschoben. Wenn dieses Heft verkauft wird, sollte DD 2 allerdings schon seit ca. 3 Wochen im Handel erhältlich sein.

Schöner spielen...

... mit der "Scooter"-PlayStation aus Ausgabe 01/96! Gewonnen hat sie **Carmen Kamuf, Dossenheim**
 Herzlichen Glückwunsch!

Wir bieten...

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

Erst einmal ein dickes Lob an Ihr Magazin. Endlich mal ein Magazin, das vernünftig und kritisch über PlayStation-Spiele berichtet. Aber ich habe auch ein paar Anregungen und Fragen an Sie:

1. Wann kommt endlich DD2 in die Läden?
2. Ihre Demo-CD ist klasse, aber warum sind da keine Spiele wie "WipEout 2097" oder DD2 drauf? Ich glaube, das würde jeden Spieler ansprechen, denn "Street Racer" oder "Time Commando" sind nicht gerade überzeugende Games.

Zum Schluß noch eine Anregung: Wie wäre es denn, wenn Sie – die Sie gerade diesen Brief lesen und beantworten – Ihr Alter neben Ihren Namen schreiben würden? Das würde mich und sicher auch viele andere Leser interessieren.

Patrick R., Sulzbach a. M.

Danke für das "dicke Lob". Die Antwort auf die Frage nach "Destruction Derby 2" findet sich im Leserbrief "Mal mit, mal ohne".

Kritischer ist die Sache mit der Demo-CD. Denn – wie so viele andere Sachen auch – ist es halt Geschmacksache, welches Spiel einem gefällt und welches nicht. So haben wir gerade auf "Time Commando" jede Menge positive Resonanz erhalten, auch wenn Sie offensichtlich zu denjenigen gehören, die mit dem Game gar nichts anfangen können. Wie dem auch sei, wir bemühen uns, immer aktuelle Spiele auf die CD zu bringen. Inwieweit uns das gelingt, hängt auch viel von der jeweiligen Her-

stellerfirma ab. Wird dort kein Demo produziert, haben wir auch kein Material für unsere Cover-CD.

Und soviel zu Ihrer Anregung: Fragt man Damen etwa nach dem Alter...?

Vermischtes

Ich finde Euer Magazin echt super, weil es sehr übersichtlich ist und viele Informationen enthält. Ich hätte da aber noch einen Verbesserungsvorschlag: Ihr könntet immer dazu schreiben, ab welchem Alter die Spiele empfohlen sind und ob sie Gefahr laufen, indiziert zu werden.

Einige Fragen habe ich aber auch noch:

Gibt es schon Spiele à la "Star Trek"?

Welches Spiel lohnt sich eher: "Tomb Raider" oder "Disruptor"?

Wie teuer ist die Club-Gebühr im MIP-Club (falls es überhaupt eine gibt)?

Wird "Resident Evil 2" auch so brutal und schweißtreibend sein wie der erste Teil?

Das war's – und tschüß.

Andy J., Sievershütten

Die Information mit der Altersfreigabe würden wir gerne zur Verfügung stellen – oftmals weiß aber der Hersteller zum Zeitpunkt unseres Tests selbst noch nicht, in welche Kategorie das Spiel letztendlich fallen wird. Und ehe wir falsche oder unvollständige Angaben abdrucken, haben wir uns entschieden, es zu lassen. Denn es bei einem Spiel zu tun und bei einem anderen nicht, macht auch keinen Sinn. Die Frage nach der potentiellen Indizierung ist ebenfalls heikel. Immerhin wäre es nicht unbedingt geschickt, in einer Zeitung zu schreiben, daß ein Game wahrscheinlich der Bundesprüfstelle "zum Opfer" fällt – möglicherweise wird die BPS dadurch erst auf ein Spiel aufmerksam.

Ein "Star Trek"-Game wird erscheinen; wir warten quasi stündlich auf detaillierte Hersteller-Informationen.

Die Frage, welches Spiel besser ist, beantworten wir eigentlich nicht so gerne (da war sie wieder, die Sache mit den persönlichen Geschmäckern, die ja bekanntlich verschieden sind). Insbesondere, wenn es bei dem Vergleich um so unterschiedliche Games geht, wie "Tomb Raider" und "Disruptor". Immerhin fallen die beiden in völlig verschiedene Genres. Und in ihrem jeweiligen Bereich sind beide Spiele mit an der Spitze.

Informationen zum MIP-Club gibt es unter der Rufnummer 0 69/6 65 43-3 00. Dort erfahren Sie auch, was es für unterschiedliche Angebote gibt (z.B. mit und ohne Abonnement des PSX-Magazins).

Paradise of Games

Ich bzw. wir im Spieleclub "Paradise of Games" sind eine Interessengemeinschaft, die Spiele austauschen, Sammelbestellungen tätigen, Tips & Tricks zur Verfügung stellen und sammeln, immer die neuesten Infos haben. Willkommen sind uns alle – egal ob 10 Jahre oder 95, männlich oder weiblich, ob aus Berlin oder Saarbrücken.

Christian, 0 22 02/4 29 37 (Fax und Telefon)

Neue Freunde

Da sich in meinem Freundeskreis leider nur ein PlayStation-Besitzer befindet, möchte ich auf diesem Weg neue Leute kennenlernen, die mit dieser Konsole spielen. Dabei spielt es keine Rolle, ob Männlein oder Weiblein. Er oder sie sollte mindestens 15 Jahre alt sein, sich ernsthaft für Videospiele interessieren und in Leverkusen wohnen. Ich selbst bin 16 und seit Jahren begeisterter Videospieler (auch auf anderen Systemen).

Tobias Scholz, Telefon 02 14/50 32 47

Einen ausführlichen Vorbericht zu "Resident Evil 2" haben wir in Ausgabe 2/97 veröffentlicht. Und soviel sei noch mal verraten: Der zweite Teil ist sicherlich nicht weniger spannend und nervenaufreibend als der erste.

Rebel Assault II

Ich habe in einer anderen Zeitschrift gelesen, daß es bald eine PSX-Version von "Rebel Assault II" geben soll. Es soll sogar eine verbesserte Variante der PC-Fassung sein. Wißt Ihr was darüber?

Frank B., Norderstedt

Ja, tun wir! In der Tat ist "Rebel Assault" angekündigt und soll ca. im März in den Händlerregalen liegen. Wir berichten ausführlich über das Spiel, sobald eine Testversion bei uns eingetroffen ist. Und dann können wir auch erst sagen, ob es besser ist als auf dem PC oder nicht.

Fragen über Fragen

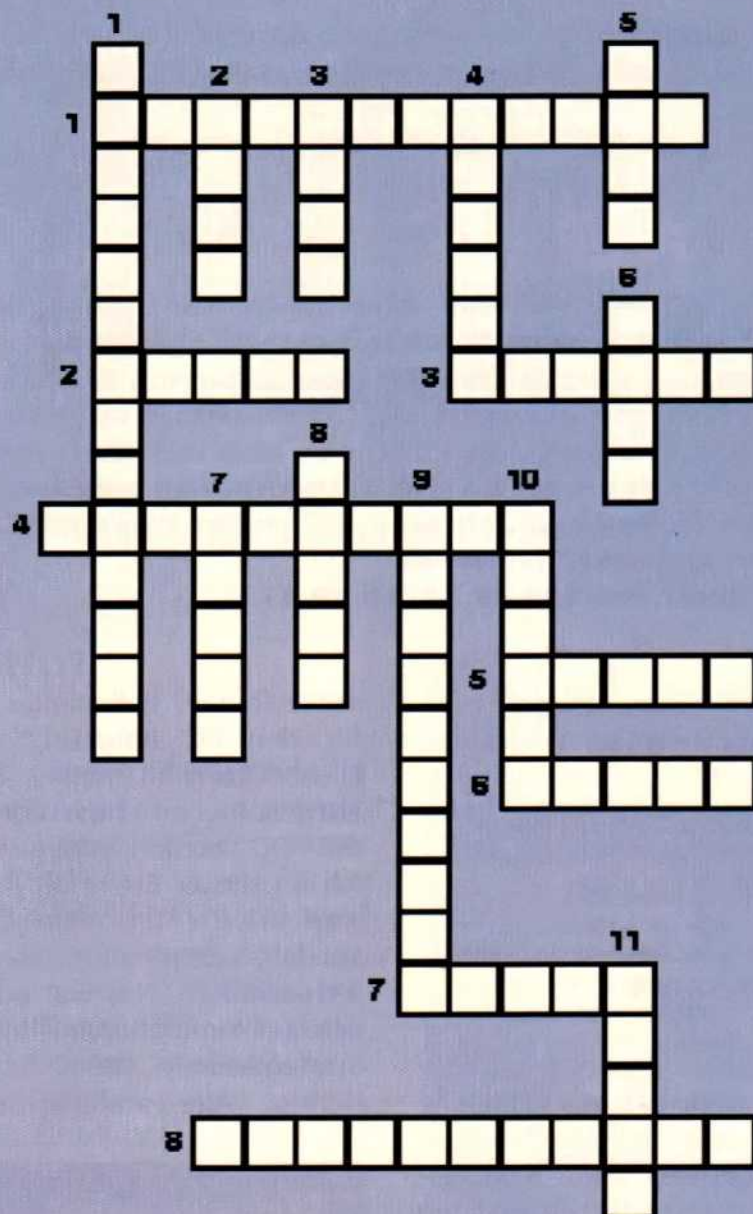
Seit kurzer Zeit lese ich Euer PSX-Magazin und muß sagen, daß ich überwältigt bin. Eure Cover gefallen mir ausgesprochen gut, die übergroßen Screenshots lassen erkennen, um was es geht, die Previews und Tests sind ausführlich, und bitte behaltet auf jeden Fall die Poster bei! Die US- und Japan-Kolumnen sind sehr interessant – schließlich will man als Europäer auf dem Laufenden bleiben, was im Ausland so geschieht. Noch ein Wort zu Eurem Editorial in Ausgabe 12/96 "Nomen est Omen": Ich selbst bin stolzer Besitzer einer PlayStation und eines Pentium 133. Gerade in letzter Zeit konnte ich

mitverfolgen, daß einige PSX-Titel für den PC umgesetzt wurden. Diese Titel sind meines Erachtens ausgesprochen miserabel (WipEout, DD, etc.). Deswegen möchte ich an dieser Stelle all jene Leser warnen, die mit dem Gedanken spielen, sich einen PC zum Zocken anzuschaffen. Nur wer ausschließlich auf Simulationen, Rollen- und Strategiespiele steht, liegt damit richtig. Alle anderen sind bei

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.

Unser Leser Markus Johannsen aus Medelby hat Ihnen und uns ein Kreuzworträtsel gebastelt. Viel Spaß beim Ausfüllen.



Senkrecht: 1) Er ist verrückt nach Äpfeln 2) Graue Konsole von ... 3) bekanntes indiziertes Spiel 4) beliebtes Prügel-Spiel 5) ein Flipper 6) U.F.O. – Name der Mannschaft 7) ... Trilogy 8) Krieg der Würmer 9) braucht man zum Spielen 10) Jum'n-Run; heißt so, wie ein Film mit Dustin Hoffmann 11) ... in Lemmingland
Waagrecht: 1) Horrorschocker 2) Kämpfer bei Tekken 3) analoges Pad für Rennspiele 4) Kult-Fußballspiel 5) gibt es auch als Sammelkartenspiel 6) bekannter Hersteller von PSX-Games und Arcade-Automaten 7) ... Assault 8) F2B

Senkrecht: 1) Crashbandicoot 2) Sony 3) D**M 4) Tekken 5) Tilt 6) XCOM 7) Alien
Waagrecht: 1) Resident Evil 2) Angel 3) NegCon 4) FIFA Soccer 5) Magic 6) Namco 7) Rebel 8) Faded to Black

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

der Konsole besser aufgehoben. Schließlich macht es einen erheblichen Unterschied, ob 400 Mark für eine gute PSX oder 4000 Mark für einen halbwegs guten Rechner berappt werden müssen. Nun aber zu meinen Fragen:

1. Ist die PSX-Tasche bereits im Handel?
2. Welche Pistole könnt Ihr für Spiele wie "Die Hard Trilogy" empfehlen?
3. Wie sieht es mit einer Umsetzung von "Little Big Adventure" für die Konsole aus?
4. Wann erscheinen nun endlich "Soul Edge" und "Final Fantasy VII"?
5. Stimmt es, daß die FMV-Sequenzen bei "Resident Evil" gekürzt

Diskriminierung der Teddybären



Eure Magazin ist echt allererste Sahne, aber beim Lesen der Ausgabe 12/96 bekam ich fast einen Riesenschock (es grenzte schon an einen "Shellshock")! Wie könnt Ihr es wagen und verantworten, in einer dermaßen brutalen Welt voller Horror, Gewalt, randalierender Politiker, Päpste in Kettenhemden und wildgewordener Wüstenstrolche etc. eine Werbung wie die für das Spiel "Disruptor" abzudrucken? Bohnert der Hamster in Euren Hirnstübchen nicht mehr ganz sauber? Diese Werbung ist das allerletzte! Sie diskriminiert alle Teddybären auf diesem Planeten. Und das, wo doch angeblich der Teddybär der beste und treueste Freund des Menschen ist! Ich möchte gar nicht an die Folgen denken, die Ihr mit dieser Anzeige bei Jugendlichen ausgelöst habt... Aber über eines solltet Ihr Euch im klaren sein: Als ein Repräsentant der Teddybären-Klasse werde ich Euch dafür belangen... es sei denn, Ihr würdet mir ein Exemplar dieses ekelregenden und abstoßenden Spiels gratis frei Haus zuschicken! Dann könnte ich – vielleicht – noch mal ein Teddy-Auge zudrücken. Natürlich dient das Exemplar nur als Exempel, daß ich es vor all den versammelten Teddybären vernichten kann... Also: Mehr Macht den Teddybären. Und hier noch eine letzte Message an alle, die die Anzeige kennen: Macht das nicht zu Hause nach! Die EG-Teddy-Bären warnen: "Benutzung des Spiels 'Disruptor' auf eigene Gefahr. Zu Risiken und Nebenwirkungen fragen Sie bitte Dr. Teddybrinkhoff aus der Schwarzwaldbärenklinik".

Und wehe, Ihr druckt diesen wichtigen Brief nicht ab – nachdem Ihr gelacht habt!

Steve R., Köln

Was sollen wir dazu sagen? Wir sind und waren menschlich betroffen, tief betroffen, unsagbar tief betroffen. Wir hatten nicht bedacht, was wir in diesem unserem Universum auslösen, wenn die Teddy-Bären-Werbung in unserem Heft abgedruckt wird. Sofort haben wir tausende von freiwilligen kleinen Steiff-Teddybären ausgesandt, um in den Zeitschriften im ganzen Land die entsprechenden Seiten zu schwärzen und so für die Welt unkenntlich zu machen! Auch die EG-Teddy-Bären haben wir offiziell um Entschuldigung gebeten, die im übrigen in allen Punkten einstimmig angenommen wurde.

Um nun auch Ihnen unseren guten Willen und unser Bedauern zu verdeutlichen, ist bereits ein kleines Päckchen mit Hilfe der Deutschen Bundespost (oder war es die Post AG) auf dem Weg zu Ihnen. Allerdings ist der Inhalt keines dieser entsetzlichen Spiele (schließlich wissen wir noch nichts über die möglichen Spätschäden des Games!), sondern ... lassen Sie sich überraschen.

In diesem Sinne hoffen wir, daß auch Sie uns möglichst bald die nötige Absolution erteilen, daß wir wieder aus der Bülberhaltung aufstehen und uns einer neuen Ausgabe des PSX-Mag widmen können...

worden sind? Wenn ja, leidet der Spielspaß darunter?

6. Wie sieht es eigentlich aus, wenn ein Spiel indiziert worden ist? Wird es komplett vom Markt genommen oder darf es nur nicht mehr beworben werden?
7. Wann erschien eigentlich eure erste Ausgabe und wie komme ich an versäumte Ausgaben?
8. Ist "Street Fighter Alpha (Zero) 2" nun der letzte "zweite Teil"? Wann erscheint Nummer drei? Vielleicht habe ich ja Glück, und meine Zeilen werden mal in Eurem Magazin abgedruckt!

Mario T., Reutte, Tirol

Glück gehabt – hier ist der abgedruckte Leserbrief. Und die Antworten:

1. Die Tasche lag pünktlich zum Weihnachtsgeschäft in den Läden.
2. Die Gun unserer Wahl ist die "Predator" (Test siehe Ausgabe 02/97).
3. Leider haben wir noch keine definitiven Informationen, was "Little Big Adventure" angeht.
4. "Sould Edge" ist für Ende März an-

gekündigt, "Final Fanatsy VII" soll im Sommer erscheinen. Wir glauben das allerdings erst, wenn die Spiele wirklich im Handel sind. Also, bitte nicht zu früh freuen. Selbstverständlich werden wir über beide Games ausführlich berichten, sobald wir Testversionen in den Händen haben.

5. Laut Aussagen von Virgin wurde bei "Resident Evil" nichts, aber auch rein gar nichts, gekürzt.
6. In Ausgabe 01/97 haben wir ausführlich die rechtlichen Hintergründe zu Indizierung, Beschlagnahme etc. erklärt. Sollten Sie die Ausgabe nicht besitzen, schicken Sie uns ein kurzes Fax – wir schicken Ihnen dann die gewünschten Begriffserklärungen. Hier alle noch mal aufzuführen, wäre zuviel des Guten.
7. Unsere erste Ausgabe war die Nummer 08/96. Nachbestellungen sind jederzeit über Computer Service Jost möglich (Anschrift und Telefonnummer siehe Impressum unter "Einzelheftbestellungen").
8. Der dritte Teil der Prügel-saga ist noch nicht in Sicht.



Die meisten Basketballspiele
sind **total** sterbenslangweilig.



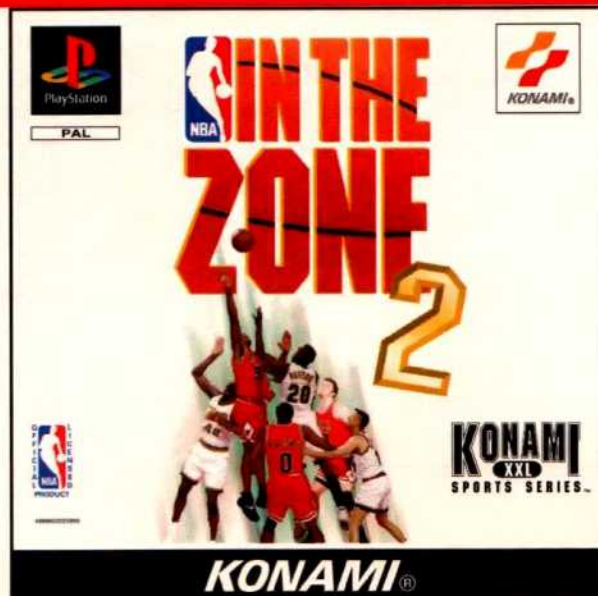
NBA In the Zone 2
ist **total** scharf.



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-4, 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.

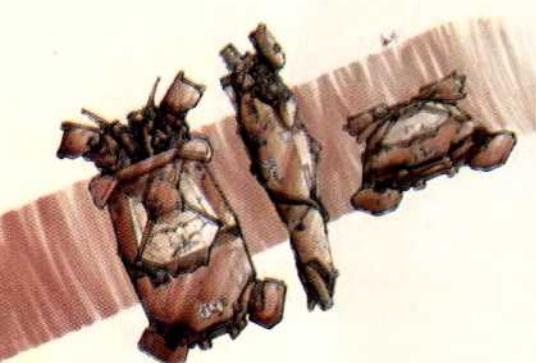


KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

Angespielt | Lifeforce Tenka



Viele haben versucht, ein bekanntes indiziertes Spiel zu kopieren und sind dabei gescheitert. Bei Psygnosis glaubt man nun, jene Essenz gefunden zu haben, die man braucht, um das Genre in neue Dimensionen zu heben. von Artur Hoffmann



Im Jahre 2096 – gute zwölf Monate, bevor Sie sich entscheiden, ins Rennlager zu wechseln und ein "WipEout"-Pilot zu werden – befinden Sie sich in einer außerirdischen Kolonie. Diese Siedlungen wurden geschaffen, als die Erde so zugrunde gerichtet und von Kriegen gezeichnet war, daß sie nahezu unbewohnbar wurde. Unglücklicherweise finden Sie, Tenka, sich auf einer Kolonie wieder, auf welcher menschliches Genmaterial in tödliche Bionoid-Kämpfer umgewandelt wird. Diese sind halb Mensch und halb Maschine. Das Ganze widerstrebt Ihnen verständlicherweise gewaltig. Daher rüsten Sie sich mit einer Waffe aus und machen sich auf den Weg durch die Kolonie, um die Bionoiden mit einer Hand auszulöschen und so die Pläne der Obrigkeit zunichte zu machen.

Fortschrittsglaube

"Lifeforce Tenka" ist der x-te Versuch, die "D***"-Formel zu nehmen, ihr das längst überfällige Facelifting zu verpassen



[1] Sieht so der neue Spitzenreiter des Genres aus? **[2]** Grafisch hat Tenka offensichtliche Vorteile. **[3]** Das Gameplay ist nicht gerade schäbig.



[1] Die Zukunft ist trübe und ausschließlich neonbeleuchtet. **[2]** Die Grafik kann man zu Recht als exzellent bezeichnen. **[3]** Sehen Sie, was wir meinen?

und technisch zu verbessern. Bis wir diesen neuerlichen Anlauf genauer unter die Lupe nehmen können, wird es zwar noch eine Weile dauern – bis dahin liefern wir Ihnen aber schon mal die auffälligsten Verbesserungen.

Zunächst wäre da die Grafik. Wie bei den meisten Produkten aus dem Hause Psygnosis wurde auch bei diesem Titel sehr viel Zeit auf die Programmierung einer perfekten Optik verwendet. Die Feinde in dem Spiel wurden mit Hilfe von Polygonen und Texture-Mapping geschaffen. Beim indizierten Vorbild bestanden die Feinde aus Sprites, was – wie wir alle wissen – bei Annäherung an die Monster in einem wahren Pixel-Flash endete. Nicht so bei Tenka.

Auch das Gameplay wurde gründlich überarbeitet. Die flache, eckige Struktur war vor

einiger Zeit sicher in Ordnung. Nun hat Psygnosis den Spielern aber eine Welt gegeben, in welcher zahlreiche Level durch geschwungene Wände und Decken begrenzt sind. Aus diesem Grunde können Sie auch nach oben und unten blicken und selbstverständlich auch schießen. Dies alles läßt die Umgebung viel überzeugender erscheinen. Gleichzeitig bedeutet es aber auch, daß Sie die Gegner viel genauer anvisieren müssen. Alles in allem könnte sich Tenka zum neuen Star des Genres mausern. Allerdings ist die Konkurrenz gerade auf diesem Sektor breit gestreut (Disruptor, Exhumed...). Sobald uns eine testfähige Version vorliegt, werden wir Sie selbstverständlich genauer über den Fortgang der unendlichen Geschichte der 3-D-Shooter informieren. pat



Das gesamte Erscheinungsbild von Tenka vermittelt ein wirklich dreidimensionales Gefühl.

fordern Sie unseren
kostenlosen Gesamtkatalog an
Tel. 089/546 0300

Die Spielewelt hat einen Namen...

Playcom

und eine Telefonnummer...

089-546 0 300

Internet-Email:
info@playcom.de

Sony PSX

3D Pinball	dt *	99.00
A-Train (AIV Global)	dt	99.00
Actua Golf	dt	79.00
AD&D Forgotten Real.	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
Alphastorm	dt *	89.00
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
Batman Forever Coin	dt	79.99
Battle A.Toshinden 2	dt	99.00
Bedlam	dt *	89.00
Beyond the Beyond	dt	99.00
Beyond the Beyond	us	109.00
Birthing	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	79.99
Burning Road	dt	79.99
Buzzsaw	dt *	99.00
Carnage Heart	dt *	89.00
Casper	dt	84.00
Cheesy	dt	89.99
Chronicles o.t.Sword	dt	89.00
Comma. & Conqu. 1	dt	99.00
Contra	dt	99.00
Converse Hard Core H	dt	99.00
Cool Boarders	dt	89.00

TOP SPIEL DES MONATS

Rage Racer



Rage Racer

dt 109.00

Namco Museum P. 2	dt	89.00
Namco Prime Goal So.	dt	89.00
Namco Smash Court T.	dt	89.00
Namco Museum P. 3	dt	89.00
Nanotek Warrior	dt	89.00
Nascar Racing 96	dt	89.99
NBA in the Zone 2	dt	99.00
NBA Jam Extreme	dt	79.99
NBA Live 97	dt	89.00
NFL Quarterback '97	dt	79.99
NHL Face Off 97	dt *	99.00
NHL Face Off 96	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	79.99

Penny Racer	dt	89.00
Perfect Weapon	dt *	89.00
PGA European Tour	dt *	89.00
PGA Tour Golf 97	dt	89.00
Pitball	dt	89.00
Plades of Rage	dt *	99.00
Player Manager	dt	79.99
Poed	dt	89.00
Porsche Challenge	dt *	99.00
Power Move P.Wrestl.	dt	79.99
Powerserve Tennis	dt	84.99
Powerplay Hockey	dt	84.00
Princess Maker 3	dt	99.00
Pro Pinball the Web	dt	79.99
Probotector	dt	99.00
Project Rally	dt *	89.00
Overkill	dt	89.00
Psychic Detective	dt	84.00
Qad	dt *	99.00

Rage Racer	dt	109.00
Raging Skies	dt	99.00
Rapid Reload	dt	89.00
Rayman	dt	89.00
Rayman 2	dt	94.00
Razor Wing	dt	89.00
Re-Loaded	dt	79.99
Rebel Assault 2	dt *	99.00
Resident Evil	dt	89.00
Return to Zork	dt *	89.00
Return Fire	dt	89.00
Ridge Racer Revol.	dt	99.00

Road Rash	dt	89.00
Road Rage	dt	89.00
Robo Pit	dt	79.99
Robotron "X"	dt	89.00
Rock'n Roll Racing 2	dt	94.00
Rocket Jockey	dt	99.00
Roll Cage	dt	99.00
Sampras Extre. 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
Space Jam	dt	89.00
Spiral Saga	dt	99.00
Spot Goes to Hollywood	dt	89.00
Star Gladiator	dt	89.00
Starfighter 3000	dt	84.99
Steel Harbinger	dt	89.00
Street Racer	dt	89.99
Streetfighter Alp.2	dt	89.00
Suikoden	dt	99.00
Supersonic Racer	dt	89.00

Pang Collection	dt *	99.00
Swagman	dt	99.00
Syndicate Wars	dt *	89.00
Tekken 2	dt	99.00
Tekken 1	dt	109.00
Tempest X	dt	89.00
Tenka	dt *	89.00
The City o.t.lost ch	dt	99.00
The Devide: Enimies	dt	89.00
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	89.00
Tomb Raider	dt	89.00
Top Gun - Fire at W.	dt	89.00
Total Eclipse Turbo	dt	84.00
Total Driving	dt *	89.00
Total NBA 97	dt *	99.00
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

Virtual Golf	dt	89.00
Virtual Snooker	dt	94.00
Virtual Tennis	dt	84.99
Virus	dt	89.00
VR Baseball	dt	89.99
Warhammer Fantas.B.	dt	89.00
Waterworld Action	dt	89.99
Werewolf: Apocalypse	dt	99.00
Wetlands	dt	89.00
Whizz	dt	84.00
Wing Commander 3	dt	94.00
Wing Commander 4	dt *	89.00

Wipe Out 2097	dt	99.00
Worms	dt	89.00
WWF in Your House	dt	79.99
X2 Project	dt	89.99
X-Com Terror f.t.De.	dt	89.00
X-Men:Children o.t.A	dt	84.00
Zoeks Cartoon Netw.	dt *	99.00
Zork Nemesis	dt *	89.00

Sony PSX-Sonderangebote

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
Extreme Pinball	dt	44.99
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
Revolution X	dt	49.99
Rise of the Robots 2	dt	69.99
Slam 'N Jam	dt	69.99
Streetfighter Movie	dt	49.00
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 Joystick	dt	109.00
ASCII Joypad PSX	dt	44.00
ASCII Joypad Autof.	dt	59.00
CD Reiniger	dt	19.00
Euro-Scart Kabel	dt	69.00
Game Buster	dt	79.99
Verlängerung Joypad	dt	19.99
Joypad Sony PSX	dt	54.00
Joypad JT 403 Contr.	dt	25.00
Joypad Access Line	dt	34.99
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	dt	39.99
Memory Card 24 Meg	dt	89.00
Memory Disk Drive	dt	169.00
Memory Card Sony	dt	49.00
Memory Card 8 Meg	dt	77.99
Multi Tab Sony Plays	dt	59.00
NeGoon Joypad PSX	dt	84.00
Netzkabel für PSX	dt	9.00
Per4mer Lenkr.m.Ped.	dt	109.00
Predator Gun JT 400	dt	69.00
RGB-Scart Kabel Sony	dt	26.99
Sony PSX o. Spiel	dt	389.00
Sony PSX & Crash Ba.	dt	479.00
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 0300
• 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 0300
Fax 089/546 0919
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr

Angespielt | Porsche Challenge

Boxster

Ich will
SPASS,
ich geb
GAS!



Vor Ihnen die jungfräuliche Rennstrecke, hinter Ihnen das kraftvolle Brummeln des Sechszylinder-Mittelmotors, unter Ihrem Fuß das Gaspedal, welches nur darauf wartet, die 204 PS des Boxster zu entfesseln.

Willkommen bei der "Porsche Challenge". von Michael Schmithäuser

Normalerweise müssen Sie exakt 76.500 Mark investieren, um hinter dem Lenkrad eines Porsche Boxster um die Kurven preschen zu können. Doch jetzt – Sony sei Dank – kommen Sie schon für rund 100 Mark in den Genuß der erstklassigen Fahreigenschaften dieses reinrassigen Sportwagens. Denn mit Porsche Challenge hat die Roadster-

Welle nun auch die PlayStation erfaßt. Nachdem sich den ganzen Sommer über Mercedes und BMW mit dem SLK und dem Z3 um Marktanteile zankten, erschien im Herbst mit dem Boxster der König der offenen Spaß-Mobile. Und diesem betont sportlichen Roadster steht nicht nur auf der Autobahn, sondern auch auf der Sony-Konsole eine beispiellose Karriere bevor.

"Oh nein! Ein mittelmäßiges Werbespiel für Porsche!" werden Sie jetzt vielleicht entsetzt ausrufen. Doch seien Sie beruhigt: Sony hat zwar eng mit Porsche zusammengearbeitet, doch was die Entwickler da auf die Beine gestellt haben,

würde auch ohne die wohlklingende Lizenz aus Stuttgart ein hervorragendes Rennspiel abgeben. Schon in der Beta-Version, die uns für dieses Preview zur Verfügung stand, offenbaren sich Qualitäten, die die versammelte Konkurrenz das Fürchten lehren werden.

Out-Run im Porsche

Schon kurz nach dem ersten Gasgeben stellt sich bei Rennspiel-Kennern ein eigenartiges Déjà-vu-Gefühl ein: "Kenne ich das nicht irgendwoher ... na klar! Out Run!". Porsche Challenge weist frappierende Ähnlichkeiten zu diesem legendären Klassiker von Sega auf. Während es Namco selbst mit den Ridge-Racer-Episoden nicht ganz geschafft hat, das (vormals) unnachahmliche Out Run-Feeling rüberzubringen, hat Sony kurzerhand das Zepter in die Hand genommen und die (inoffizielle) Out Run-Fortsetzung für die PlayStation entwickelt. Wie seinerzeit im Ferrari Cabriolet sitzt man nun



■ HERSTELLER:	SCE	■ HERKUNFTSLAND:	England
■ ENTWICKLER:	SCE	■ GENRE:	Rennspiel
■ VERFÜGBAR AB:	April	■ ANZAHL DER SPIELER:	1-2

lässig im offenen Boxster und läßt sich zu funkiger Hintergrundmusik den Wind durch die Haare streichen. Damit der brandneue Porsche auch genügend "Auslauf" bekommt, haben ihm die Entwickler vier Rennstrecken auf drei Kontinenten spendiert.

In Stuttgart haben Sie die einmalige Gelegenheit, ein paar Runden auf der original Teststrecke von Porsche zu drehen. Das klingt faszinie-

der USA-Kurs schon mehr fürs Auge: Innerhalb von ein- einhalb Minuten absolvieren Sie einen Trip durch halb Amerika. Los gehts bei den Spielhöhlen von Las Vegas, weiter durch die Wüste von Nevada, an der Bucht von San Francisco vorbei und ab



durch den Mittelwesten.

Im hügeligen Bergland von Japan dagegen wechseln sich historische Pagoden mit riesigen Betonbrücken ab, während der schneebedeckte Alpenpaß mit Zahnradbahn und Dorfkirche eher was für Fans von Heimatfilmen ist.

All diese Landschaften wurden mit viel Liebe zum Detail

entworfen. In den Alpen hat der Winterdienst wieder mal geschlafen, so daß die gefährlich rutschige Schneedecke weit in die Fahrbahn hineinreicht. In Amerika vergessen Bauarbeiter gerne, vor einer gesperrten Brücke Barrikaden anzubringen, so daß man – ehe man sich versieht – vom rechten Weg abkommt. Akusti-

render, als es in Wirklichkeit ist: Die hügelige Umgebung gibt nicht allzuviel her, und statt netter Bauten am Straßenrand erwarten Sie höchstens ein paar herumstehende Begrenzungsstangen. Da bietet



Komplettpreisliste anfordern !!

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

Laden und : Schützenstr. 20
Versand : 67061 Ludwigshafen

**Neustadt / Wstr.
Hauptstr. 5
(Fußgängerzone)**

**Ludwigshafen
Schützenstr. 20**

Beyond th Beyond	85 DM
Baphomets Fluch	89 DM
Command & Conquer	89 DM
Cronicles of the Sword	89 DM
Dark Stalkers	89 DM
Destruction Derby 2	99 DM
Disruptor	89 DM
Exhumed (März)	89 DM
Hexen (Feb.)	89 DM
Konami Open Golf	89 DM
Int. Superstar Soccer Deluxe	89 DM
Legacy of Kain	85 DM
Onside Soccer	89 DM
Project Overkill	89 DM
Reloaded	89 DM
Sim City	89 DM
Soviet Strike	85 DM
Spot goes Hollywood	89 DM
Tomb Raider	89 DM
Warhammer - Im Sch. ...	89 DM
Wipe Out 2097	89 DM
X-Com - Terror from ...	89 DM

Angebote: Solange Vorrat reicht

Chronicles of the Sword
Disruptor 79.95 DM



GAMES ISLAND

**An-&
Verkauf**

**Multinorm-Playstation
incl. RGB-Kabel
479 DM**

**N64 z.B.
Turok 139,--
Mario 64 99,--**

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

Importsiele 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

0621-5296265

GAMES ISLAND

GAMES ISLAND

Angespielt | Porsche Challenge



sche Effekte wie das Klingeln von Bahnschranken oder das Läuten von Kirchenglocken runden zusammen mit netten Animationen am Straßenrand die gelungene Atmosphäre ab.

Liebe zum Detail

Diese Detailverliebtheit setzt sich bei der realistischen Nachbildung des Boxster fort. Die Licht- und Schatten-

effekte auf der Karosserie sind schön anzusehen, ebenso die fließenden Animationen beim Schlittern des Wagens oder beim atemberaubenden Kameraflug zu Beginn eines Rennens. Natürlich sind auch Scheinwerfer und Bremslichter des digitalen Porsche voll funktionsfähig – was sich bei den spektakulären Nachtfahrten bezahlt macht. Ein Extralob haben die 3-D-Grafiker für die Ausführung der Fahrer verdient: Zu Beginn des Spiels wählen Sie unter fünf unterschiedlichen Typen, die dann auch wirklich hinter dem Steuer sitzen. Beim Rückwärtsfahren

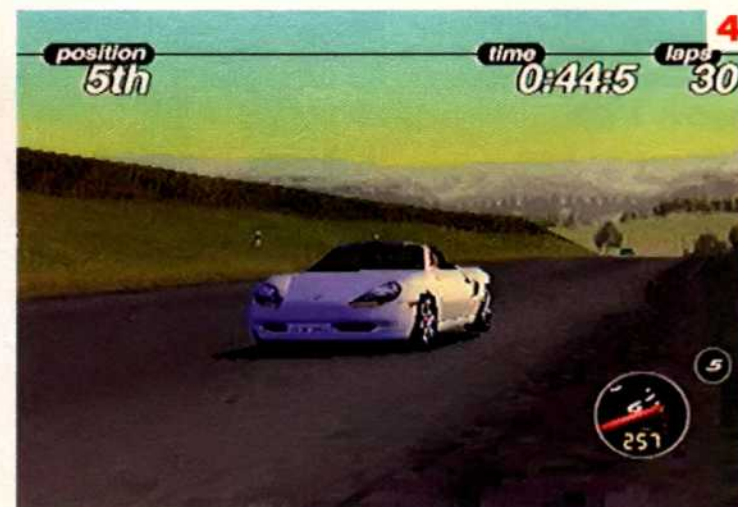
drehen sich die Charaktere um, bei holprigen Strecken wackeln die Köpfe, und bei jeder Kurve hantieren die virtuellen Rennfahrer gefühlvoll mit dem Lenkrad. Sogar die Tatsache, daß der Fahrer in Japan auf der rechten Fahrzeugseite sitzt, wurde beachtet und umgesetzt.

Die Rennstrecken selbst flitzen in ordentlichem Tempo über den Bildschirm, wenn vielleicht auch nicht ganz der Geschwindigkeitsrausch eines "Wipeout" erreicht wird. Die zahlreichen Steigungen, Gefälle und Kuppen wurden hervorragend umgesetzt, so daß der Realismus während der Fahrt nicht zu kurz kommt. Auch die Fahrzeugeigenschaften sind detailliert in das Spiel eingeflossen: Der Boxster fährt sich im großen und ganzen recht gutmütig, da er über eine hervorragende Straßenlage verfügt. Doch treibt man es zu bunt, beginnt das Heck auszubrechen, und man landet im Graben. Profis machen sich diese Eigenschaft natürlich zunutze und helfen sogar noch mit der Handbremse nach, um den Boxster durch besonders enge Kurven driften zu lassen.

Für reichlich Abwechslung



[1] Auch von der Seite kann sich der Roadster sehen lassen, doch seine wahre Schönheit entfaltet sich erst in der Detailansicht. **[2]** Sogar die Bremslichter sind voll funktionsfähig. **[3]** Diese Ansicht wird Ihnen während der Kamerafahrt vor dem Start präsentiert. **[4]** Breit & Tief: Von vorne macht die Pixel-Replika des Porsche-Renners eine gute Figur.





ist bestens gesorgt: Die vier Rennstrecken können Sie in jeweils drei Variationen befahren. Entweder in voller Länge, mit Abkürzungen oder im "Interaktiv-Modus", einem gelungenen Mix aus den beiden ersten Modi.

Neben dem Wettkampf gegen mehrere Computergegner können Sie per "Practice" erst einmal üben oder Ihre Fahrkünste im Rennen gegen die Zeit unter Beweis stellen. Wie es sich für ein vernünftiges Arcade-Rennspiel gehört, müssen Sie vor Ablauf eines Zeitli-



Auf eine Cockpit-Ansicht mit der attraktiven Boxter-Instrumententafel haben die Entwickler leider verzichtet. Dafür halten Sie Abstandsradar (links), kombinierter Drehzahlmesser/Tacho und Ganganzeige (rechts) in der Heckansicht auf dem laufenden.

Das Auto zum Spiel

Der Porsche Boxter ist ein reinrassiger offener Sportwagen mit wassergekühltem Sechszylinder-Motor. Dieser ist nicht unter der Fronthaube zu finden, sondern versteckt sich zwischen dem Fahrersitz und dem Kofferraum. Dieses Mittelmotor-Konzept sorgt für eine optimale Gewichtsverteilung der Hinterrad-angetriebenen Karosse. Ein Konzept, auf das auch Ferrari seit Jahrzehnten erfolgreich setzt.

204 Pferdestärken katapultieren den 1300 Kilogramm schweren Boxter in 7,1 Sekunden von Null auf Hundert. Der Grundpreis für den feschon Zuffenhausener beträgt 76.500 Mark, mit ein paar



Extras ist man schnell bei 85.000 Mark angelangt. Aus diesem Grunde müssen wir diesmal auf eine Gewinnaktion verzichten, in der wir einen Porsche Boxter verlosen. Nicht böse sein, es gibt ja noch die Porsche Challenge als Ersatzdroge.

mits einen Checkpoint erreichen, um im Rennen zu bleiben. Ein simultaner Zweispielermodus mit Split-Screen-Darstellung sorgt für zünftige Multiplayer-Duelle, auch wenn nur eine PlayStation zur Verfügung steht.

Wenn es die Entwickler bis zur Veröffentlichung im März noch schaffen, die letzten Fehler auszumerzen – wie das

störende Block-In von Grafikelementen und die teilweise krassen Polygon-Fehler – steht einem triumphalen Einzug der Porsche Challenge in den Olymp der Rennspiele nichts mehr im Weg. Ob Sony diese letzte Hürde nehmen kann, erfahren Sie in unserem ausführlichen Test in einer der nächsten Ausgaben.

pat



O.I.T.

Order In Time GmbH
Laden und Versand in Stuttgart
Silberburgstraße 171
70178 Stuttgart (S - Feuersee)

PlayStation

PlayStation	289.00
2-Xtreme	95.00
A-Train	95.00
Area 51	100.00
Baphomets Fluch	95.00
Bedlam	95.00
Black Dawn	95.00
Bubble Bobble	90.00
Command & Conquer	100.00
Contra Legacy Of War	100.00
Cool Boarders	95.00
Crash Bandicoot dt	105.00
Crash Bandicoot Hintbook	30.00
The Crow - City Of Angels	95.00
Crusader: No Remorse	90.00
Dark Forces	95.00
Descent 2	95.00
Destruction Derby 2	100.00
Disruptor	90.00
Dragonheart	95.00
Exhumed	95.00
FIFA Soccer 97	90.00
Formel 1	105.00
Hexen	100.00
Int. Superstar Soccer	100.00
Jet Rider	95.00
Kings Field 2 us	110.00
Legacy of Kain	95.00
Legacy Of Kain Hintbook	30.00
Lost Vikings 2	95.00
Madden NFL 97	90.00
Namco Museum 3	95.00
Nascar Racing	95.00
NBA In The Zone 2	100.00
NBA Live 97	90.00
NHL 97	90.00

NHL Powerplay 97	95.00
Onside Soccer	95.00
Pandemonium	95.00
Persona us	110.00
Player Manager	95.00
Po ed	95.00
Power Move Wrestling	95.00
Rage Racer jap	140.00
Rebel Assault 2	95.00
Reloaded	95.00
Resident Evil	100.00
Resident Evil Hintbook	30.00
Return Fire	95.00
Road Rage	100.00
Sampras Extreme Tennis	90.00
Sim City 2000	95.00
Soviet Strike	90.00
Spot Goes To Hollywood	95.00
Star Gladiator us/dt	70.00/95.00
Star Gladiator Hintbook	30.00
Steel Harbinger	90.00
Street Racer	90.00
Suikoden us	100.00
Super Sonic Racers	90.00
Tekken 2	105.00
Tekken 2 Hintbook	30.00
Tilt	95.00
Tobal 1 jap/dt	80.00/95.00
Tomb Raider	95.00
Tomb Raider Hintbook	30.00
Twisted Metal 2	95.00
Victory Boxing	95.00
Warhammer	95.00
wipEout 2097	105.00
X-Com 2	95.00
Diverse Spiele	60.00
Cobra Gun	79.90
Memory Card 320	80.00

Versand

Mo - Fr: 10.00 - 18.00
Sa: 10.00 - 14.00

Großhandel

Inland/Im- und Export
nur für Händler!!!
Fon: 0711 / 6 15 39 45

Zeitschriften

Game Fan 17.00
PlayStation + CD engl. 25.00

Jetzt neu!!!

**Alle Sendungen
versandkostenfrei!!!**

Lieferbedingungen: Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. ••• Täglich Neuheiten ••• Annahmeverweigerungen von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

Fon: 0711 - 613758 oder 616485

Let's go retro Part 3

Namco ist wieder mal auf der Schatzsuche und gräbt fast verschwundene Meisterstücke aus der Videospiegelgeschichte aus.

Das Geschmeide besticht mit einem phantastischen Shooter, einem femininen Pac-Man – oder ist es gar Pac-Girl? – und dem brillanten Phozon. von Kevin Klein



Nach jahrelangen Verdauungsschwierigkeiten geht das kleine, gefräßige Monster wieder auf die Jagd.

Gute Zeiten, schlechte Zeiten, Namco rührt nochmals in der Vergangenheit. Vor Jahren, als die letzten Pac-Mans beeindruckenden Rennsimulationen und Prügelspielen in den Spielhallen weichen mußten, dachte niemand, daß wir den kleinen gefräßigen Monstern jemals wieder begegnen würden. Höchstens ein Softwaregigant verwendet Ihre Lieblinge als Bildschirmschoner oder wirft sie gelangweilten PC-Besitzern zum Fraß vor. Aber Namco hat Ihre Träume wiederbelebt. So huschen die Pac-Mans wieder über Bildschirme, und Sie sehen, wodurch einer der Ur-Shooter Generationen von Schulkindern in seinen Bann zog. Der Unterschied zu den PC-Versionen ist die Authentizität dieser Sammlung. Das Gameplay steht nicht im Vordergrund, sondern Sie erleben das echte Automatenfeeling. Die Frage ist nur: Muß das sein? Nein, es muß nicht sein. Aber es kann – und dafür um so schöner. Und das nicht nur für gnadenlose Nostalgiker. Aber über eines sind Sie sich hoffentlich im klaren, Namco Museum Vol. 1-3 dokumentiert die Videospiegelgeschichte, aber diese



Sammlung wird sie nicht neu schreiben. Dafür sind die Spiele zu verstaubt.

Die Aufmachung dieses Titels ist genauso wie die der beiden Vorgänger: Sie begeben sich in ein virtuelles Museum, schlendern durch die Ausstellungsräume und vergnügen sich an den Spielautomaten in den einzelnen Hallen. Im Pole Position Saal erwartet Sie zuerst ein Rennwagen, im Display haben Sie die Möglichkeit, diesen genauer zu betrachten. Also alles wie gehabt. Auch die Zusammenstellung der einzelnen Genres erinnert an die Vorgänger-Collections.

Die Perlen dieser Schatztruhe sind "Galaxien" und "Phozon", aber Sie finden sicherlich auch große Freude an den weiblichen Pac-Mans. pat



[1] Hier sehen Sie einmal Galaxien aus nächster Nähe. **[2]** Sie betreten die Eingangshalle des Museums. Von dort zweigen die einzelnen Spielhallen ab und warten auf Ihren Besuch. **[3]** Hier leben die liebenswerten Pac-Mans. **[4]** Im Pole Position Ausstellungsraum warten ein heißer Ofen und eine scharfe Blondine auf Sie.

■ HERSTELLER:	SCEE	■ HERKUNFTSLAND:	Japan
■ ENTWICKLER:	Namco	■ GENRE:	Klassik-Sammlung
■ VERFÜGBAR AB:	Februar	■ ANZAHL DER SPIELER:	1-2



The Tower of Druaga (1984)

Das jüngste Spiel dieser Sammlung. Dafür ist es erstaunlich langsam und hölzern. Als Ritter irren Sie durch ein Labyrinth auf der Suche nach dem goldenen Schlüssel und kämpfen sich zum Ausgang durch. Das hört sich spannender an, als es in Wirklichkeit ist. Auf Ihrer Reise treffen Sie immer wieder auf kleine grüne Ungeheuer, denen Ihr Schwert nichts anhaben kann, also weichen Sie einfach aus und jagen den Highscore. Dieses Spiel war zwar auf dem NES ein Hit, hat aber auf der PSX nichts verloren.

Galaxien (1979)

Heerscharen von Schülern können nicht irren. Zweifelsohne ist dies eines der besten Spiele des elektronischen Zeitalters. Am unteren Bildschirmrand befindet sich Ihr Raumschiff, und Sie splattern die feindlichen Aliens nieder. Mit dem Cursor weichen Sie ab und an den gegnerischen Angriffen aus. Dies ist das ganze Gameplay, und doch garantiert Galaxien stunden-, nein tage-, ach was schreibe ich, wochenlanges Spielvergnügen. Fühlen Sie sich wie der gute alte Clint in "Erbar-mungslos", und halten Sie einfach nur drauf.



Dig Dug (1982)

Dies ist sicher eines der kuriosesten Video-spiele. Sie graben unterirdische Tunnels, weichen Felsbrocken aus und werfen Äpfel oder Feuerbälle auf unangenehme Zeitgenossen. Diesen "Maulwurfklassiker" habe ich nach über zehn Jahren immer noch nicht verstanden. Macht aber nichts, Hauptsache, es macht(e) Spaß.

"Dig Dug" war lange Zeit der Automatenrenner schlechthin, nur "Pac-Man" war besser. Trotzdem muß man's mögen.



Pole Position II (1983)

Der Nachfolger des ersten echten Rennspiels "Pole Position" bestach damals durch brillante Grafik, hohe Geschwindigkeit und eine ansprechende Steuerung.

Leider ist diese Simulation wirklich nicht mehr zeitgemäß, und sogar ewig Gestrige greifen lieber auf "Formel 1" zurück oder warten auf den Party Knüller "Micro Machine V3", der ja in absehbarer Zeit zu haben sein soll. Nostalgische Gefühle kommen trotzdem auf – und irgendwie spielt man's doch immer wieder...

Phozon (1983)

Die Bausteine auf dem Bildschirm erinnern an den Chemieunterricht. Dahinter befindet sich ein äußerst gefährlicher Stoff. Dieser Stoff macht Sie süchtig und heißt "Phozon".

In der Bildschirmmitte sehen Sie das Muster-molekül. Sie jagen den herumschwirrenden Atomen hinterher, um die Vorlage zu kopieren.

Aber Vorsicht: Sie sind zugleich Beute feindlicher Atome.

Aus diesem Stoff werden Träume gemacht.



MS Pac-Man (1981)

Eine kleine Lady eroberte 1981 zahlreiche Bildschirme. Die Rede ist von der femininen "Pac-Man"-Version. Sie entern ein Labyrinth, fressen sich Ihren Weg frei und befinden sich immer auf der Flucht vor den feindlichen Monstern. Aber auch deren Stunden sind gezählt: Sie bieten sich Ihnen zum Fraß an, nur das Timing ist entscheidend. Dieses Spiel ist wohl die perfekte Kopie der Wirklichkeit: Fressen oder Gefressen werden, nur mit einer unsäglich Geräuschkulisse unterlegt.

Pool-Position

Verrauchte Spielsäle und schummrige Atmosphäre.

Die Luft knistert vor angestrenzter Konzentration der Spieler.

Das ist das Flair von Billard. Nun gibt es auch für diese Kneipendomäne eine Simulation für die PlayStation.

Lahmer Zock oder echte Alternative? von Ingo Böhme

Billard ist – laut Meyers Lexikon – ein Spiel für mindestens zwei Personen auf einem rechteckigen Tisch mit ebener Schieferplatte, die mit einem grünen Tuch bespannt ist, begrenzt durch federnde Banden aus Gummi. Gespielt wird mit massiven Elfenbein- oder Kunststoffbällen, die mit dem konischen Spielstock namens "Queue" gestoßen werden.

Im Jahr 1997 muß diese Definition erweitert werden. Denn nun gibt es "Virtual Pool". Und alles, was Sie dafür benötigen, ist Ihre PlayStation und das Joypad. Den zentnerschweren Schiefertisch haben Sie so auf jedem Fernseher parat.

Kann denn ein Konsolenspiel die Atmosphäre eines Spielsaals vermitteln? Die Antwort ist ganz klar: Nein! Aber eigentlich ist Virtual Pool auch nicht als reines Game konzipiert. Viel mehr ist es eine gelungene Kombination aus Hintergrundinfos, virtuellem Lehrer, Simulation und zusätzlichem Spiel.

Unterricht beim Weltmeister

Wie der Name "Virtual" schon besagt ist es eine Abbildung des Spiels Billard. So entspricht jede Kollision der Kugeln physikalisch exakt der Kettenreaktion auf einem echten Billardtisch. Auch die Spielgeräusche sind naturgetreu



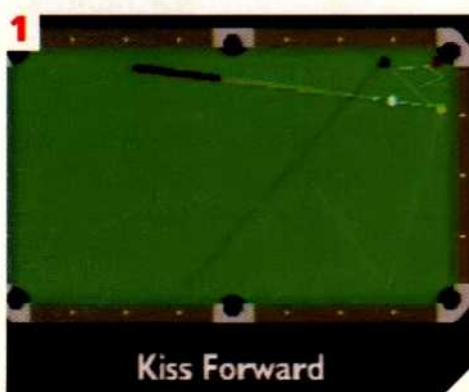
nachgebildet und unterscheiden sich, je nachdem ob es ein harter oder ein sanfter Zusammenstoß war.

Virtual Pool ist ein hervorragender Lehrmeister, um Billard zu erlernen respektive sein Können zu verbessern. Dabei hilft Ihnen der ehemalige Weltmeister "Machine Gun" Lou Butera. Dieser plaudert in zahlreichen Videosequenzen aus dem Nähkästchen. Zunächst einmal demonstriert er jedoch in beeindruckender Weise, daß er seinen Namen zu Recht trägt und versenkt alle 15 Kugeln in weniger als 90 Sekunden (knapp sechs Sekunden pro Stoß!!!), ohne ein einziges Mal daneben zu schießen. Und dabei findet er noch genug Zeit, die Spitze seines Queues nach jedem Stoß einzukreiden.

Auch die Lektionen haben es in sich. Ob es sich um die



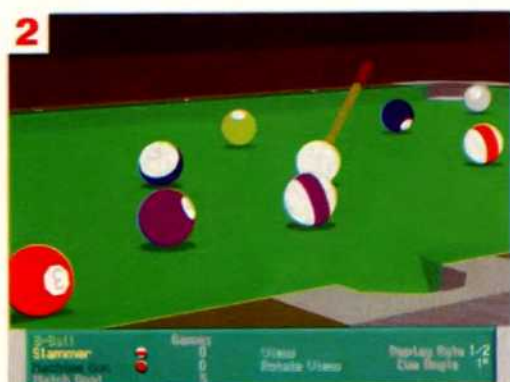
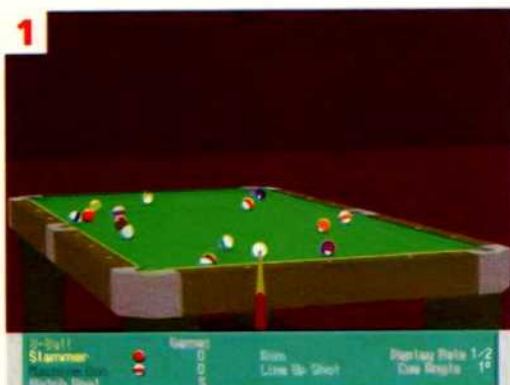
[1] Machine Gun Lou Butera zeigt Ihnen, wie Sie selbst knifflige Situationen zu Ihrem Vorteil meistern. [2-3] In der Enzyklopädie erfahren Sie alles Wissenswerte zur Geschichte des Billard.



[1] Alle Kunststöße zeigt Ihnen der Meister zunächst in einem Übersichtsschema. [2] 9 Ball ist nur eine der vier Spielvarianten bei Virtual Pool.



■ HERSTELLER:	Acclaim	■ HERKUNFTSLAND:	USA
■ ENTWICKLER:	Interplay	■ GENRE:	Pool-Simulation
■ VERFÜGBAR AB:	April	■ ANZAHL DER SPIELER:	1-2



[1-2] Die Perspektive, aus der Sie den Tisch betrachten, können Sie freier wählen als in der Realität. [3] Schade ist nur, daß die Umgebung etwas trostlos wirkt.

Frage "Wie ziele ich am besten?" handelt oder um das Problem, "Wie spiele ich eine Kugel an, die direkten Kontakt zu einer anderen hat?": Lou hat immer eine Antwort parat und zeigt Ihnen die besten Kniffe in der Praxis. Wollen Sie dann selbst diesen Stoß nachvollziehen, schalten Sie in den Übungsmodus und probieren einfach aus, was Sie soeben gelernt haben.

Neben diesen Lektionen demonstriert Ihnen "Machine Gun" noch knapp 100 Kunststöße. Dabei werden z. B. alle 15 Billardkugeln in S-Form vor dem Eckloch drapiert. Durch einen gefühlvollen Kick lösen Sie eine Kettenreaktion aus, so daß die letzte Kugel im Loch landet.

Vom "Butterfly", bei dem mit einem Stoß 6 Kugeln in die 6 Löcher versenkt werden, bis hin zur "Canogo Park Curve", wo sich der weiße Ball wie von Zauberhand geführt in einer Kurve seinen Weg zum Ziel sucht, sehen Sie alle Trick-Shots zunächst in einem Schaubild. Hier sind alle Aktionen und Reaktionen der Kugeln als Pfeile eingezeichnet. Und manche Stöße würde man einfach mit einem "Wer's glaubt wird selig" abtun, würde Lou nicht im darauffolgenden Video den Stoß tatsächlich ausführen. Da bleibt einem zum Teil die Spucke weg, und alles, wozu das Sprachzentrum noch fähig ist, ist ein gedehntes "Waaaahnsinnnn!".

Haben Sie dann Lust bekommen, diesen Trick auch einmal zu probieren, schalten Sie einfach wieder in den Übungsmodus um. Hier sind die Kugeln gleich richtig auf-

auch wenn die Stöße – von Lou ausgeführt – einfach aussehen: Sie sind es definitiv nicht!

Wenn Sie an der Historie dieses beliebten Spiels interessiert sind, zeigt Ihnen die "Animierte Geschichte des Pool" in einem ausführlichen Trickfilm die Entstehungsgeschichte vom 14. Jahrhundert bis heute. Die Machart dieses Streifens erinnert stark an die Monthly Python Truppe. Da wackeln gezeichnete Köpfe in echten Fotos, und der Sonnenkönig Ludwig XIV kratzt sich schon mal am Kopf.

Spielen ist Nebensache

Natürlich läßt sich Virtual Pool auch als Game betreiben. Egal ob Sie gegen einen Freund spielen oder sich einen der Computercharaktere – von der Anfängerin Mrs. Offen bis hin zum Profi „Dead Eye Dan“ – als Partner wählen, werden Sie bei den Partien viel Spaß haben. Die Zählerei nimmt Ihnen dabei die PlayStation ab. Aber mit Schummeln ist es dann vorbei. Jedes Foul beantwortet der virtuelle Schiedsrichter unnachgiebig mit Punktabzug. Sollten Sie sich einmal ungerecht behandelt fühlen, so können Sie jederzeit in den Regeln nachlesen, warum Ihr letzter Stoß geahndet wurde.

Die Vielfalt an Bewegungs- und Blickrichtungen, Optionen und Einstellungen ist im ersten Moment verwirrend. Ebenso wie die Tastenbelegung und die – für die PlayStation ungewöhnliche – Steuerung über Bildschirmmenüs. Daran erkennt man auch die Herkunft von Virtual Pool: der PC.

Das Spiel beinhaltet (fast) alle Varianten des beliebten Filzsports: Eight-Ball, Nine-Ball, Straight Pool und Rotation. Die genauen Regeln der verschiedenen Spielarten finden Sie als ausführliche Info direkt im Game.

Alles in allem dürfen Sie nach diesem ersten Eindruck gespannt sein, ob das Vollprodukt hält, was die Preview verspricht. Gelingt es den Entwicklern, die "Tendenz zum Ruckeln" aus den Videos zu nehmen, hat Virtual Pool die Voraussetzungen zum Top-Produkt – nicht nur bei Billard-Fans. pat



UKO GAMES

Ankauf...Verkauf...Tausch

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

Ihr bestellt, wir besorgen.
Auf an, es lohnt immer!

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

Softhaus

Ihr Spezialist für PC-Software und Multimedialprodukte
Am Brauhaus 6 • 37269 Eschwege
Tel.: 0 56 51 / 719 38 • Fax 719 39
Mo - Fr 14.00-18.30 Uhr, Sa 9.30-13.30 Uhr

Sony-Playstation 389,-DM

Antennenkabel 49,-DM

Memorycard 360BI. 89,-DM

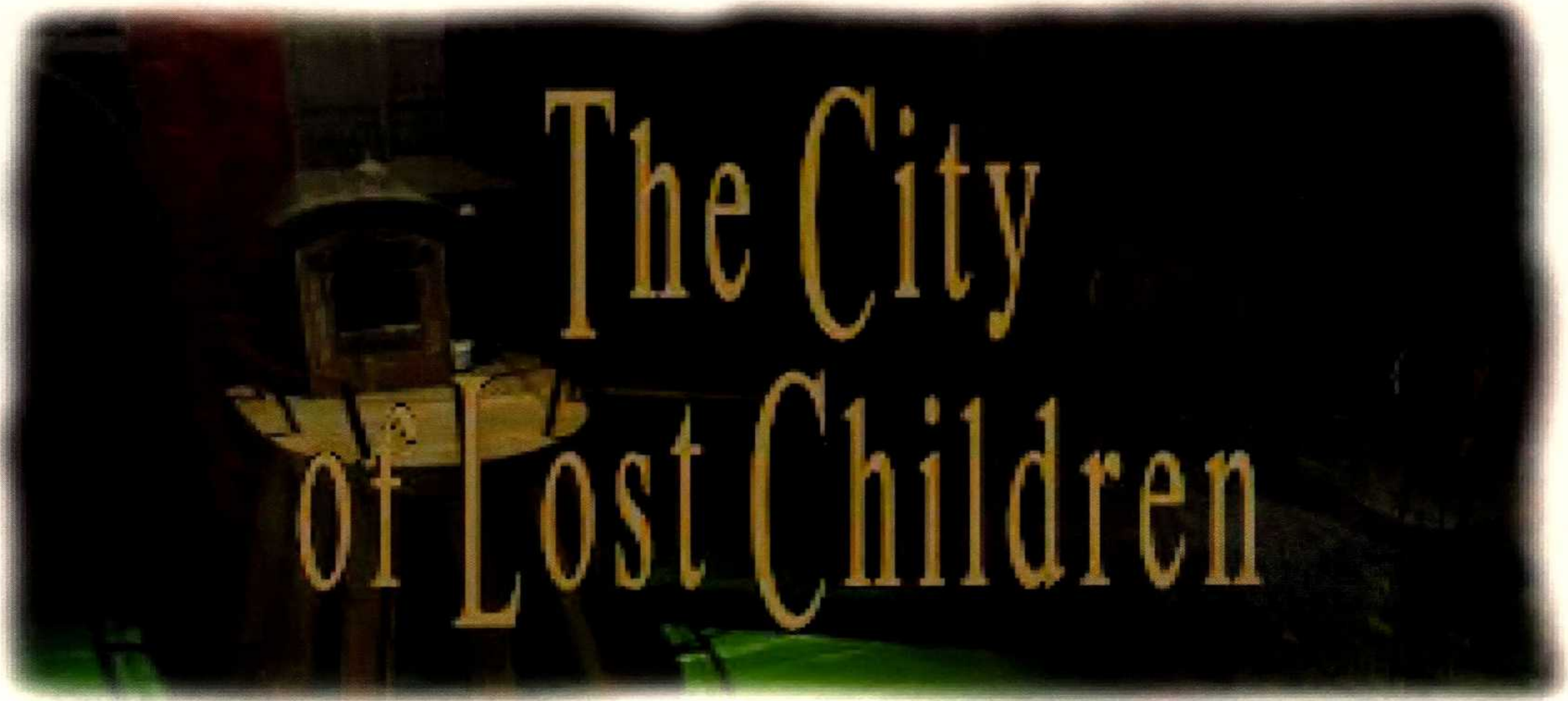
Alien Trilogy	Dt	94,-
Baphomets Fluch		83,-
Battle Arena Toshinden II	DA	94,-
Bubble Bobble 2	Dt	78,-
BustAMove	Dt	68,-
Command&Conquer		98,-
Cool Boarders	Dt	86,-
Crash Bandicoot		98,-
Descent 2		86,-
Destruction Derby 2	Dt	94,-
Die Hard Trilogy	Dt	83,-
Disruptor		83,-
Dragon Heart		86,-
Exhumed		86,-
Fifa Soccer 97	Dt	79,-
Formel 1	Dt	97,-
Hexen	DA	85,-
International Superstar Soccer		94,-
International Track and Field	Dt	94,-
Jet Rider	DA	85,-
Jumping Flash II	Dt	94,-
Kings Field	Dt	85,-
Monster Trucks	Dt	98,-
Myst	Dt	83,-
NBA Live 97	Dt	84,-
NHL Hockey 97	Dt	84,-
Pandemonium	Dt	86,-
Raging Skies	Dt	95,-
Resident Evil	Dt	83,-
Sim City 2000	Dt	83,-
Soviet Strike	Dt	84,-
Space Jam		i.V.
Spot 3		86,-
Street Fighter Alpha 2		84,-
Syndicate Wars	Dt	84,-
Tekken 2	Dt	98,-
Time Commando	Dt	79,-
Tomb Raider		83,-
Victory Boxing	DA	82,-
War Hammer	Dt	83,-
Wing Commander IV	Dt	84,-

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

Virtual Pool ist weit mehr
als nur ein Spiel:
Es ist eine
naturgetreue Simulation.

gereiht und auch der Queue befindet sich schon in der korrekten Ausrichtung. Aber selbst wenn in der Simulation alles hervorragend klappt, so sollten Sie zuerst einmal an einem echten Billardtisch üben, bevor Sie mit Ihren neuen Fähigkeiten in Ihrer Stammkneipe protzen. Denn

Angespielt | Stadt der verlorenen Kinder



Da hat sich Psygnosis einen **harten Brocken vorgenommen:**
Mit "Stadt der verlorenen Kinder" soll ein filmisches Meisterwerk der Chef-Surrealisten Jeunet & Caro für die PlayStation umgesetzt werden.

Wir haben schon mal einen Blick auf das **düstere Adventure** geworfen. von Michael Schmithäuser

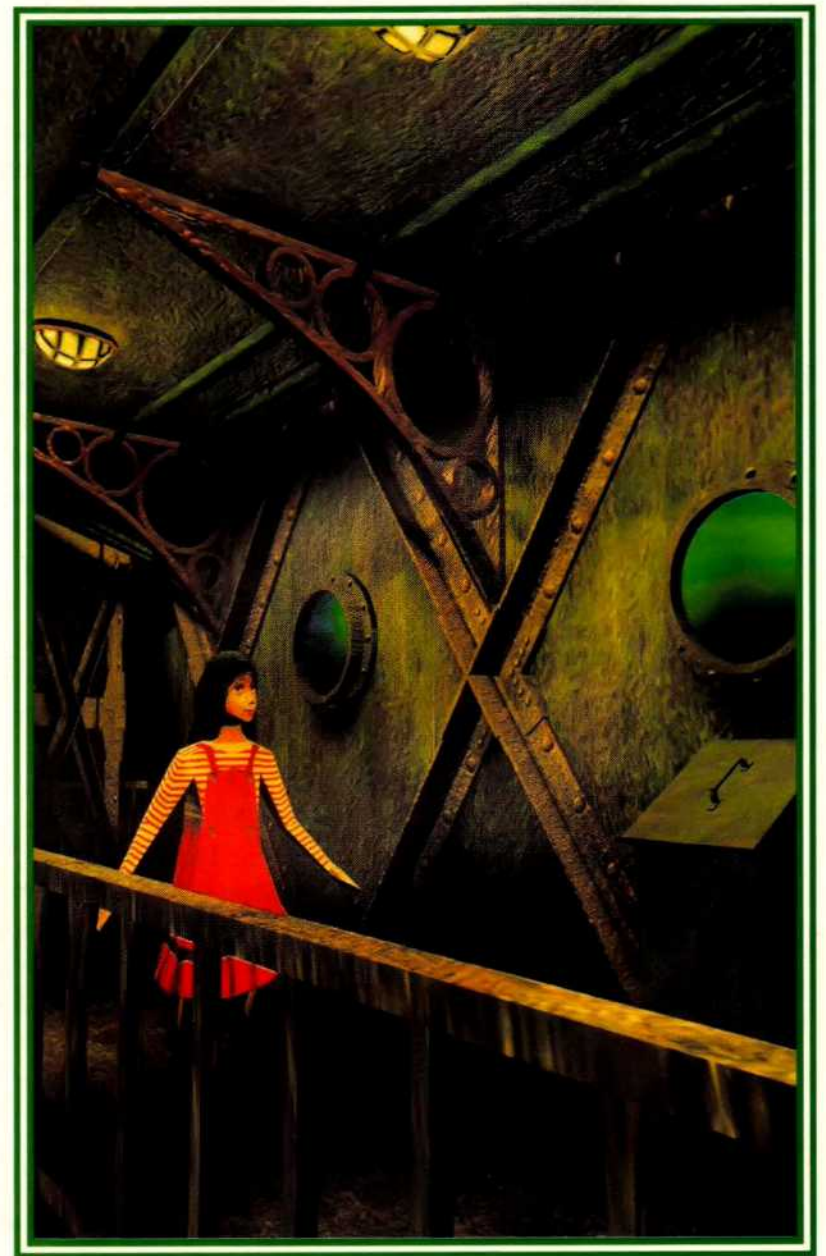
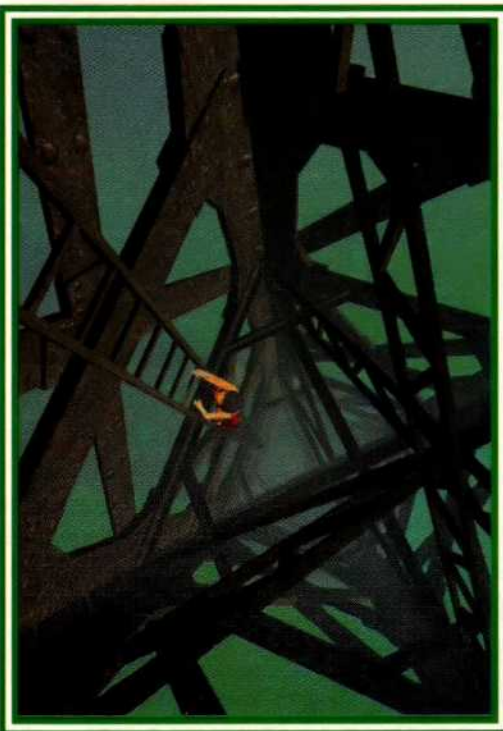
Auf einer alten Ölplattform vor der Küste einer trostlosen Hafenstadt lebt der verrückte Dr. Krank zusammen mit einem vorlauten, konservierten Gehirn namens Irvin und sechs identischen Klonen seines treuen Assistenten. Wie sein Name schon sagt, ist der Doktor schwer krank: Er hat die Fähigkeit zum Träumen verloren. Deshalb hat er eine Maschine konstruiert, mit deren Hilfe er sich in die Träume unschuldiger kleiner Kinder einklinken kann. Krank's Schergen, die Cyclops, entführen in einer nahegelegenen Hafenstadt ständig Kinder, um sie in das Laboratorium des Doktors zu verschleppen. Eines Tages schnappen sich die Cyclops den Adoptivbruder des Zirkusartisten One. Was sich als folgenschwerer Fehler

herausstellt: One macht sich zusammen mit der neunjährigen Diebin Miette auf die Suche nach den Entführern und ihren Hintermännern.

Die Meister des Bizarren

Klingt völlig abgedreht? Ist es auch, denn schließlich ist dies die Geschichte des letzten Films von Marc Caro und Jean-Pierre Jeunet, Stadt der verlorenen Kinder. Das französische Regisseur-Gespann hat Kritiker wie Publikum schon mit seinem Debüt "Delicatessen" begeistert. Auch der Nachfolger wurde mit Kritikerlob überschüttet: 1995 sorgte Stadt der verlorenen Kinder als Eröffnungsfilm für großes Aufsehen bei den Filmfestspielen von Cannes.

Die Handschrift von Jeunet und Caro ist unverkennbar: Düstere Bilderorgien, groteske Hauptdarsteller und bizarrer Humor sind die Zutaten ihrer Werke. Und so ist auch die Stadt der verlorenen Kinder ein visueller Rausch, der wie ein einziges surrealistisches Gemälde wirkt.



■ HERSTELLER:	Psygnosis	■ HERKUNFTSLAND:	Frankreich
■ ENTWICKLER:	Psygnosis	■ GENRE:	Adventure
■ VERFÜGBAR AB:	März	■ ANZAHL DER SPIELER:	1

Nun hatte Psygnosis die schwere Aufgabe, dieses gewaltige Bilderepos auf eine kompakte PlayStation-CD zu packen.

Immerhin stand der englischen Softwareschmiede für dieses schwierige Unterfangen ein kompetenter Berater zur Seite: Meister Marc Caro höchstpersönlich unterstützte die zahlreichen Grafiker, Soundtütler und Programmierer bei der Umsetzung des Stoffes.

Von der Leinwand auf die PlayStation

Die facettenreiche Vorlage schrie förmlich nach einer Umsetzung als Adventure. Und so erwartet den PlayStation-Spieler mit Hang zu knackigen Kopfnüssen im Frühjahr 1997 ein komplexes Abenteuerspiel mit mehr als 100 Schauplätzen. Diese wurden unter Aufsicht von Marc Caro aus den Original-Schauplätzen des Films generiert. Obwohl die Entwickler einfach nur Filmszenen hätten digitalisieren müssen, machte man sich die Mühe, sämtliche Schauplätze im Grafikrechner neu aufzubauen und dreidimensional zu rendern. Schon in der mehrminütigen Introsequenz wird die Detailbesessenheit der

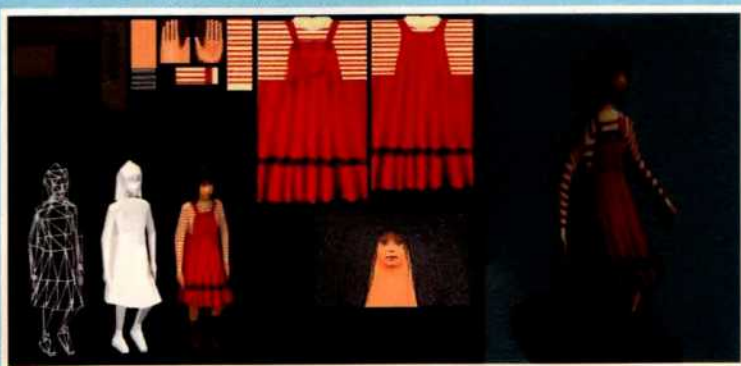
Vom Reißbrett auf den Bildschirm



Die Artwork-Skizzen wurden in den Psygnosis-Studios in 3-D-Programme übernommen, als Gitternetzlinien ausgeführt (links), grob gerendert (mitte) und schließlich mit den Caro/Jeunet-typischen Licht- und Schatteneffekten versehen (rechts).



Figuren-Baukasten



An dieser Charakterstudie von Miette erkennt man deutlich, mit wieviel Liebe zum Detail die einzelnen Spielfiguren entworfen wurden. Nach dem Gittermodell und der gerenderten Rohfassung wurde den Figuren mit zahllosen Oberflächentexturen ihr typischer Look verliehen. Das Ergebnis (rechts) kann sich sehen lassen.



Um realistische Animationssequenzen zu generieren, ließen die Entwickler echte Schauspieler die Bewegungsabläufe für ihre digitalen Pendant im Filmstudio ausführen (unten).

Grafiker deutlich: Der atemberaubende Kameraflug durch die düstere Hafenstadt stimmt perfekt auf die Atmosphäre des Spiels ein. Verstärkt wird das Ambiente durch den orchestralen Original-Soundtrack des Kinofilms und eine Fülle von realistischen Soundeffekten.

Während des Spiels steuert man die kleine Miette durch atemberaubend schöne Standbilder; per L-Taste kann man die Perspektive an bestimmten Stellen verändern. Stichwort Perspektive: Die verschiedenen Kameraeinstellungen betrachten das Geschehen aus faszinierenden Winkeln, was den cineastischen Anspruch zusätzlich unterstreicht. Eine Reihe von optischen und akustischen Effekten wie

flackernde Lampen und das Plätschern der Wellen sorgen dafür, daß die Standbilder nicht statisch wirken.

Auch bei den Animationssequenzen der mehr als 50 Charaktere hat Psygnosis ganze Arbeit geleistet. Die Bewegungen der Darsteller wurden per Motion-Capture-Technologie digitalisiert und in zahllose Einzelbilder verwandelt. Ergebnis: Die Akteure bewegen sich absolut weich und flüssig. Es ist eine wahre Augenweide zu sehen, wie sich Miette vorsichtig eine rutschige Treppe hinauftastet oder beim Aufnehmen von Gegenständen langsam in die Knie geht.

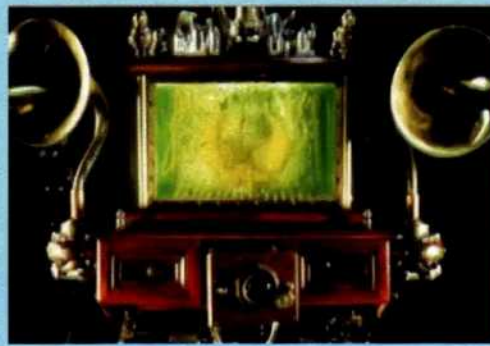
Miette kann mit anderen Charakteren in Interaktion treten, wobei alle Dialoge in deutscher Sprachausgabe er-

Angespielt | Stadt der verlorenen Kinder

Der Film



Die Cyclops entführen im Auftrag von Dr. Krank kleine Kinder aus der Hafenstadt.



Das konservierte Gehirn Irvin auf Dr. Kranks Ölplattform beschließt, den Kindern zu helfen.



Mit Hilfe dieser Maschine stiehlt Dr. Krank den Kindern ihre Träume.



Die kleine Diebin Miette hilft One auf seiner Suche nach seinem Adoptivbruder Denree.



[1] Miette muß sich vor den bösen Cyclops in Acht nehmen. [2] Marc Caro ließ es sich nicht nehmen, eine Anspielung auf seinen Debütfilm einzubauen. [3] Der bissige Hund muß irgendwie abgelenkt werden... [4] Wenn Sie Gegenstände einsetzen, erscheint ein kleines Abbild davon in der oberen linken Bildschirmecke. [5] Düstere Licht- und Schatteneffekte verleihen dem Spiel eine unnachahmliche Atmosphäre. [6] Jede einzelne Hintergrundgrafik ist ein kleines Kunstwerk. [7] Schöne Details machen die Grafik von Stadt der verlorenen Kinder zur Augenweide.



folgen. Im Inventar-Fenster verwaltet die kleine Diebin alle Dinge, die sie in der Stadt der verlorenen Kinder findet und an der richtigen Stelle einsetzen kann.

Gerade auf der Suche nach den nötigen Gegenständen und bei deren Einsatz muß der Spieler einiges an Hirnschmalz aufbieten. Schon in der Beta-version wird deutlich, daß es sich beim neuen Psygnosis-Adventure bestimmt nicht um leichte Kost handelt.

Bis März müssen sich alle Adventure-Fans noch in Geduld üben. Aber bis dahin können Sie sich ja schon einmal mit dem auf Video erhältlichen Film auf das düstere Treiben einstimmen.

pat



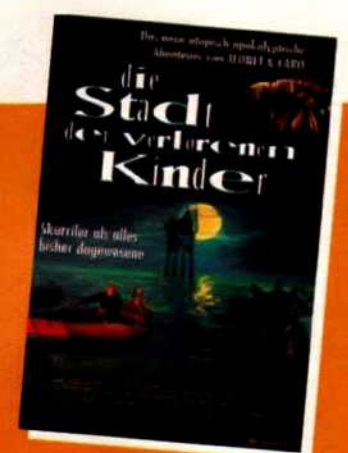
5 Videos "Stadt der verlorenen Kinder" zu gewinnen!

CONCORDE VIDEO

hat uns fünf Videokassetten des "Films zum Spiel" zur Verfügung gestellt. Um eine davon zu erhalten, müssen Sie nur folgende Frage beantworten:

Wie hieß der erfolgreiche Debütfilm von Jeunet und Caro?

Schicken Sie die Antwort auf einer Postkarte, als E-Mail oder als Fax an den DMV Verlag, PlayStation Magazin, Stichwort "Verlorene Kinder", Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen, Fax: 089/99115-499, E-Mail: 104706.16@compuserve.com. Einsendeschluß ist der 28.02.1997, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter unserer Verlage und deren Angehörige dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen.



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%**



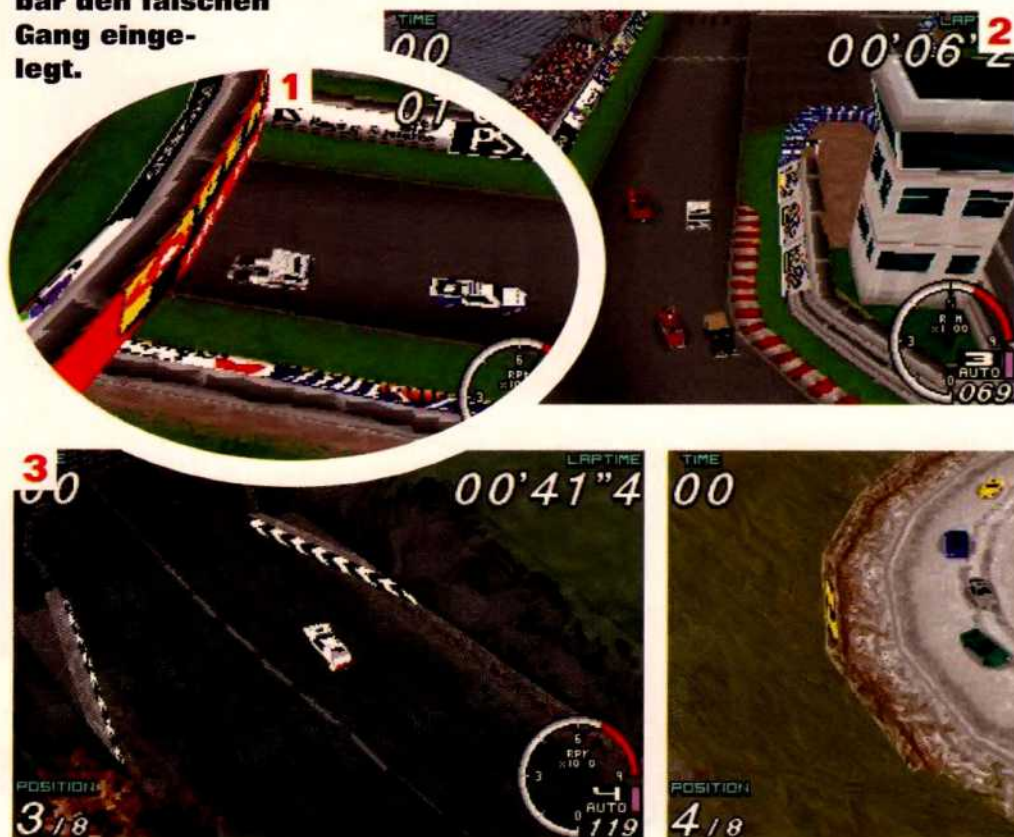
KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

Angespielt | Speedster



Nachdem **Psygnosis** das Feld der hochkarätigen Rennsimulationen mit **"Formel 1"** abgegrast hat, wollen sich die Briten nun auch bei den **Fun-Racern** als Trendsetter etablieren. von Artur Hoffmann

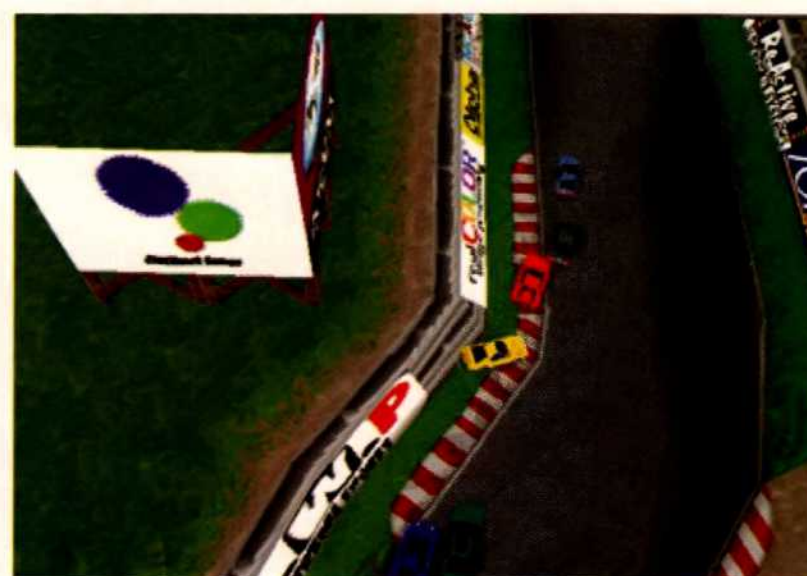
[1] Die Zugmaschine verfolgt den wehrlosen Kleinwagen. **[2]** Was haben diese Gefährten auf einer echten Rennstrecke zu suchen? **[3]** Einer der gern gesehenen Engpässe. **[4]** Der Fahrer des blauen Bugatti hat scheinbar den falschen Gang eingelegt.



Können Sie sich eigentlich noch an ein Spiel namens "Berzerk" erinnern? Nein? Macht nichts. Das einzig Erwähnenswerte daran ist so wieso nur das Detail, daß Ihnen diese elektrisch geladene Roboterhatz aus der Draufsichtperspektive dargeboten wurde. Nun ja, im Jahre 1982 war das sicher nichts Ungewöhnliches. Wirklich ungewöhnlich ist allerdings die Tatsache, daß diese – im Strategiespielsektor immer noch gern verwendete und im Volksmund Vogelperspektive genannte – Ansicht nun im

Rennsport eine Renaissance erlebt. Neben Codemasters "Micromachines I und II" und dem in Kürze erscheinenden "Grand Theft Auto" setzen auch die 3-D-Lemmings-Entwickler Clockwork Games auf diese Darstellungsweise. Da diese Burschen mit der dreidimensionalen Variante der grünen Klippenspringer bereits bewiesen haben, daß sie Ihre plastischen Hausaufgaben gemacht haben, kann man diese Art der Darstellung nur als Versuch der Innovation werten. Ist es aber im Zeitalter der Flugzeuge wirklich innovativ, den Zeppelin neu zu erfinden?

Trotz des verheißungsvollen Titels sitzen Sie bei "Speedster" nicht nur hinter dem Volant eines schnittigen Flitzers. Die insgesamt 16 Automobile umfassende Fahrzeugpalette ist in



Karambolagen gibt es nicht nur beim Billard.

zwei grundverschiedene Gruppen unterteilt. Auf der einen Seite stehen herkömmliche PS-Boliden wie z. B. Porsche 911, Bugatti oder Ferrari, die optisch stark an die Originalen angelehnt sind. Falls Ihnen diese Karossen zu alltäglich sind – wir fahren ja auch jeden Tag mit einem stinklangweiligen Testarossa ins Büro – warten in der zweiten Abteilung einige ungewöhnliche Autos auf Sie. Wie wär's zum Beispiel mit einem riesigen Monster-Truck, einem kastenförmigen Geländewagen oder etwa einem kleinen, schnuckligen Buggy?

Da ein Rennspiel ohne coole Kurse in etwa dem Aschermittwoch ohne Fisch gleicht, erwarten Sie bei Speedster acht abgefahrene Strecken: Coastline, LakeSide, Race Track, Australia, Moun-

■ HERSTELLER:	Psygnosis	■ HERKUNFTSLAND:	UK
■ ENTWICKLER:	Clockwork Games	■ GENRE:	Rennspiel
■ VERFÜGBAR AB:	April	■ ANZAHL DER SPIELER:	1 bis 2



[1] Rechts das Meer, links die Mauer – Augen zu und durch! [2] Atemberaubendes Kopf-an-Kopf-Duell in einer scharfen Kurve. [3] Der gelbe Racer scheint leichte Steuerungsprobleme zu haben.



tain Path, Bay Side Alaskan Valley und City Center – für Abwechslung ist also gesorgt.

Das jeweilige Streckendesign ist ansprechend und beinhaltet fiese Schikanen, extreme Kehren und halsbrecherische Engpässe. Eben alles, was ein echter Rennfahrer von einem gelungenen Spiel erwartet. Falls Ihnen der vorgegebene Weg zu easy erscheint, dürfen Sie sich auf die Suche nach Abkürzungen bzw. inoffiziellen Abschnitten machen. Diese sorgen nicht nur für Abwechslung, sondern haben auch einen positiven Nebeneffekt: Beim Rennen gegen die Uhr sparen Sie wertvolle Sekunden. Den größten Reiz entfaltet dieses Feature allerdings dann, wenn Sie mittels Split-Screen-Modus gegen einen menschlichen Konkurrenten antreten. Stellen Sie sich nur mal den erschrockenen Gesichtsausdruck Ihres Gegners vor, wenn Sie plötzlich aus einer Seitenstraße 'rauspreschen und ihm die Führung abnehmen.

Naturburschen

Grafisch setzt Speedster voll auf eine 3-D-Darstellung. Die realistisch wirkenden Gebäude, Flüsse und Bäume sehen verdammt gut aus und werden Sie des öfteren von der eigentlichen Strecke ablenken. Trotz dieser opulenten Grafik scrollt der Bildschirm recht flott durch die Gegend.

Zwar handelt es sich bei

unserem Testmuster wieder mal um eine sehr frühe Beta-version, trotzdem ist es ein wenig verwirrend, daß im Controller-Setup eine Abbildung des NegCon zu sehen ist. Laut Psygnosis' deutschem PR-Manager Ingo Zaborowski wird die endgültige Version "sowohl mit dem standardmäßigen Joypad als auch mit dem Namco-Zubehör" klarkommen. Das wollen wir auch stark hoffen, da unsere Joypad-Rennen meist nach einer Runde an der Bande endeten. Allzu oft sollten Sie die Streckenbegren-

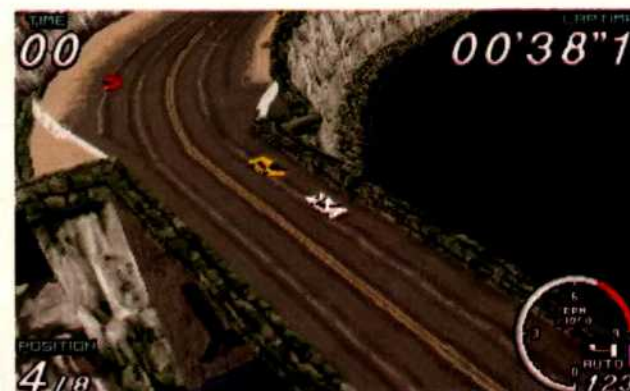
zung nicht berühren, da die Autos keineswegs unzerstörbar sind. Nach einer gewissen Anzahl von Crashes meldet sich Ihr Motor mit den ersten Warnsignalen: schwarze Rauchwolken. Von diesem Zeitpunkt an sind Sie nur noch wenige Unfälle von einem Totalschaden inklusive Disqualifikation entfernt. Während dieses unrühmliche Ende bei Einzelrennen oder Time Trials gerade noch zu verschmerzen ist, bedeutet es beim Meisterschaftsmodus die totale Pleite. Keine Platzierung, keine Punkte, die Konkurrenz zieht davon. Ähnliches passiert Ihnen auch, wenn Sie die vorhandenen Checkpoints nicht schnell genug erreichen. Diese Option ist aber getrennt anwählbar. Hassenfüße sollten Sie vorsichtshalber ausschalten. Wenn Sie schon dabei sind, den Rennablauf zu manipulieren, sollten Sie auch gleich vom Profi- in den Anfängermodus umschalten (Buuh!). Dritter im Bunde der hilfreichen Optionen ist die Richtungsanzeige, die Sie über die jeweils nächste Schikane informiert.

Alles in allem präsentiert sich mit Speedster ein superschnelles Spiel, das durch die große Auswahl an Kursen und Fahrzeugen eine Menge Spaß verspricht.

pat



Natur pur!



Die detaillierte grafische Darstellung der näheren Umgebung ist wirklich exzellent. Leider werden Sie während der Rennen keine Zeit haben, um die rauschenden Wasserfälle, geschwungenen Brücken oder zerklüfteten Klippen näher zu begutachten. Zum Glück gibt es Bildschirmfotos.

Angespielt | Independence Day – ID4



Viel Lärm um NICHTS

Nach der Umsetzung der Action-Trilogie "Die Hard" bannt Electronic Arts noch einen weiteren Kinokassen-Knüller auf die schwarze Spielescheibe. **Brilliant** Action vor dem Fernseher oder nur ein lahmer Ritt auf der Erfolgswelle des Films? von Ingo Böhme



Der Mond. Die amerikanische Flagge. Die verlassene Kapsel von Neil Armstrong. Ein breiter Fußabdruck in feinem Staub. Alles ist absolut regungslos. Nichts bewegt sich. Plötzlich: Der Sand vibriert, und der Lautsprecher dröhnt. Ein Schatten legt sich über das zuvor friedliche Szenario, und das Mutterschiff der intergalaktischen Heuschreckenplage schiebt sich langsam ins Bild.

So beginnt der Kinofilm "Independence Day" des Regisseurs Roland Emmerich, der im September vergangenen Jahres selbst abgebrühte Cineasten mit seinen ausgeklügelten Tricks und Effekten verblüffte.

Ebenso spektakulär startet auch das gleichnamige Spiel. Ein vielversprechender Anfang. Auch in den Zwischensequenzen lässt sich das Game nicht lumpen und präsentiert die beeindruckendsten Szenen der visuellen Effektorgie.

Damit ist aber der beste

Teil des Spieles auch schon beschrieben. Denn außer den Ausschnitten des Films ist das Game auf zwei Aktionen beschränkt: Rumfliegen und Ballern.

Ersteres sieht man jedoch bei jedem vergleichbaren Produkt besser umgesetzt. Denn Ihr Flugradius ist immer auf ein bestimmtes, winziges Terrain beschränkt. Versuchen Sie frecherweise, diesem "Gefängnis" zu entfliehen, hält Sie ein bis dahin

unsichtbarer Schutzschild davon ab. Die Steuerung ist so hakelig wie die eines Roboters von "Fisher Price". Das macht allerdings nicht viel aus, denn Kollisionen – egal ob mit dem Mutterschiff oder einem Ge-



3 Geballert wird vor realer Kulisse von Hauptstädten wie **[1]** New York, **[2]** Tokio, **[3]** Paris oder auch im Grand Canyon oder auf **[4]** Cape Canaveral.

Grüppdimmings

Neues aus dem fernen Osten: **Squaresoft** präsentiert mit **Tobal No.1** das erste Beat'em-Up mit Rollenspiel-Elementen. von Michael Schmithäuser

Intro



In der ausführlichen Introsequenz stellen sich die Kämpfer von Tobal No. 1 vor. Jeder hat seine eigene Geschichte, seinen eigenen Grund, warum er zum Turnier antritt. Der unsympathische Zeitgenosse im dritten Bild ist der gefürchtete Endgegner.

Wenn sich alle Charaktere aus den PlayStation-Prügelspielen vereinen würden, um die Welt zu unterjochen, wären wir in ernsthaften Schwierigkeiten. Niemand könnte etwas gegen die übermächtigen Polygon-Kämpfer ausrichten, wenn sie das Weiße Haus und den Kreml stürmen würden. Beunruhigend: Die Produktion dieser unbesiegbaren Krieger geht weiter. Es vergeht kaum ein Monat, an dem nicht ein neues Dutzend Polygon-Fighter das



Licht der Welt erblickt. Eines Tages könnte die ganze Welt von den schlagkräftigen Pixelkriegern beherrscht werden.

Doch die übermächtige Präsenz von Prügelspielen ist nicht nur ein potentielles Problem für die Weltbevölkerung, sondern auch für das Genre selbst: Wie, zum Teufel, hebt man sich von der Masse der Konkurrenzprodukte ab? Wie

macht man die Helden eines neuen Spiels zu den Anführern der ganzen Truppe, statt zum Kanonenfutter für die gelangweilten Spieltester der einschlägigen Magazine?

Capcom spendiert jeder neuen Tekken-Version eine Reihe neuer Schläge und Special-Moves – das reicht dann auch schon für den potentiellen Superhit. Alle anderen müssen sich ein wenig mehr anstrengen, um gegen die Referenz anzustinken.



[1] Legen Sie sich nie mit bösen Mädchen an... [2] Gott-seidank rutschen die Kämpfer in der Eiswelt nicht hilflos herum. [3] Man achte auf die netten Schatteneffekte. [4] Ob der Kleine gegen den Dicken bestehen kann?



■ HERSTELLER:	SCE	■ HERKUNFTSLAND:	Japan
■ ENTWICKLER:	Squaresoft	■ GENRE:	Beat'em-Up
■ VERFÜGBAR AB:	Februar	■ ANZAHL DER SPIELER:	1-2



[1] Offenbar hält sich der Kleine wacker gegen den Dicken. [2] Wenn es Ihnen gelingt, den Gegner zu packen, stehen Ihnen eine Reihe neuer Moves zu Verfügung. [3] Sieht aus wie eine Tanzfläche in der Disco... [4] Spektakuläre Würfe wie dieser machen Laune. [5] Im Replay können Sie Ihre Heldentaten nochmals Revue passieren lassen. [6] Rückenschmerzen garantiert.

Das wirklich Neue an Tobal ist der "Quest Mode". Dabei starten Sie mit einem der Charaktere eine Expedition durch unterirdische Gewölbe.

Sony Computer Entertainment versucht's mit der Verquickung von Beat'em-Up und klassischem Rollenspiel. Natürlich verzichtet man nicht auf das ganze Spektrum klassischer Schlagkombinationen und Special-Moves. Auch von der Besetzung her erfüllt Tobal No. 1 alle Beat'em-Up-Kriterien. Vom Muskelberg über den smarten Bubi bis hin zur lieblichen Amazone ist für jeden Spieler der ideale Gefährte dabei.

Das wirklich neue an Tobal ist der "Quest Mode". Dabei nehmen Sie einen der Charak-

tere bei der Hand und starten mit ihm eine Expedition durch unterirdische Gewölbe.

Sie müssen die Katakomben durchsuchen, sich plötzlich auftauchenden Gegnern stellen, Fallen ausweichen und Kristalle einsammeln, die Sie gegen Power-Ups eintauschen können.

In einem gelungenen Trainings-Modus können Sie sich zunächst einmal mit den Kontrollen vertraut machen, bevor Sie auf die Suche nach Ärger gehen.

Aufgrund des interessanten Genre-Mixes könnte Tobal No. 1 ein ernsthafter Konkurrent für die etablierte Referenz Tekken 2 werden. Warten wir's ab – in einer der nächsten Ausgaben erfahren Sie

mehr über Sony's Prügel-Adventure. pat



In den Katakomben



Die "Quest Option" versetzt Ihre Spielfigur tief in die Unterwelt, wo allerlei Gefahren lauern. Fallen, Power-Ups, Puzzles und Monster sorgen für Abwechslung. In den Katakomben können Sie auch die Fähigkeiten des Charakters besser kennenlernen.

Helden im Achter-Pack

Diese acht Helden begleiten Sie durch die düsteren Katakomben. Die Zitate stammen übrigens aus dem japanischen Original-Handbuch.



Chuji-Wu
"Ein Naturtalent, wenn es darum geht, seinen Körper einzusetzen". Der Allrounder. Schnell, athletisch und absolut tödlich.



Epon
"Sie würde sich nie einen Freund angeln, der stärker ist als sie selbst". Die Schöne. Schnell, aber etwas schwach auf der Brust.



Oliems
"Seine Liebesspeise sind frittierte Regenwürmer". Der Außerirdische. Groß und stark, jedoch in der Reichweite eingeschränkt.



Hom
"Menschen tendieren dazu, ihn als furchtbar ernst und langweilig einzustufen. Dabei ist er ein echter Knaller". Der Roboter.



Fei-Psu
"Was er mit dem Mororan machte, das er beim letzten Turnier gewann, bleibt ein Rätsel". Der Alte. Sehr erfahren.



Ill-Goga
"Überraschenderweise ist seine Lieblingsbeschäftigung das Lesen von Shakespeare-Werken". Der Teufel. Langsam, aber stark.



Marie-Ivonskaya
"Sie ist eine sehr sentimentale Frau, die Tochter eines Russen und einer Französin". Die Amazone. Sehr schnell und robust.



Gren Kuts
"Da er aus England kommt, ist er offensichtlich ein Erdling". Der Bubi. Durchschnittliche Kraft, dafür Spezialangriffe.

Angespielt | Mech Warrior



Beamen wir uns mal in ein Zeitalter, in dem Kampfroborer die Erde dominieren und ihre Macht gnadenlos ausnützen. Mit einer PlayStation und Activisions neuem Game sind Sie mittendrin und live dabei. von Artur Hoffmann

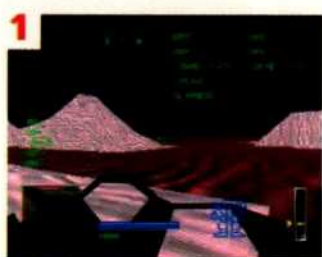
Als Activision auf dem PC und dem Super-Nintendo seine post-apokalyptische Vision duellierender Roboterclans präsentierte, waren wir alles andere als begeistert. Dann aber wurde das Spiel auf die PlayStation portiert, und unsere Meinung änderte sich. Man fühlt sich an Bilder berühmter Maler erinnert, wo aus anfänglich sinnlos verstreuten Farbklecksen lang-sam fließende Konturen werden. In der Tat läßt "Mech Warrior" bereits das Potential erkennen, sich zu einem recht annehmbaren Combat-Game mit Strategie- und Abenteuerkomponenten zu entwickeln.

Geschichtsunterricht

Die fiktive Handlung von Mech Warrior wird von einer echten Geschichte begleitet: "BattleTech". Dieses Brettspiel war ein großer Renner in den USA. Activision versuchte 1994 mit dem SNES-Titel MechWar-



1 Wie in einer Flugsimulation orten Sie potentielle Ziele auf dem Radarschirm. **2** Ganz nahe am Geschehen. **3** Der überall zu findende Eis-Level.



1 Die Mechs vernichten alles, was sich ihnen in den Weg stellt. **2** Erinnerungen an "Star Wars". **3** Eine der vielen sehr seltsamen Landschaften.



rior, das Game im Videospiel-Format nach Europa zu bringen. Bald danach erschien aber eine weitaus bessere PC-Version, welcher Anfang dieses Jahres die SNES-Fortsetzung "MechWarrior 3050" folgte. Die vorliegende PlayStation-Version entspricht dem PC-Game: polygonlastig und mit viel Action.

Für all jene, die keinerlei Erfahrungen mit der MechWarrior-Story haben, hier eine kurze Beschreibung des Geschehens: Der Spieler kontrolliert einen zweibeinigen Mech Warrior, mit dem er andere Roboter und feindliche Fahrzeuge angreift, während er gleichzeitig strategische Kampfziele verfolgt. Wenn Sie versuchen, den Feind in Reichweite zu bekommen und wegzublasen, fühlen Sie sich fast so, als würden Sie in einer Luftkampf-Simulation ein Flugzeug auf Bodenhöhe fliegen. Im PlayStation-Bereich ist wohl

"Krazy Ivan" das am ehesten vergleichbare Produkt.

Von Seiten der Technik ist erfreulicherweise zu berichten, daß die Framerate sehr hoch ist. Außerdem, und das ist noch viel besser, können Sie im Link-Mode gegen Freunde spielen. Was die Missionen angeht, wird es im Instant-Action-Mode zehn verschiedene Planeten und zwölf verschiedene Mechs zur Auswahl geben. Im Allegiance-Mode werden die Spieler dagegen in einem Mech-Labor ihre Roboter selbst zusammenbauen können.

Bezüglich des Gameplays wollen wir noch keine vorschnellen Schlüsse ziehen, bevor wir nicht einen genauen PlayTest durchgeführt haben. Daher müssen Sie zunächst mit einigen farbenfrohen Screenshots vorliebnehmen. Über die endgültige Version berichten wir dann ausführlich in einer der nächsten Ausgaben.

pat



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

CP073



Direkt bestellen oder
ab 9.12. im Handel!

Bitte ausgefüllt

Coupon an DMU-Verlag, CSJ, Postfach 14 02 20,
80452 München schicken oder unter 089/20 24 02 15 faxen!

drivin'

Die Entwickler-Veteranen aus den Merit Studios veröffentlichen ihren ersten PlayStation-Titel. Ob dies das Game sein wird, das den alten Haudegen "Sega Rally" von der Bühne fegt? von Artur Hoffmann



[1] Skihütten, Bergpässe und Lawinen warten auf draufgängerische Fahrer. [2] Auf der Insel gibt es einen kurvigen Sandkurs, der von einem Ozean umgeben wird. [3] Sie dürfen springen, was das Zeug hält.



Die Merit Studios, welche bisher ausschließlich im Bereich der 16-Bit-Konsolen aktiv waren, stehen mit "Total Drivin'" kurz vor ihrem PlayStation-Debut. Der bisher nur zu 60 Prozent fertiggestellte Titel soll Racingfreunden den Rennspaß geben, auf den sie warten, seit Sega Rally vor etwa zwölf Monaten auf dem Saturn für Furore sorgte. Total Drivin' paßt hier ganz gut in das boomende Off-Road- und Rallye-Genre, zu dem Gremlins "Hardcore 4x4" und auch das matte "Burning Road" gehören.

Das Spiel bietet drei Race-Klassen – Dakar Rallye, Sports und Rallye – sowie sechs verschiedene Terrains, die es zu meistern gilt. Dabei sind nicht alle Wagen für jeden Kurs geeignet. In der Dakar Rallye können Sie allradgetriebene Autos fahren, welche in Sandrennen eine starke Figur abgeben, auf dem Hong-Kong-Stadtkurs aber eher nachteilig sind. Die Sports-Klasse, welche bekannte Mar-

ken wie Porsche oder Lamborghini offeriert, ist für die City-Races ideal, da hier Kurvenverhalten und Geschwindigkeit den Ton angeben. In den Hochebenen und alpinen Gegenden ist dagegen zum goldenen Mittelweg – der Rally-Klasse – zu raten. Diese bietet kräftige Beschleunigung und eine akkurate Steuerung. Alles in allem steht Ihnen so eine Mischung zur Verfügung, die vielfältige Rennerlebnisse garantieren sollte.

Pfadfinder

Entwickelt wurde das Spiel von dem Programmiererveteranen Andrew Richards, welcher auch "Sampras Extreme Tennis" für das Sega Mega Drive schuf. Dies ist zwar nicht gerade das ideale Beispiel für ein 3-D-Rennspiel, jedoch spricht dies schon deutlich für einen Titel, der seine Akzente weit mehr auf das Gameplay setzt als auf übertriebene Grafik. Man sollte hieraus aber nicht schließen, daß Total Drivin' im

visuellen Bereich irgendwelche Mängel hätte. Bei Merit wurde auf die traditionelle Driving-Engine, die nur die Befahrung der Straße erlaubt, zugunsten einer wahren 3-D-Umgebung verzichtet. Alle Tracks sind vollständig aus Polygonen konstruiert, und es wird kein Unterschied zwischen dem Kurs und der Landschaft, die sie umgibt, gemacht. Dies erlaubt es Ihnen, eigene Abkürzungen zu suchen. Normalerweise stehen und fallen Rennspiele mit der Steuerung der einzelnen Fahrzeuge, wobei die Vielfalt ein Spiel wie "Ridge Racer" so großartig macht. Mit seinen vielen verschiedenen Autos und Kursen tendiert Total hier eindeutig in die richtige Richtung. Wie gut sich diese Wagen schließlich steuern lassen, wird davon abhängen, ob es Merit gelingt, echte "Physik" umzusetzen und PowerSlides und Jumps völlig in das Game zu integrieren. Sollten sie dies schaffen, wartet auf uns sicher eine großartige Bereicherung in den Rennspiel-Ranglisten.

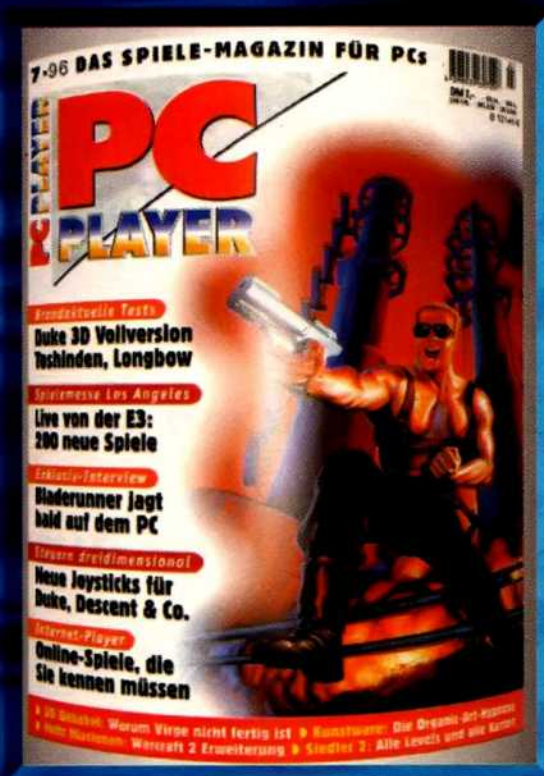
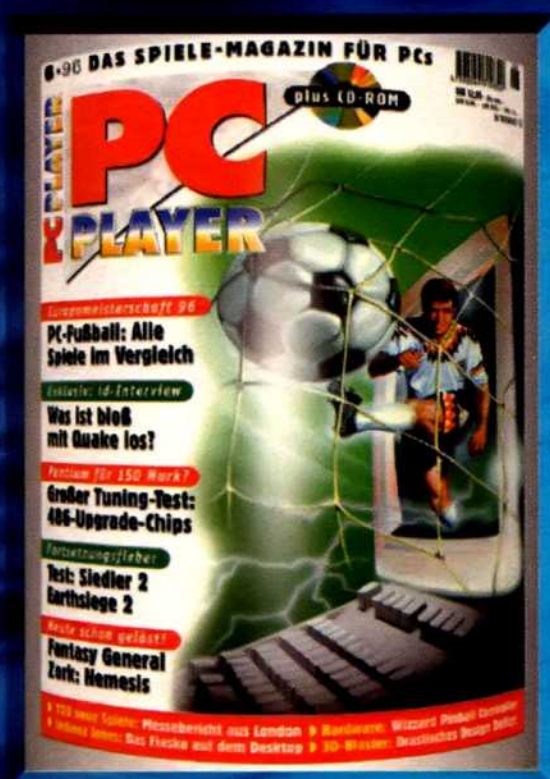
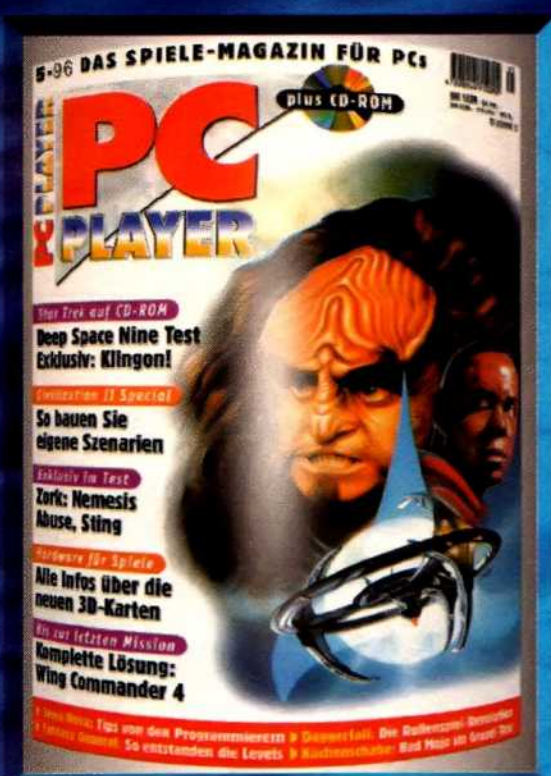
pat



[1] Ab geht es über uralte Brücken in die nebeligen Highlands. [2] Die Umgebung wirkt unglaublich lebensecht. [3] Rasen Sie über den roten Platz und über die Straßen von Moskau.

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

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



PLUS
CD-ROM

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

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



Testen und 50% sparen:

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

Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben wie oben angekreuzt! Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit 15% Preisvorteil (PC PLAYER: DM 6,- pro Ausgabe statt DM 7,-; PC PLAYER plus: DM 10.80 pro Ausgabe statt DM 12.80) für DM 72,-/PC PLAYER - DM 129.60/PC PLAYER plus.

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

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

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

Datum, 2. Unterschrift

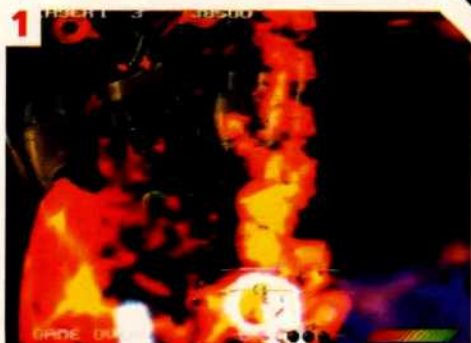
CP073

START

STOP

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

[1] Ein X2-typisches Flammenmeer. **[2]** Nach dem zehnten Anlauf segnet dieser fiese Endgegner endlich das Zeitliche. **[3]** Vier lästige Raumschiffe traktieren Ihren Jäger mit Sperrfeuer. **[4]** Auch vertikale Level-Anordnungen erwarten den X2-Spieler.



Project X2

Team 17 beschert uns einen der wenigen Weltraum-Shooter für die PlayStation. Wieder einmal wird die Erde von Außerirdischen bedroht. Da hilft nur eins: Ballern, was das Zeug hält. von Michael Schmithäuser



Die Erde hat's wahrlich nicht leicht: Da hat unser blauer Planet schon genug an den Umweltschäden zu knabbern, die ihm die Menschheit aufbürdet. Und dann erscheinen auch noch alle drei bis fünf Jahre diese lästigen außerirdischen Invasoren auf der Bildfläche, die a) die Menschheit versklaven oder b) den ganzen Planeten in die Luft jagen wollen. Doch Gott sei Dank findet sich immer wieder ein einsamer Held, der sich in sein waffenstarkes Raumschiff setzt und sich mutig den Heerschaaren gegnerischer Kampfmaschinen entgegenstellt.

Auf dieser altbewährten Hintergrundstory basieren 99 Prozent aller Horizontal- und Vertikal-Shooter. Dieses auf den 16-Bit-Konsolen und auf Heimcomputern wie dem Amiga sehr beliebte Action-Genre hat zahlreiche Perlen wie "R-Type", "SWIFT" oder "X-Out" hervorgebracht, wurde aber auf der PlayStation bis auf ein paar mittelmäßige Ausnahmen ("Philosoma", "Parodius") sträflich vernachlässigt. Team 17 will diesem Mißstand mit einer aufgebohrten Version des Amiga-Klassikers "Project X" ein Ende bereiten.

Das Spielprinzip läßt die Herzen aller Action-Fans höher schlagen: Allein gegen Tausende von in fiesen Formationen über den Bildschirm rasenden Mini-Raumschiffen, bewaffnet mit gefährlichen Laserstrahlen, durchschlagenden Plasma-Kanonen und tonnenweise hochexplosiven Raketen.

Wenn Sie in X2 bestehen wollen, benötigen Sie eine unerschämte gute Reaktion und die Geduld eines Menschen, der lebensgroße Modelle von Kathedralen aus Streichhölzern nachbaut. Denn es gehört einiges dazu, Ruhe zu bewahren, wenn Ihr Raumschiff das 23ste Mal vom selben Endlevel-Gegner in Rauch und Asche verwandelt wird. X2 ist ein reinrassiges Shoot'em-Up. Sie flitzen in einem Höllentempo über den Bildschirm und sehen sich mit zahllosen Gegnern konfrontiert, deren Zerstörungskraft von Level zu Level drastisch zunimmt.

Bunt & hektisch

Bevor es an's eigentliche Spiel geht, kommen Sie in den Genuß eines der aufwendigsten und längsten Intros, das je für die PlayStation angefertigt wurde. Unser japanischer Held wird durch einen Notruf aus der Stille seines Luxus-Appartements gerissen und muß sich sofort zum Raumhafen begeben. Doch der Weg dorthin ist mit zahllosen Schwierigkeiten gespickt. Per Gleiter, Motorrad und Flugzeug bahnt sich der coole Pilot

Action-Fans mit stählernen Nerven und gut trainiertem Feuerknopf-Daumen sollten auf jeden Fall in das X2-Universum eintauchen.

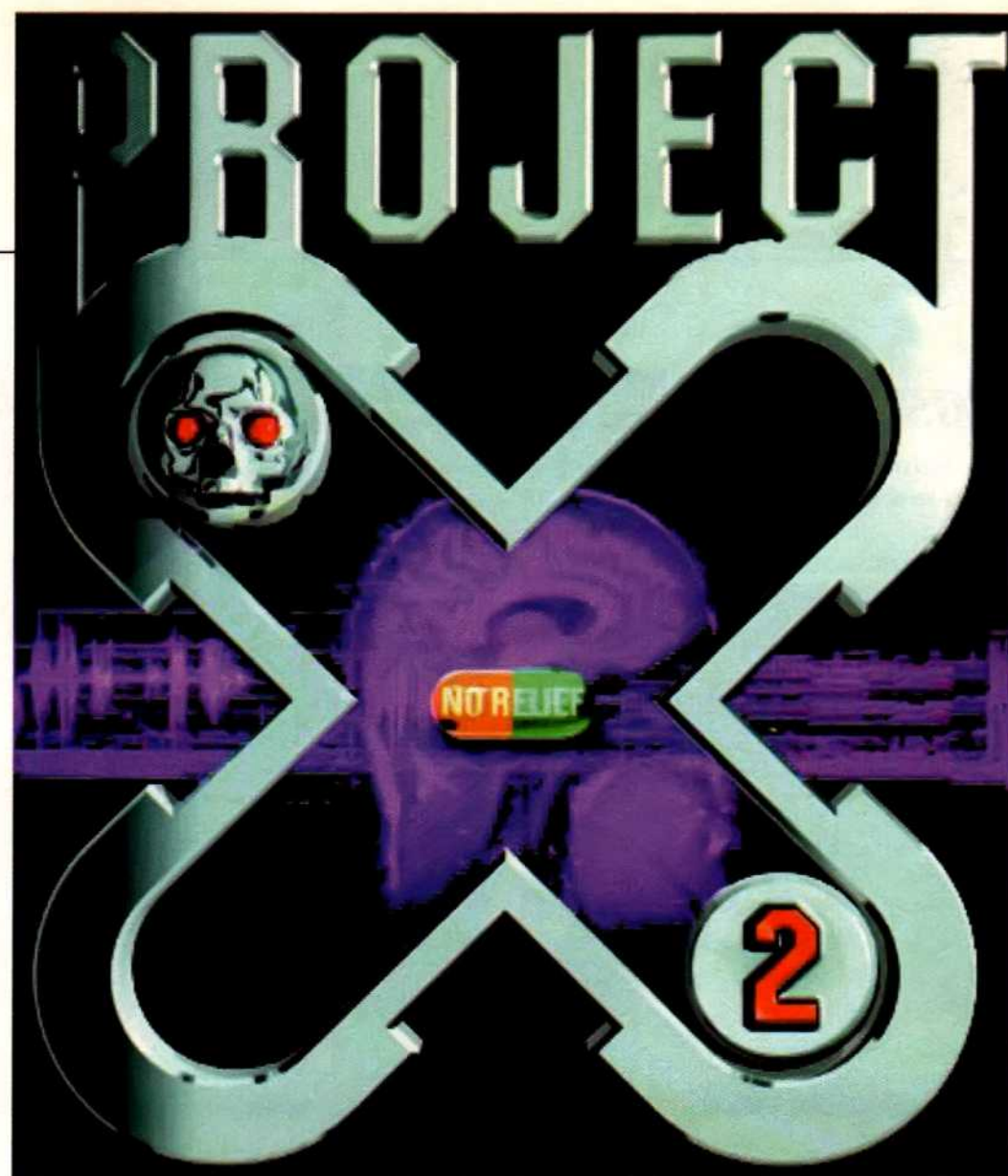
Achtung: Ladenpreise können abweichen.

zende gleichzeitig auf dem Bildschirm befindliche Objekte meistert. Selbst während der hitzigsten Gefechte stellt sich kein Ruckeln ein, das Scrolling bleibt immer schön weich.



Auch die riesigen, schwer zu knackenden Endgegner sorgen für den ein oder anderen erstaunten "Wow!"-Ausruf. Unterm Strich geht die optische Präsentation für ein Shoot'em-Up in Ordnung, wobei X2 bestimmt keine Maßstäbe für die PlayStation setzt.

Das Leveldesign bietet Abwechslung satt: Wenn Sie die Japan-Metropole nach dem ersten Level verlassen, erwarten Sie karge Wüstenlandschaften, gefährliche Asteroidenfelder und klirrend kalte Eiswelten. Auch ein Ausflug ins Innere von riesigen Raumstationen steht Ihnen bevor. Der Schwierigkeitsgrad



Alternative Spiele

Raiden

Philosoma

Revolution X



[1] The Only Way is Up: Einer der zahlreichen vertikalen Level. **[2] Im Asteroidenfeld** müssen Sie zu allem Überflus auch noch auf die herumfliegenden Gesteinsbrocken achten. **[3] Viele der gegnerischen Großkampfschiffe** gehen erst nach minutenlangem Beschuss in Flammen auf... **[4] ...doch wenn sie in die Luft gehen, dann mit einem großen Knall.** **[5] Nehmen Sie sich in Acht vor dem Sperrfeuer der Endgegner.** **[6] Seltsame Kreaturen** attackieren Sie von unten. **[7] Die höchste Explosionsdichte pro Quadratzentimeter.**



steigt kontinuierlich an, so daß Ihr rechter Daumen ständig bis aufs Äußerste gefordert wird. Sollte Ihr Alter Ego auf dem Bildschirm das Zeitliche segnen, können Sie per Continue-Funktion dort weitermachen, wo es Sie erwisch hat. Wollen Sie mal eine längere Pause einlegen, können Sie die PlayStation getrost ausschalten: Eine Paßwort-Option sorgt dafür, daß Sie jederzeit wieder im zuletzt geschafften Level einsteigen können. Dadurch hält sich der Frustfaktor in Grenzen, allerdings leidet auch die Motivation ein wenig unter den vielfältigen Speicher- und Continue-Möglichkeiten.

Die Soundkulisse wird dem Anspruch eines kernigen Shoot'em-Ups gerecht: Es kracht und rummt ordentlich, und der hämmende Techno-Soundtrack untermauert perfekt das hektische Treiben auf dem Bildschirm.

Mit Projekt X2 beschert uns Team 17 das bislang beste Shoot'em-Up mit Horizontal-Scrolling. Doch ein echter Meilenstein in Sachen PlayStation-Software ist den Entwicklern dennoch nicht gelungen. Action-Fans mit stählernen Nerven und gut trainiertem Feuerknopf-Daumen sollten auf jeden Fall in das X2-Universum eintauchen. Allen anderen könnte es ein wenig zu hektisch werden. *pat*



Projekt X2

Meine Meinung: Zu Risiken und Nebenwirkungen von überhöhtem X2-Konsum fragen Sie Ihren geschundenen PlayStation-Tester. Nicht umsonst bildet der Hersteller in der Anzeigenkampagne für X2 eine Kopfschmerztablette mit der Aufschrift „No Relief“ (Keine Linderung) ab. Nach einer Stunde Farb-Flash, Techno-Hämmern und Explosions-Orgien kann ich mich nicht entscheiden, welcher Körperteil mir

mehr Schmerzen bereitet: Die Augen oder der rechte Daumen. X2 ist Hektik pur. Wenn Sie nur eine hundertstel Sekunde zu spät reagieren, machen Ihnen die fiesigen Gegnerformationen den Garaus. Für Hardcore-Action-Fans ist X2 sicherlich das höchste, alle anderen sollten erst einmal prüfen, ob Sie den hohen Anforderungen an Netzhaut und Daumenkuppe gewachsen sind.

Michael Schmithäuser

■ PRODUKT:	Project X2
■ VERFÜGBAR AB:	Februar
■ HERSTELLER:	Laguna
■ ENTWICKLER:	Team 17
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	3
■ GRAFIK:	2,5
■ SOUND:	1,5
■ PRÄSENTATION:	1,5
■ GAMEPLAY:	2
■ MOTIVATION:	2,5
■ PREIS/LEISTUNG:	2
GESAMTWERTUNG:	2,3



Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Str. 13 · 82194 Gröbenzell
Telefon: 08142/59640 Fax: 08142/54654
Bestellannahme: Mo. - Do. 9⁰⁰-18⁰⁰ Uhr, Fr. 9⁰⁰-17⁰⁰ Uhr

WIAL SHOP KASSEL:

Fünffensterstraße 9
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 18⁰⁰
Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

WIAL SHOP AUGSBURG:

Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ u. 13³⁰-18⁰⁰
Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰

SONY Playstation

ADVENTURES OF LOMAX	KD 89,90
ALIEN TRILOGY	DA 79,90
ANDRETTI RACING	DA 79,90
AREA 51*	DA 85,90
A-TRAIN*	DA 99,90
BAPHOMET'S FLUCH	KD 89,90
BEDLAM	DA 89,90
BEYOND THE BEYOND*	DA 89,90
BLACK DAWN*	DA 89,90
BLAM! MACHINEHEAD	DA 89,90
BLAZING DRAGONS	DA 79,90
BREAKPOINT TENNIS	DA 79,90
BROKEN HELIX*	KD 99,90
BUBBLE BOBBLE 2	DA 79,90
BUST A MOVE 2: THE ARCADE	DA 69,90
CASPER	KD 89,90
CRASH BANDICOOT	DA 99,90
CHRONICLES OF THE SWORD	DA 89,90
COMMAND & CONQUER	KD 99,90
COOL BOARDERS*	KD 85,90
CROW: CITY OF ANGELS*	DA 85,90
CRUSADER - NO REMORSE*	KD 85,90
DARKSTALKERS	DA 79,90
DAVIS CUP TENNIS	DA 85,90
DEATHDROME*	DA 85,90
DESCENT	DA 79,90
DESTRUCTION DERBY 2*	DA 99,90
DISCWORLD	KD 89,90
DISRUPTOR	DA 85,90
EARTHWORM JIM	DA 75,90
ESPN EXTREME GAMES	DA 79,90
EXHUMED*	DA 89,90
FADE TO BLACK	KD 85,90
FIFA SOCCER 97	KD 85,90
FIRO & KLAUD	DA 89,90
FLOATING RUNNER	DA 85,90
FORMULA 1	DA 99,90
GALAXIAN 3*	DA 89,90
GALAXY FIGHT*	DA 59,90
GEX	DA 65,90
GRID RUN*	DA 89,90
HARDCORE 4x4	DA 85,90
HEXEN	DA 89,90
HYPER FINAL MATCH TENNIS	DA 79,90
INTERNATIONAL MOTO X	DA 85,90
INT. SUPER STARS SOCCER DELUXE*	DA 85,90
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	DA 89,90
IRON & BLOOD	DA 85,90
JUPITER STRIKE	DA 59,90
KONAMI OPEN GOLF	DA 85,90
KILLING ZONE	DA 79,90
LAST DYNASTY*	DA 89,90
LEGACY OF KAIN	DA 89,90
LOST VIKINGS 2*	KD 89,90
MADDEN 97	DA 85,90
MAGIC CARPET	KD 39,90
MAGIC THE GATHERING*	KD 89,90
MAYHEM*	DA 99,90
MEGA MAN X3*	DA 85,90
MOTOR TOON GRAND PRIX 2	DA 85,90
MYST	KD 85,90
NAMCO PRIME GOAL SOCCER	DA 85,90
NAMCO MUSEUM PIECE VOL. 2	DA 89,90
NAMCO SMASH COURT TENNIS	DA 85,90
NASCAR RACING 96*	DA 89,90
NBA JAM EXTREME	DA 85,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	DA 59,90
NBA HANGTIME*	DA 89,90
NBA LIVE 96	DA 49,90
NBA LIVE 97	DA 85,90
NEED FOR SPEED	KD 89,90
NFL QUARTERBACK CLUB 97	DA 79,90
NHL HOCKEY 97	DA 85,90
ONSIDE SOCCER	DA 85,90
OLYMPIC GAMES	DA 79,90
OLYMPIC SOCCER	DA 79,90
PANDEMONIUM	DA 89,90
PENNY RACERS	DA 85,90
PGA TOUR GOLF 96	DA 49,90
PGA TOUR GOLF 97	DA 85,90
PITBALL*	DA 85,90
PORSCHE CHALLENGE*	KD 95,90
POWER MOVE PRO WRESTLING	DA 85,90
PROJECT OVERKILL	DA 85,90

SONY Playstation

RAGE RACER*	KD 99,90
RAGING SKIES	KD 99,90
RAYMAN	KD 85,90
REBEL ASSAULT 2*	DA 95,90
RESIDENT EVIL	DA 85,90
RIDGE RACER REVOLUTION	DA 95,90
R.I.O.T.*	DA 85,90
ROAD RASH	DA 85,90
ROBOTRON X*	DA 89,90
SAMPRAS EXTREME TENNIS	DA 79,90
SHOCKWAVE ASSAULT	DA 85,90
SIM CITY 2000	KD 95,90
SKELETON WARRIORS	DA 79,90
SOVIET STRIKE	KD 85,90
SPACE HULK	DA 75,90
SPACE JAM*	KD 85,90
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	DA 85,90
STAR GLADIATOR	DA 89,90
STEEL HARBINGER	DA 89,90
STREET FIGHTER ALPHA 2	DA 85,90
STREET FIGHTER - THE MOVIE	DA 59,90
SUIKODEN*	KD 99,90
SUPER SONIC RACERS	DA 85,90
TEKKEN 2	DA 99,90
TEMPEST X3*	DA 85,90
THE DIVIDE: ENEMIES WITHIN*	DA 85,90
TIME COMMANDO	DA 85,90
TILT!	DA 79,90
TOMB RAIDER	KD 89,90
TOP GUN	DA 85,90
TOSHINDEN	DA 89,90
TRANSPORT TYCOON*	DA 99,90
TRASH IT*	DA 85,90
TRUE PINBALL*	DA 85,90
TUNNEL B1	DA 85,90
VICTORY BOXING*	DA 79,90
VIRTUA GOLF	DA 89,90
VIRTUA TENNIS*	DA 85,90
WARHAMMER: SCHATTEN DER RATTE	KD 85,90
WING COMMANDER 3	KD 89,90
WIPE OUT 2097	DA 95,90
WORMS	DA 89,90
WWF IN YOUR HOUSE	DA 85,90
X2	DA 85,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD 99,90
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM*	DA 89,90
ZORK NEMESIS	KD 85,90
ACTION REPLAY 1 SONY PSX	DA 69,90
ANALOG JOYSTICK SONY PSX	DA 119,90
ANTENNENKABEL SONY PSX	DA 49,90
EURO SCART KABEL SONY PSX	DA 69,90
JOYPAD SONY PSX	DA 59,90
JOYPADVERLÄNGERUNG SONY PSX	DA 29,90
LINK KABEL SONY PSX	DA 49,90
MAD CATZ LENKRAD SONY PSX	DA 149,90
MAUS SONY PSX	DA 59,90
MEMORY CARD (DATEL) SONY PSX	DA 49,90
MEMORY CARD (SONY) SONY PSX	DA 49,90
MEMORY CARD 8MB/120 BLOCKS	DA 69,90
NETZKABEL SONY PSX	DA 19,90
PLAYSTATION GRUNDGERÄT (PAL)	DA 399,00
PREDATOR LICHTPISTOLE SONY PSX	DA 69,90
RGB SCART KABEL SONY PSX	DA 29,90
TASCHE + MEMORY CARD + JOYPAD	DA 89,90
NINTENDO 64 (März)	
NINTENDO 64 GRUNDGERÄT (PAL)	DA 429,90
ANTENNENKABEL N64	DA 55,90
MEMORY CARD 1 MB N64	DA 65,90
JOYPAD JT 376 TRIDENT N64	DA 59,90
JOYPAD JT 377 TRIDENT PRO N64	DA 65,90
JOYPADVERLÄNGERUNG N64	DA 29,90
GOEMON 5 N64*	KD 139,90
INT. SUPER STAR SOCCER N64*	DA 139,90
PILOTWINGS N64	KD 119,90
SUPER MARIO N64	KD 95,90
SUPER MARIO N64 SPIELEBERATER	KD 24,80
STAR WARS: SHAD. O. T. EMPIRE	KD 139,90
TUROC N64*	KD 129,90
TUROC N64 ENGL. VERSIONS	E 139,90
WAVERACER N64	KD 89,90

KD = KOMPLETT DEUTSCH, DA = DEUTSCHE ANLEITUNG, * = VORANKÜNDIGUNG

Preisirrtümer + Druckfehler vorbehalten, Lieferung nur, solange der Vorrat reicht.

Mindestbestellwert: 30 DM; Versandkosten: Nachnahme 9,90 DM, Vorkasse 8,00 DM,

Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Eurocheck möglich.

Software ab 200 DM (Warenwert der Sendung) im Inland versandkostenfrei !!!

FORDERN SIE UNSEREN KOSTENLOSEN KATALOG GEGEN 3,00 DM RÜCKPORTO AN - HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT



1 Ziemlich stumpfe Kurse und Hintergründe. **2** Kontakte mit anderen Autos führen... **3** ...zu unkontrollierbaren Drehern. **4** Unter anderen Autos kann man durchfahren.

NASCAR Racing '96

Sierra's bekannter Race-Hit wagt den Umstieg vom PC auf die PlayStation.

Ein hoffnungsloses Unterfangen, wie das PSM-Team findet. von Artur Hoffmann

Wie alle fatalen Fehler muß wohl auch dieser einst nach einer großartigen Idee ausgesehen haben: Der populäre PC-Titel "Nascar Racing", kombiniert mit dem kurz vor der Veröffentlichung stehenden Nachfolger "Nascar Racing 2". Das ganze ruck zuck auf die PlayStation übertragen und um einige nette grafische Attribute angereichert. Fertig ist das neue Game (ohne daß sich irgendjemand ein Bein ausgerissen hätte). Da haben die Entwickler sich aber offensichtlich gründlich verkalkuliert. Dieses Spiel hat mit "gut" nun wirklich kaum etwas gemein.

Diashow

Optisch erscheint "NASCAR Racing '96" so armselig, daß man es kaum glauben möchte. Das fängt schon bei den Wagen an. Diese sind eckig, schlecht gestaltet und entbehren so gut wie jeder Dreidimensionalität. Anstatt weich um die Kurven zu fahren, ruckeln sie nur so um die Ecken. Damit geht dem Spielerlebnis auch der letzte Hauch Realismus verloren. Was die Kurse anbelangt, so sind alle Oberflächen texturfrei und erscheinen auf diese Weise ganz und gar künstlich. Die Szenerie ist überhaupt gräßlich vereinfacht. Das Ganze erinnert stark an ein Arcade-Game aus den Achtzigern, oder an einen PC-Titel, aus dem zur Erhöhung der Bildwiederholungsrate sämtliche Details ausgeschaltet wurden.

Ja, Hochmut ist in der Tat eine tödliche Sünde. Das Papyrus-Team war offensichtlich zu stolz auf die Mechanik im Spiel. Diese bleibt aber, wie alles andere, ebenfalls weit hinter den Erwartungen zurück. Die Steuerung der Autos erweist sich als unrealistisch, und man vermißt jedes echte Nascar-Feeling, wo es einem auf dem harten Fahr-



1 Die nahe Ansicht erschwert das Fahren. Besser geht es mit der entfernteren Variante. **2** Die Cockpitsicht ist in Ordnung, wenn sie auch etwas zu wenig Ausblick läßt.



1 Man hat die Wahl zwischen drei sehr ähnlichen Autos. **2** Aber dafür gibt es sehr viele verschiedene Kurse.



werk die Knochen nur so durchschüttelt. Die Kurven stellen sich als besonderer Alptraum heraus. Das Fahrzeug reagiert nämlich auf das Bremsen einfach nicht rasch genug, und wenn es dann einmal langsamer wird, scheint es über die Spur zu schwimmen.

Wahrlich schwer, diesem Titel irgend etwas Positives abzugewinnen. Ja, die Autos werden schon schwer in den Kurven und reagieren bei hoher Geschwindigkeit heftig auf Kontakt mit anderen Wagen, wie man es von einer guten Simulation erwartet. Aber die meiste Zeit entsteht keinerlei Gefühl von Aufregung oder Gefahr. Bei "Andretti Racing" setzte es dem Spieler sogar physisch zu, wenn er seinen Renner von der



Die Steuerung der Autos erweist sich als unrealistisch, und man vermißt jedes echte NASCAR-Feeling, wo es einem auf dem harten Fahrwerk die Knochen nur so durchschüttelt.



Bahn driften sah. NASCAR '96 ist dagegen lediglich enttäuschend und frustrierend. So sind auch die Kollisionen ausgesprochen arm. Führt man in die Bande, so verfällt der Wagen in eine total unrealistische Drehung. Man fühlt sich dann buchstäblich in "Whacky Racers" zurückversetzt. Bis es nach der Rutschpartie wieder weitergeht, können Minuten vergehen. Sogar kleinste Kontakte mit anderen Fahrzeugen lassen Sie in Spiralen über die Spur schleudern. Im Arcade-Modus

ist die Steuerung zwar etwas realistischer, aber das Auto bleibt fehlerhaft.

Unglaublich, aber wahr: Es gibt doch noch etwas Positives zu berichten. Die Simulations-Seite wurde gut gestaltet. Vielerlei Dinge, wie z.B. der Reifendruck oder die Spoiler, lassen sich einstellen. Auch stehen viele Kurse zur Verfügung. Das war's aber auch schon wieder mit den guten Aspekten des Games.



Alternative Spiele

WipEout 2097

Formel 1

Ridge Racer Revolution

Need For Speed

Andretti Racing '97

Burning Road

NASCAR Racing '96

Meine Meinung: "NASCAR Racing '96" ist eine Enttäuschung auf der ganzen Linie. Zweifellos können die Designer des Spieles vorbringen, wieviel komplexe Physik aus dem Fahrzeugbau in diesem Titel steckt. Nur fühlt sich das Game so überhaupt nicht echt an, und vor allem fehlt jeglicher Spielspaß. Die Entwickler haben allem Anschein nach die Erwartungen von PlayStation-Besitzern weit unterschätzt.

Werfen Sie nur einen Blick auf "Ridge Racer Revolution" oder "WipEout 2097", lediglich um deren Spannung und technischer Finesse wegen. Und dann sehen Sie sich NASCAR an. Eine schockierende Verschwendung eines vielversprechenden Titels. Angesichts dieser Mängel können wir keine Empfehlung aussprechen. Lediglich der Rennfan, der schon alles hat, darf bei NASCAR zugreifen. **Artur Hoffmann**

■ PRODUKT:	NASCAR Racing '96		
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel		
■ HERSTELLER:	Sierra		
■ ENTWICKLER:	Papyrus		
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark		
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch		
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch		
■ SPIELIDEE:	4,5	■ MOTIVATION:	5,5
■ GRAFIK:	4	■ PREIS/LEISTUNG:	4,5
■ SOUND:	5		
■ PRÄSENTATION:	4,5	GESAMTWERTUNG:	4,7
■ GAMEPLAY:	4,5		

CyberSpace 32 BIT



SV 1100 PS PROPAD

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

DM 69,95*

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



SV 1107 PS PROGRAM PAD

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

DM 69,95*



SV 461 ECLIPSE PAD

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

DM 49,95*

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



SV 1101 PS ARCADE

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

DM 99,95*

Jöllenbeck

GmbH · FarEast-Import-Export

27404 Wiertzen · 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] Mit seinem Zielsuch-Lasergewehr ist Ray auch dieser fiesen Automatikwaffe gewachsen. **[2]** Drei gegen einen ist unfair? Nicht in Contra – unsere Roboter-Amazone zeigt dem Trio schon, wo's langgeht! **[3]** Eine Seefahrt, die ist lustig – besonders, wenn man dabei einige unliebsame Kampfmaschinen zur Strecke bringt.



Contra – Legacy of War

Vergessen Sie Ihre gepflegten Manieren und lassen Sie es mal richtig krachen – Konami's Action-Spektakel "Contra" ist das ideale Mittel zum Aggressionsabbau. Furiose Gefechte, tolle 3-D-Grafik und ein genialer Zweispielermodus sorgen für einen garantiert hohen Adrenalinspiegel. von Michael Schmithäuser



Konsolen-Rambos, aufgepaßt: Der Action-Klassiker für 8- und 16-Bit-Konsolen schickt sich an, die PlayStation zu erobern. Vor einigen Jahren fesselte die Ballerorgie "Super Proprotector" Heerscharen von Super-Nintendo-Fans an die Bildschirmen. Das Spielprinzip war ebenso simpel wie unterhaltsam: Der Spieler mußte einen waffenstarrten Pixel-Kämpfer durch mehrere von

oben nach unten scrollende Welten steuern. Dabei stellten sich ihm Horden von Gegnern in den Weg und machten ihm das Leben schwer. Natürlich konnte man sich per Maschinenpistole, Granaten und Flammenwerfer der Konkurrenz erwehren.

Der Mega-Seller verkaufte sich insgesamt über 4 Millionen mal und erfuhr seit seiner 8-Bit-Geburt im Jahre 1987 zahlreiche Konvertierungen auf andere Systeme und eine Reihe von Fortsetzungen.

Doch auf der PlayStation ließ sich der Erfolgstitel bislang noch nicht blicken. Nun bereitet Konami dem Warten ein Ende: Unter dem Namen "Contra – Legacy of War" erscheint eine gründlich überarbeitete Version in edlem 32-Bit-Outfit und mit einer Reihe neuer Features.

Garantierter Spielspaß

Am Spielprinzip hat der japanische Software-Riese (gottlob!) nichts geändert. "Unser Ziel war es, unseren Action-Klassiker so auf die Next-Generation-Konsolen zu adaptieren, daß die Spielbarkeit genau dem entspricht, was die Contra-Fangemeinde von Konami erwartet. Natürlich nutzten wir für die 32-Bit-Version alle verfügbaren technologischen Verbesserungen, um aus Legacy of War den absoluten Standard für Kampfspiele zu machen." betont Andrew Donchak, Präsident der Consumer Division von Konami America. Die Entwickler haben sich die Worte ihres Chefs zu Herzen genommen und einen würdigen 32-Bit-Nachfolger geschaffen, der in Sachen Spielbarkeit an die Tradition der Vorgängerversionen anknüpft.



Das Ungeheuer von Loch Ness? Selbst auf dem Wasser lassen die bösen Monster nicht von den Spielern ab.

Die Vorgeschichte von Contra ist schnell erzählt: In einem perfekt gerenderten (aber leider viel zu kurzen) Intro sehen Sie, wie der Kampfjet einer vierköpfigen Sondereinheit über einer feindlichen Metropole abgeschossen wird. Nach dem Absturz finden sich die vier Recken weit hinter den feindlichen Linien wieder. Die tapferen Soldaten machen aus der Not eine Tugend und beschließen, die gegnerischen Horden im Alleingang zu besiegen.

Zu Beginn des Spiels warten vier im wahrsten Sinne des Wortes "stahlharte" Kämpfer auf ihren Einsatz. Die martialischen Spielfiguren sind allesamt hochmoderne Roboter. Am menschlichsten erscheint noch der Cyborg Ray, ein muskulöser Kleiderschrank mit einem ganzen Ersatzteillager an metallischen Bauteilen in seinem Körper. Wie alle zur Auswahl stehenden Spielfiguren kann sich der grimmig dreinschauende Zeitgenosse mit einem einfachen Granatenwerfer verteidigen oder seine Gegner mit einem Flammenwerfer rösten. Zusätzlich führt er in seinem Waffenrepertoire noch eine Dreifach-Streuwumme und eine gefährliche Laserwaffe mit Zielsuch-Einrichtung.

Zweiter im Bunde ist der gedrungene und flinke Roboter Bubba. Hinter seinem chromglänzenden Panzer hält er Überraschungen wie Zielsuch-Raketen und einen armdicken Laserstrahl mit überwältigender Durchschlagskraft versteckt.

Der furchteinflößende Stahlkoloss mit dem aussagekräftigen Namen "CD.-288" macht seinen Feinden mit tödlichen Mini-Raketen und einem riesigen Zielsuch-Projektil den Garaus. Eine "Quotenfrau" komplettiert das Quartett: die blankpolierte Robot-Lady Tasha beeindruckt nicht nur durch ihren langen Haarschopf, sondern auch mit ihrem furchteinflößenden Waffenarsenal. Ihrem flinken Raketenschwarm können nur wenige Gegner rechtzeitig entkommen, und ihr

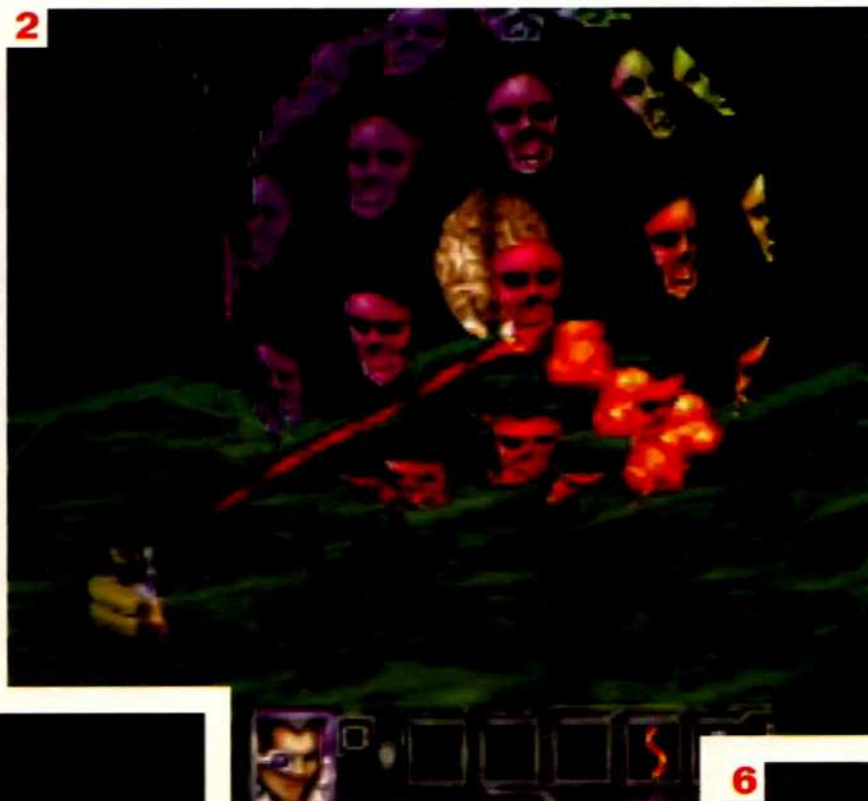


Kurz, aber heftig: Wenn es in der gerenderten Introsequenz einem futuristischen Kampfjet an den Kragen geht, bleibt kein Auge trocken.

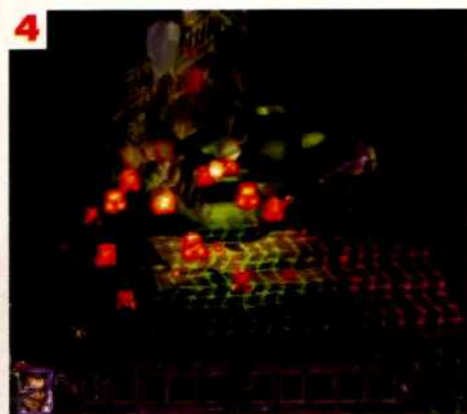
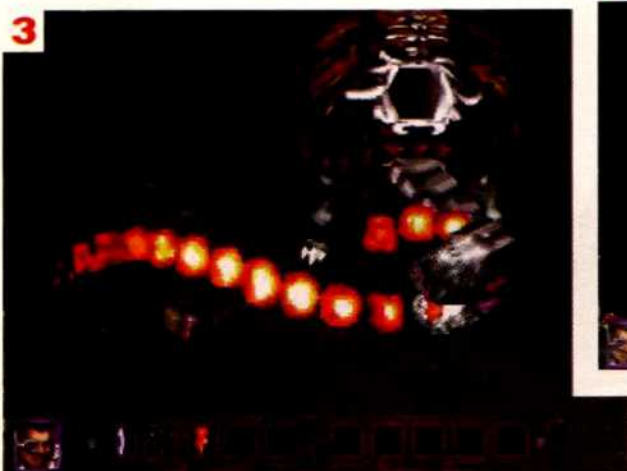
hochkonzentrierter Energiestrahл macht den Feind mit den verheerenden Wirkungen des elektrischen Stroms bekannt.

Immer feste druff!

Nachdem Sie sich für Ihren Lieblingscharakter entschieden haben, lautet die Parole "Zähne zusammenbeißen und durch!". Denn schon im ersten Level setzen Ihnen die Gegner heftig zu. Sie betrachten das Geschehen von oben, wobei die Perspektive leicht angeschrägt ist, was einen attraktiven 3-D-Effekt mit sich bringt. Nun kämpfen Sie sich Ihren Weg durch die Straßen einer zerstörten Stadt, wobei Ihre Marschrichtung ständig zwischen horizontal und vertikal wech-



[1] Im Kampf gegen eine solche Höllenmaschine macht sich vereinte Zweispieler-Power bezahlt. **[2]** Dieser Endgegner beweist den Hang der Entwickler zum Skurrilen. **[3]** Von wegen "wehrloses Reptil": Diese Schildkröte ist ganz schön heiß drauf! **[4]** Geschafft! Ein Endgegner löst sich in Schall und Rauch auf. **[5]** Im Dschungel wartet dieses schicke Kettenfahrzeug auf unsere Helden. **[6]** Kommt ein Extra geflogen: In den Großstadt-Ruinen streiten sich Tasha und Bubba um ein Power-Up (im Bild rechts außen).





[1] Sie haben die Wahl: Im Optionsbildschirm stellen Sie nicht nur den Schwierigkeitsgrad ein. **[2]** Mit der passenden Waffe ist auch dieser Gegner kein Problem – oder etwa doch? **[3]** Dieser Panzer macht Ihnen nicht mehr das Leben schwer.



[2] Getümmel – zum Glück kann man sich ja noch ducken, wenn es auf dem Screen allzu heiß hergeht. Je nach Schwierigkeitsgrad kann Ihr Roboter zwischen fünf und zwölf Treffer einstecken, bevor Sie mit dem "Game Over"-Schriftzug in die Realität zurückgerissen werden. Bis zu fünf Continues dürfen Sie zur Bewältigung der Levels in Anspruch nehmen – wobei Sie allerdings immer zum Beginn des jeweiligen Abschnitts zurückgeworfen werden.

Angesichts des enorm hohen Schwierigkeitsgrades sehnt man sich schon bald Unterstützung herbei. Kein Problem – rufen Sie doch einfach einen guten Freund zu Hilfe! Denn Contra verfügt über einen höchst unterhaltsamen Zweispieler-Modus, in dem sich zwei menschliche Teilnehmer simultan durch's Feindesland kämpfen.

Extra-Power

Was wäre eine zünftige Ballerorgie ohne Extra-Waffen? Und so finden Sie auch in Contra eine Reihe von Power-Ups, die Ihre Feuerkraft verstärken. Diese kommen in Form von glitzernden Vögeln angefliegen, die Sie durch rechtzeitiges Hüpfen aufnehmen. Dann erscheinen neuen Waffensysteme wie Flammenwerfer, Laserstrahlen oder Zielsuchraketen in der Übersichtsanzeige. Als äußerst praktisch erweisen sich auch zeitweilige Unverwundbarkeit oder Bomben, die allen auf dem Bildschirm befindlichen Gegnern schwere Schäden zufügen. Solche Extras kommen Ihnen allerdings nicht zugeflogen, sondern müssen



selt. Hinter allen Ecken lauern feindliche Soldaten auf Sie und eröffnen ohne Vorwarnung das Feuer. Per Dauerbetätigung der Feuertaste räumen Sie diese unliebsamen Zeitgenossen jedoch ohne große Probleme aus dem Weg. Weitaus schwieriger sind die stationären Waffen und die Spezialeinheiten in den Griff zu bekommen. Während Sie nichtsahnend über eine Bodenplatte wandern, öffnet sich diese, um ein riesiges Lasergewehr zu Tage zu fördern. Diese wild um sich schießenden Automatik-Waffen können einiges an Treffern wegstecken, so daß sich Ihre Alternativen auf "draufhalten" oder "wegrennen" reduzieren. Doch damit ist die Innovationsfreundlichkeit der Contra-Entwickler noch lange nicht am Ende: Fliegende Einheiten beschießen Sie aus der Luft, hüpfende Roboter schneiden Ihnen den Weg ab, und an die Wände montierte Lasergewehre setzen Ihnen aufs Äußerste zu. Letztere können Sie nur zur Strecke bringen, indem Sie gleichzeitig hüpfen und schießen.

Schon an dieser kurzen Beschreibung läßt sich erahnen, wie stressig es auf den Schlachtfeldern von Contra zugeht. Zu Spitzenzeiten tummeln sich mehr als zehn Gegner auf dem Bildschirm, begleitet von doppelt so vielen gefährlichen Projektilen. Und Ihr Held ist mittendrin im

Fliegende Einheiten beschießen Sie aus der Luft, hüpfende Roboter schneiden Ihnen den Weg ab und an die Wände montierte Lasergewehre setzen Ihnen aufs Äußerste zu – Contra ist Streß pur!



[1] Alles in 3-D: Die Level in Contra haben's in sich. **[2]** Jetzt rumst's im Karton. **[3]** Im Zwei-Spieler-Modus macht das Game am meisten Spaß.

Strategie ist Trumpf

Obwohl Contra vorrangig ein reinrassiges Action-Spektakel ist, müssen Sie sich besonders im Kampf gegen die Endgegner eine wohlüberlegte Strategie zurechtlegen. Gegen hartnäckige Levelbosse – wie diese sich vehement wehrende Blech-Schildkröte – bestehen Sie ansonsten nicht allzu lange...



zunächst einmal aufgespürt werden. So manche rissige Wand oder morsche Tür kann mit ein paar gezielten Salven weggesprengt werden und gibt den Blick auf ein begehrtes Extra frei.

Dieses setzen Sie dann mit Vorliebe bei einem der zahlreichen Zwischenbosse ein. Contra verfügt über eine enorm hohe Dichte an schwer zu knackenden Spezialgegnern. Nahezu alle paar Minuten stellt sich Ihnen ein überdimensionaler Panzer, ein riesiges Geschütz oder eine stark gepanzerte Metallspinne in den Weg und hindert sie am Weiterkommen. Erst nach einer Reihe von Treffern verabschieden sich diese unliebsamen Hindernisse mit einer furiosen Explosion.

Die vielen Zwischenwächter sind nur ein lauer

Vorgeschmack auf die Kampfmaschinen, die Sie am Ende eines jeden Abschnitts erwarten. Die bildschirmfüllenden Endgegner verlangen ein Höchstmaß an Reaktionsschnelligkeit und Taktik, um von Ihnen besiegt zu werden. Egal, ob es sich um riesige Höllenmaschinen, waffenstrotzende Raumschiffe oder gepanzerte Robot-Schildkröten handelt – meist befördern Sie die hinterhältigen und mit allerlei Spezialwaffen versehenen Levelwächter wieder an den Anfang des Abschnitts zurück. Erst nach einigen Anläufen hat man sich eine Strategie zurechtgelegt, wie man die fiesen Endgegner ohne große Energieverluste aus dem Weg räumt.

Technik vom Feinsten

Neben den höchst motivierenden und adrenalinfördernden Geschehnissen auf dem Bildschirm, können auch Sound und Grafik auf ganzer Linie überzeugen.

Zwar ist Contra im Grunde genommen nur ein klassischer 2-D-Shooter, doch die schräge Ansicht und die vielen Perspektiven-Effekte lassen die Grafik ungemein räumlich wirken. Das Scrolling ist butterweich und findet auf mehreren Ebenen statt, was den plastischen Eindruck noch verstärkt. Wem das immer noch nicht genug 3-D ist, der kann sich die beige-packte Pappbrille aufsetzen und in den "echten" 3-D-Modus umschalten. Zwar werden die Farben dabei etwas blaß, doch das Raumgefühl ist überwältigend.

Auch ohne Brille sind die üppig mit Texturen versehenen Hintergründe und die detailliert gearbeiteten Gegner eine wahre Augenweide. Neben den bereits erwähnten Stadtruinen führt Sie Ihr Weg auch durch optisch attraktive Umgebungen wie undurchdringlichen Dschungel, postapokalyptisches Ödland oder über zahlreiche Seen und Flüsse.

Auch am Sound gibt es nichts zu mäkeln: Bombastische Orchester-Arrangements mit choralen Einlagen untermalen die Action auf dem Bildschirm hervorragend.

Unterm Strich ist Contra – Legacy of War ein rundum gelungener Titel und ein absolutes Muß für jeden Freund gepflegter Action.



Contra – Legacy of War

Meine Meinung: Zwei Männchen laufen über den Bildschirm und schießen auf alles, was sich bewegt – und das soll ein guter PlayStation-Titel sein? Sicher bin ich nicht der einzige, dem diese Gedanken beim ersten Kontakt mit dem neuen Konami-Actionreißer durch den Kopf geschossen sind. Doch nach den ersten Spielminuten wurde ich eines besseren belehrt: Was Konami aus der – zugegeben arg

ausgelutschten – Spielidee gemacht hat, ist bewundernswert. Die Grafik ist brilliant und abwechslungsreich, die Soundkulisse kann man ebenfalls nur als gelungen bezeichnen. Dank der einängigen und präzisen Steuerung macht es einen Heiden Spaß, sich seinen Weg durch die abwechslungsreichen Level zu kämpfen. Und zu Zweit kennt der Spielspaß keine Grenzen.

Michael Schmithäuser

■ PRODUKT:	Contra – Legacy of War
■ VERFÜGBAR AB:	März
■ HERSTELLER:	Konami
■ ENTWICKLER:	Konami
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	2	■ MOTIVATION:	1,5
■ GRAFIK:	1,5	■ PREIS/LEISTUNG:	2
■ SOUND:	1,5		
■ PRÄSENTATION:	2		
■ GAMEPLAY:	2		
GESAMTWERTUNG: 1,8			

You _____ Mathieu _____ Humphrey _____ Kwanda _____ Greneo _____ Viktor _____



Suikoden

Steigen Sie auf mystische Drachen und lassen Sie sich verzaubern. Kämpfen Sie gegen Magier in dunklen Dungeons, um den Kristall vor der bösen Hexe Windy zu beschützen. von Philipp Schneider

Daß ausgerechnet Konami uns die Nach-Weihnachtsüberraschung schlechthin präsentiert, ist schon erstaunlich; ist doch diese Firma in erster Linie durch einschlägige Sportspiele bekannt geworden. Mit "Suikoden" bringt Konami das erste japanische RPG (= Role Playing Game) auf den europäischen Markt. Lange mußten sich die Rollenspieler gedulden, bis sich eine Firma auf der PlayStation an dieses kritische Genre heranwagte. Denn zu einem guten RPG gehört idealerweise nicht nur die perfekte 3-D-Grafik oder der Dolby-Surround-Sound, sondern vor allem eine spannende Story.

Fans dürfen sich auf jeden Fall schon jetzt die Finger lecken. Lassen Sie sich auf den folgenden Seiten ein Spiel vorführen, das seines Gleichen sucht.



Hexen, Drachen, Bösewichte

Als Sie eines Tages zum Emperor zitiert werden, wissen Sie noch nicht, welche Folgen das mit sich bringen wird. Ihr Vater, ein einflußreicher General, wird losgeschickt, um die Landesgrenze zu beschützen. Während er sich nun in die Arbeit stürzt, bleiben Sie zu Hause. Doch damit Ihnen nicht ganz so langweilig wird, nehmen Sie einen scheinbar unbedeutenden Auftrag an. Bei diesem müssen Sie "nur" eine astrologische Botschaft von einer Magierin besorgen. Doch der Weg dorthin ist gespickt mit Fallen und Monstern. Ist die Nachricht abgeholt und sind die Feinde besiegt, entwickelt sich alles anders als geplant. Hals über Kopf werden Sie verraten, verstoßen und beschimpft. Und das ist erst der Anfang!

Der Emperor ist nämlich mit seiner Beraterin ein Bündnis eingegangen – was ja eigentlich nicht so schlimm wäre. Doch die Ratgeberin ist eine heimtückische Hexe, die nur eines im Sinn hat: Ihrem alten Erzfeind einen geheimnisvollen Kristall abzugeben. Dieser, mit dem freundlichen Namen Ted, ist aber ausgerechnet ihr bester Freund. Da die alte Hexe Ted schließlich schwer



[1] Das ist die Hexe Windy. Sie will die Welt beherrschen. [2] Elfen sind hervorragende Bogenschützen. [3] Achtung Drache!

verwundet und entführt, schwören Sie Rache gegen das Imperium, das in die ganze Sache verwickelt ist (woher kennen wir das nur?). Zum Glück hat Ted vor seinem Verschwinden Ihnen den mehr als wertvollen Stein übergeben. Ab jetzt sind Sie auf der Flucht.

Gut gegen Böse

Der oben genannte Auftrag, der am Anfang zu bewältigen ist, bringt den schweren Storystein ins Rollen. Langsam spinnt sich der abwechslungsreiche Handlungsfaden weiter und man gelangt im Laufe der Zeit zu vielen unterschiedlichen Plätzen und böartigen Monstern. So gibt es z.B. riesige Ameisenköniginnen, Zombie-Drachen oder Golems, die besiegt werden wollen.

Während Sie zu Beginn mit einer relativ kleinen Gruppe – bestehend aus Ihren zwei Freunden und Ihrem Aufpasser – durch die Lande ziehen, kommen im Laufe des Spiels viele andere Charaktere hinzu. So schließen sich Ihnen ein Fischer, ein Offizier, eine Tänzerin und sogar ein Dachs an.

Für den Spieler selbst dürfte jedoch am wichtigsten sein, daß der eigene Held im Laufe der

Flik Pahn Shidonia Jabba Kulon Minna



(1) Ein wichtiger Dialog... (2) Für den Zahlen-Fan: Statistiken über Statistiken. (3) Eine Schlacht aus der ISO-Perspektive. (4-5) Die Grafiken sind liebevoll gezeichnet.

Geschichte auf der Karriereleiter höhersteigt. Sind Sie zu Beginn noch der unwichtige Sohn eines Generals, werden Sie später zum König der Rebellen erkoren.

Hunderte von willigen Helfern heuern dann bei Ihnen an, so daß Sie bald eine stattliche Armee von ca. 6.000 Mann befehligen. Doch bis es einmal soweit ist, werden einige Spielstunden vergehen. Denn Ihre primäre Aufgabe besteht zuerst noch aus etlichen Kämpfen, um die Charakterwerte hochzupushen. Durch reichlich Kampferfahrung steigen dann die Figuren – wie in RPG's üblich – in bessere Stufen auf, wodurch sie größere Kraft oder Gewandtheit gewinnen. Hier waren die Entwickler sehr fair, da sich die Stärke der Feinde indirekt nach der Erfahrung der Helden richtet. So ist es fast unmöglich, auf einen Feind zu treffen, gegen den Sie keine Chance hätten. Im späteren Spielverlauf wird die Sache um eine ganze Ecke interessanter: Nun müssen Sie durch sämtliche Landstriche streifen, um Rekruten anzuwerben. Von da an beginnt das Game etwas kompliziert zu werden: Einzelne Bewohner verschiedener Städte haben, bevor Sie sie anheuern dürfen, lauter kleine Miniaufgaben für Sie parat. Ein Punkt für negative Kritik ist allerdings, daß die Einwohner der Städte oft einfach nutzlos in der Gegend stehen und den Weg blockieren. So gelangt man manchmal nicht in eine enge Gasse, in die man jedoch dringend müßte. Hier hilft dann nur eines: warten und in

alten Erinnerungen an die Zeit der Drachenkriege schwelgen.

Die Kampfstile in Suikoden sind einzigartig. Sie können sich von Mann zu Mann, von Gruppe zu Gruppe oder von Armee zu Armee bekriegen. Während der Gruppenmodus noch am besten bekannt ist, fällt der Armeemodus völlig aus dem Rahmen. Treffender für diese Art der Auseinandersetzung wäre die Bezeichnung "Haufenkampf". Man sieht nämlich seine Figuren nicht detailgetreu und realitätsnah wie z. B. in "Warcraft", sondern es wuseln Hunderte von kleinen Gestalten, (die ständig auf und ab hüpfen) über den Bildschirm. Wie in Fantasyspielen üblich, wählen Sie in diesem Kampfstil zwischen Magie, Angriff oder Bogenschützen. Der Einsatz von Magie ist wärmstens zu empfehlen. Besonders gegen überlegene Gruppierungen ist es ausgesprochen praktisch per Zauberspruch ca. 80 Prozent der Gegner durch die Kraft des Windes verschwinden zu lassen. In einem blauen Kreis rafft dann der Sturm viele feindliche Mannen dahin – sehr eindrucksvoll. Beim Angriff geraten Sie allerdings, wenn Sie charakterschwache Mannen Ihr eigen nennen, ziemlich ins Schleudern. Hier zählen nämlich die Punkte, die Ihre Führungsgruppe in der Kategorie "Attacke" aufweist. Ein nützlicher Sonderbutton erlaubt es außerdem, die Taktik des Gegners auszuspiionieren oder Strategen einzusetzen, die die Kampfkraft verbessern.

Der "Mann gegen Mann" – Modus ist etwas einfacher; genauer gesagt sehr simpel. Auch wenn die zwei Kämpfer sich wild entschlossen gegenüberstehen, jeder darauf bedacht, keinen Fehler zu machen, gewinnt nur derjenige, der das meiste Glück hat. Entscheidet man sich zwischen den Optionen Attacke, Risikoattacke und Abwehr richtig, hat der gute Held dem bösen Feind schnell eins übergeben und zieht siegreich von dannen.



(1) Ein Zauberspruch mit durchschlagendem Effekt. (2) Alles nur ein Gerücht? (3) Im Inventory werden Ihre Besitztümer angezeigt.

Krinn _____ Sasuke _____ Kai _____



Lorelei _____ Jean _____ Cleo _____



[1] Fragen Sie Mathieu, wenn Sie mal nicht weiterkommen. [2] Ein Kampf in einem Schloß. [3] Den Verlauf eines Dialogs können Sie nur selten beeinflussen.



Der "Gruppenkampf" ist dem der meisten Rollenspiele ähnlich. Die Grafik wechselt ins Isometrische, und die Recken stehen sich mehr oder weniger in Reih und Glied gegenüber. In einem rundenbasierenden Kampf wählen Sie nun zwischen den üblichen Kategorien, wie z. B. Angriff, Magieeinsatz oder Abwehr. Wenn Sie noch blutiger Novize sind, empfiehlt es sich, die Funktion "Free Will" zu aktivieren, in der die PlayStation beide Seiten steuert. Die Punkte, die sich die beiden Gruppen so abziehen, erscheinen als Zahlen über den Köpfen der Kämpfer, so daß Sie immer den Überblick behalten. Während Sie anfänglich noch ca. 17 Lebenspunkte haben, hat ein ausgewachsener Drache um die 3.000. Eine beachtliche Zahl, wenn Sie bedenken, daß ein sehr guter Schlag Ihrerseits dem Drachen nur ca. 150 Hit-points abzieht. Doch keine Angst, Ihre Lebensenergie steigert sich, so daß Sie später ca. 200 haben. Der Punkteabzug hängt natürlich auch von den Waffen ab. Ein Speer schadet z. B. nur mit maximal 50 Punkten, während ein Langschwert die Lebensenergie um ca. 170 verringert. Schade ist nur, daß jeder Charakter seine eigene Waffe mit in den Kampf nimmt, so daß Sie nicht verschiedene Waffen kaufen und verteilen können. Einziger Trost: Die Anzahl der Schadens-

punkte, die Sie anrichten, steigt mit dem Erfahrungswert des Helden. Mehr Möglichkeiten haben Sie in Sachen "Parade". Hier wählen Sie zwischen vielen verschiedenen Rüstungen und Mänteln. Ein Ninja-Anzug befindet sich ebenso in der Liste der kaufbaren Gegenstände wie eine magische Weste. Um sich jedoch so tolle Stücke leisten zu können, müssen Sie viel kämpfen, denn mit jedem gewonnenen Gefecht füllt sich Ihr Geldsäckchen.

Motivationsfördernd ist, daß einzelne Fighter, wenn ihre Lebensenergie auf Null sinkt, nicht einfach dahinscheiden, sondern nur in Ohnmacht fallen. So können Sie diese später wieder zum Leben erwecken. Sind allerdings alle Kämpfer bewußtlos, haben Sie verloren und müssen bei der letzten Sicherung wieder beginnen. Das Speichern in Suikoden müssen Sie sich zum Glück nicht verdienen. Eigentlich können Sie Ihren aktuellen Spielstand in jedem Hotel, oder falls Sie auswärts unterwegs sind, bei einem blauen Kristall so oft Sie wollen auf der Memory Card verewigen. Einmal sichern kostet zwei Speicherblöcke.

Wenn Sie nun nach einem anstrengenden Kampf nach Hause zurückkehren, können sie z. B. in der Schmiede die Waffen schleifen lassen, Heilkräuter und Rüstungen kaufen oder einfach nur gefundene Gegenstände für möglichst viel Geld verscherbeln.

Der Kampf beginnt

Suikoden kennt mehrere verschiedene Kampfsysteme: Mann gegen Mann, Gruppenkampf oder Armee-Modus. Das bringt Abwechslung ins Spiel und steigert gleichzeitig die Langzeit-Motivation.



Suikoden – ein echtes Rollenspiel



In einem Rollenspiel sind Sie selbst der Held. Laufen Sie herum, unterhalten Sie sich und "erleben" Sie die Story.

Außerhalb einer Stadt wird Ihre Gruppe als Miniatursymbol auf der Landkarte dargestellt. Hier als kleines Schiffchen.



Ändert sich die Optik, sind Sie zufällig über einen der vielen Gegner gestolpert. Zu den Waffen!

Die Gegner sind zahlreich und lauern wirklich überall. Was wird Sie wohl hinter diesem Eingang erwarten?



Die Grafik von Suikoden ist mit sehr viel Liebe zum Detail entstanden. So laufen kleine Katzen über die Straße, Tauben fliegen erschrocken vom Boden weg oder Akrobaten zeigen, was sie können.

Vielfalt



Schade ist allerdings, daß sehr viele Stadtbewohner gleich aussehen. Ein etwas unterschiedlicheres Design hätte sicherlich zur Steigerung der Atmosphäre beigetragen. Doch solche kleinen Ausreißer sind eher eine Seltenheit. Ein etwas gewöhnungsbedürftiges Feature bei Suikoden ist, daß die Gruppenmitglieder sich zu einer Person vereinen. Sie sehen also nicht sechs verschiedene Charaktere, sondern nur die Figur, die Sie verkörpern. Den Namen Ihres Helden bestimmen Sie übrigens selbst.

Sie sehen Ihre Kämpfer in einer Sicht von schräg oben, die allerdings sehr viele grafische Leckerbissen bereithält. In der Festhalle der Hauptstadt liegen z. B. rote, mit Ornamenten bestickte Teppiche und wenn Sie auf dem Marmorboden schreiten, spiegeln sich darin die Konturen der Helden wider.

Verlassen Sie jetzt eine der vielen Städte von Suikoden, finden Sie sich in einer Übersichtskarte wieder. Aus der Vogelperspektive pendeln Sie nun zwischen den einzelnen Dörfern oder gelangen per Schiff auf eine andere Insel – wobei Sie

bei diesen Kartenreisen auch nicht vor Überfällen durch heimtückische Elfen, Kobolde oder Riesenkräuter gefeit sind.

Daß die Welt von Suikoden sehr komplex ist, fällt dem Spieler sofort ins Auge. Unzählige Dörfer, Städte, Dungeons und Burgen erwarten Sie. Damit die Übersicht dabei nicht völlig flöten geht, bekommt man im späteren Spielverlauf einen Landschaftsführer, in dem alle Stationen eingezeichnet sind. Auf der Karte, wie auch in den Städten oder Dörfern können Sie sich jedoch nur in vier Richtungen bewegen. Das stört den Spielfluß zwar nicht sonderlich, aber es kommen alte Erinnerungen an die Glanzzeit des Game Boys auf.

Play over Beethoven

Orchestrale Klänge erschallen aus den Lautsprechern und untermalen die Ereignisse perfekt. So erklingt in den Hallen der imperialistischen Armee ein klassisches Musikstück von enormer Dichte, in abgelegenen Dörfern hingegen werden Sie von einer leicht orientalischen Musik begleitet. Der Spieler wird zum Glück nicht, wie bei anderen Spielen, von monotonem Geklimper gequält. Ganz im Gegenteil: Ihre Hände werden schweißnaß sein, wenn in einem Dungeon auf einmal düstere Musik spielt und in diesem Moment ein Drache um die Ecke

pat



Suikoden

Meine Meinung: Suikoden ist ein wirklich gelungener Auftakt in die Szene der klassisch japanischen RPG's für die PlayStation ist. Auch wenn die Grafik kaum der Power der Spielekonsole gerecht wird, hat Konami ganze Arbeit geleistet. Die packende Story mit ihren abwechslungsreichen Wendungen hält bis zum Schluß bei der Stange. Die putzigen Charaktere, die bombastische Musik und der intelligente

Kampfmodus, der nicht nur Gruppenkämpfe beinhaltet, sind wirklich gute Gründe, einen ersten, zweiten und dritten Blick auf diese Perle zu riskieren. Für Fortgeschrittene oder gar Profis ist Suikoden allerdings etwas zu leicht geraten. Doch auch diese dürfen hoffen, denn mit "Vandal Hearts", das in Bälde in Deutschland released wird, hat Konami ein weiteres RPG in der Mache.

Philipp Schneider

■ PRODUKT:	Suikoden
■ VERFÜGBAR AB:	Februar
■ HERSTELLER:	Konami
■ ENTWICKLER:	Konami
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	2
■ GRAFIK:	2
■ SOUND:	2
■ PRÄSENTATION:	2
■ GAMEPLAY:	2
■ MOTIVATION:	1,5
■ PREIS/LEISTUNG:	1,5
GESAMTWERTUNG:	1,9



[1] Wenn vier Fighter gleichzeitig im Ring sind, hat die letzte Stunde der Joypad-Buttons geschlagen. [2] Krieg der Logos. [3] Nur zu offensichtlich sind die grafischen Mängel. [4] Ein starker Typ...leider ohne Gehirn. [5] Zehn Typen, die gerne Ihre Einrichtung aufessen würden. [6] Der Kopf des British Bulldog bei seiner Verwandlung. [7] Man beachte die Band im Hintergrund.

WWF: In Your House

Seien Sie gewarnt! Ihre Gäste werden nach Schweiß riechen, Make-Up-Flecken auf der Tapete zurücklassen, japanische Kampfschreie ausstoßen, von Ihrem Sofa aufspringen und auf Ihrer Katze landen.

Wieso das Ganze? Lesen Sie weiter! von Artur Hoffmann

Wrestling hat inzwischen jeden Schein von Sport abgelegt und sich selbst als Entertainment neu definiert. Eine brutal inszenierte Choreographie, bei der sich Männer in Kostümen und Make-up, zudem wahrscheinlich randvoll mit Dopingmitteln, zu blutigem Brei schlagen.

Verpaßte Chance

Im Vergleich mit der derzeitigen Palette der Beat'em-Ups – vor allem dem überragenden "Tekken 2" – sieht "WWF: In Your House" wie ein sehr armer Mega-Drive-Verwandter aus. Es spielt sich auch so. Beginnen wir mal damit, daß es sich um ein spritebasiertes Game handelt, was heutzutage fast wie kommerzieller Selbstmord anmutet. Die Protagonisten sind dabei nicht einmal besonders liebevoll gestaltet, was Sie nach einigen Minuten Blinzeln auf dem Bildschirm wohl auch schnell bemerken werden. Blinzeln? Ja, ein kleiner Hinweis darauf, daß die Figuren nicht gerade groß ausgefallen sind.

Eigentlich ist In Your House auch ein 2-D-Game. Sie können zwar entlang der Z-Achse an die Front- und Rückseite des Ringes laufen, ein echtes Gefühl freier Bewegung kommt hier aber nicht auf. Die Position des Spielers kann nämlich immer nur Schritt für Schritt verändert werden. Das macht es recht schwer, einen guten Griff an-

Es stehen zehn verschiedene

Wrestler bereit, von denen

jeder über zehn

Special Moves verfügt.

zusetzen. Besonders hart ist es, genau zu erkennen, auf welchem Level Ihr Gegner seine prahlischen Gesten vollführt. Dies führt dann dazu, daß Sie mit einem exzellenten Drop-Kick angefliegen kommen und, statt auf dem Gegner, mit Ihrem Hinterteil auf dem Ringboden landen.

Auch ist dieses Spiel keine Simulation. Das erkennen Sie z.B. daran, daß sich das Gesicht des

Treffen Sie die Cracks



[1] Shawn Michaels. Kann seinen eigenen Namen nicht buchstabieren. [2] British Bulldog. Kämpft mit Beefeater's Gebrüll im Hintergrund. [3] The Ultimate Warrior. Der beste Besucher der Maskenbilderin.



Alternative Spiele

WWF Wrestlemania

Victory Boxing

Power Move Pro ...

British Bulldog bei manchen Aktionen in das eines Hundes transformiert. Auch erscheinen ab und zu Power-Ups im Ring. Trotzdem ist die Mechanik des Kampfgeschehens recht schlaff. Die Entwickler hatten offensichtlich eher ein cartoon-artiges Slapstick-Feeling im Sinn. Man kann sich dem Eindruck nicht verschließen, daß es hier weniger um irgendwelche Fähigkeiten geht als darum, die Buttons des Joypads zu Brei zu ver-

arbeiten. Eine Lernkurve ist zwar vorhanden, als sehr befriedigend kann man diese aber nicht bezeichnen. Es stehen zehn verschiedene Wrestler bereit, von denen jeder über zehn Special Moves verfügt. Drei Turnierarten sind im Angebot, und wie vorauszusehen war, ist das Game im 2-Player-Modus viel besser, aber immer noch nicht das Gelbe vom Ei.



pat

WWF: In your House

Meine Meinung: Trotz all der guten Vorsätze kommt WWF: In your House nicht über die Qualität einer Aufwärmrunde für ein nachfolgendes besseres Spiel hinaus. Echte WWF-Fans werden den Titel wahrscheinlich lieben, da die Stimmung des Wrestling ganz anständig rüberkommt. Jeder andere aber, der auf der Suche nach einem neuen Beat'em-Up ist, sollte die Regale nach etwas anderem durchforsten. Das

einzig wirklich Positive an diesem Spiel ist die Verwendung der echten Kämpfernamen. Das verschafft wenigstens ein bißchen Atmosphäre. Insgesamt gesehen ist das aber viel zu wenig, um länger als eine Woche zu motivieren. In mein Haus kommt dieser einschläfernde Arcade-abklatsch auf keinen Fall. Schließlich gibt es gerade auf diesem Sektor eine große Auswahl guter Spiele. **Artur Hoffmann**

■ PRODUKT:	WWF: In your House
■ VERFÜGBAR AB:	ab sofort
■ HERSTELLER:	Acclaim
■ ENTWICKLER:	Acclaim
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	3
■ GRAFIK:	3,5
■ SOUND:	3
■ PRÄSENTATION:	3
■ GAMEPLAY:	3
■ MOTIVATION:	3
■ PREIS/LEISTUNG:	3
GESAMTWERTUNG:	3,1

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 Sony	DV 44,95
PSX Mouse Sony	DV 54,95
PSX Multi-Tap Sony	DV 59,95
PSX NeGcon Pad Sony	DV 79,95
PSX Predator Gun	DA 69,95
PSX PC Link	DA 79,95
PSX RGB Kabel	DV 29,95
PSX Spec.ASCII Pad Sony	DV 59,95
PSX Spec. Joystick Sony	DV 99,95

Sony Playstation	
4-4-2 Fußball	DA * 89,95
A IV Evolution Global	DV 94,95
Actua Golf	DA 85,95
Adidas Power Soccer	DA 94,95
Adidas P.S. International	DA * 94,95
Alien Trilogy	DV 84,95

Sony Playstation	
Allied General(Panzer G.2)	US109,95
Alone in the Dark 2	DA 99,95
Andretti Racing	DV 84,95
Area 51	DA * 85,95
Ayrton Senna Kart Duel	DA 89,95

Baphomets Fluch

DV 85,95

Battle Stations	DA * 84,95
Batman Forever Coin-Up	DA 84,95
Bedlam	DV * 85,95
Beyond the Beyond	US 109,95
Black Dawn	DA * 85,95
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
Bust-A-Move2:The Arcade	DA 64,95
Carnage Heat	DA * a.A.
Casper	DV 84,95
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
Creation	DV * 84,95
Crow:City of Angels	DV * 84,95
Crusader:No Remorse	DV * 84,95

Dark Forces

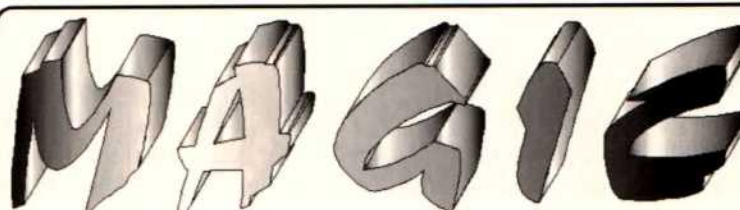
DA * 94,95

Darklight Conflict	DV * 84,95
Deadly Skies	DV * 85,95
Deathdrome	DV * 85,95
Descent 2	DA * 84,95
Destruction Derby 1	DA 69,95

Destruction Derby 2

DA 94,95

Die Hard Trilogy	DA 94,95
------------------	----------



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

Sony Playstation	
Discworld	DV 85,95
Disrupter	DA 84,95
Dragonheart:Fire & Steel	DV * 84,95
Dungeon Keeper	DV * 84,95
Earthworm Jim 2	DA 85,95
Exhumed	DV * 84,95
2 Extreme (Extreme G. 2)	DA * 85,95
Extreme Pinball	DA 84,95
Fade to Black	DA 84,95

FIFA '97

DV 79,95

FIFA '97	DA 88,95
Firo & Klawd	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
Hard War	DA * 89,95
Hexen	DA * 85,95
Horned Owl	US 109,95
Hyper Final Match Tennis	DA 85,95
Independence Day	DV * 89,95
International Moto X	DA 84,95
Int. Super Soccer Deluxe	DA * 85,95
Iron Man / XO Manowar	DA 84,95
Isnogud	DA * 89,95
Jet Rider	DA * 85,95
John Madden NFL '97	DA 84,95
Killing Zone	DA 79,95

Sony Playstation	
King of Fighters '95	US 109,95
Kings Field	DV * 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
Manic Karts	DA * 84,95
Mass Destruction	DA * 84,95
Mega Man X3	DA * 85,95
Mickey's Wild Adventure	DA 85,95
Micro Machines 3	DA * i.V.
Monster Truck	DV 88,95
MTV's Aeon Flux	DV * 89,95
MTV's Slamscape	DV * 89,95
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
Nanotek Warrior	DA * 85,95
Nascar Racing '96	DA * 89,95
NBA Hangtime	DA * 85,95
NBA In the Zone 2	DA * 94,95
NBA Jam Extreme	DV 84,95

NBA Live '97

DA 84,95

Sony Playstation	
Need for Speed	DA 84,95
NFL Quarterback Club '97	DA 84,95
NHL '97	DA * 94,95
NHL Face Off '97	DA * a.A.

NHL Hockey '97

DA 84,95

NHL Powerplay Hockey	DA * 79,95
Onside Soccer	DV 85,95

Pandemonium

DA 85,95

Panzer General	DA 85,95
Perfect Weapon	DV * 84,95
PGA Tour Golf '97	DA 84,95
Pitball	DA 85,95
Player Manager '97	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
Psychic Force	DA * 84,95
Rage Racer (R. R. 3)	JP 139,95
Raging Skies	DA 94,95
Rayman	DA 85,95
Rebel Assault 2	DA * 99,95
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 Riot	DA * a.A.
Road Rash	DA 84,95
Robotron X	DA * 89,95
Sampras Extreme Tennis	DA 94,95
Samurai Showdown 3	DA * 85,95
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 Jam

DA * 84,95

Sony Playstation	
Spider	DA * 84,95
Spot goes to Hollywood	DV * 85,95
Star Gladiator	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 2

DA 99,95

Tempest X 3	DA * 84,95
Ten Pin Alley	DA * 84,95
Tetris Plus	US 99,95
The Divide:Enemy Within	DA * 89,95
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 '97	DA * 94,95
Track & Field	DV 94,95
Transport Tycoon	DV * a.A.
True Pinball	DA 89,95
Tunnel B1	DA 88,95
Twisted Metal	DV 85,95
Twisted Metal 2	DA * 85,95
Victory Boxing	DA 88,95
Virtual Pool	DA * 84,95
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 89,95
WWF In your House	DV 84,95
X-Com:Terror of the Deep	DV 89,95

* : 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.

[1] Springen oder nicht springen – das ist hier die Frage.
[2] Mit Hilfe der L- und R-Tasten verlagern Sie zusätzlich Ihr Gewicht.



Jet Rider

Sie wollten schon immer mal mit einem Jet-Ski über Wellenberge springen, hatten aber bisher nicht den Mut dazu? Nun, dann ist "Jet Rider" genau das richtige für Sie. von Michael Hundt

Ihr Gefährt ist eine Mischung aus Motocross-Bike, Jet-Ski und Rennwagen. Auf neun verschiedenen Rennstrecken überqueren Sie Ozeane und Inselketten, rasen durch dichten Dschungel und stickige Mangroven-Sümpfe oder schießen über schneebedeckte Pisten. Stets versuchen Sie irgendwelchen Hindernissen wie Wasserfällen, Baumstämmen oder eingestürzten Brücken auszuweichen – was aber nicht immer gelingt. Wichtig ist, daß Sie stets schnell reagieren.

Der Fahrer, das Bike und die Rennstrecken

Wählen Sie aus vier verschiedenen Teams einen der 20 Fahrer aus und begeben Sie sich mit einem der 20 Jet-Skis auf die Piste. Doch bevor Sie sich auf die Jagd nach den Bestzeiten machen, empfiehlt es sich, zunächst einmal ein bißchen zu trainieren. Bei der Auswahl eines Kandidaten hilft Ihnen ein kurzer Infotext über den Piloten und eine Grafik über die Eigenschaft des jeweiligen Jet-Skis. Jedes Bike hat seine eigenen Charakteristika. Je nach der Größe und Gewicht richtet sich die Geschwindigkeit und das Handling der einzelnen Bikes. Schade eigentlich, daß alle Texte auf englisch sind; aber dies hat auf die Spielfreude selbst keinen Einfluß.

Der eigentliche Einsatzbereich von Jet-Skis sind Küstengewässer vor Stränden. Doch bei "Jet Rider" rasen Sie durch Sumpflandschaften, über verschneite Skipisten oder eingestürzte Freeways. Die Rennstrecken haben dabei so vielversprechende Namen wie "Nightmare", "Blackwater Falls" oder "Suicide Swamp". Die Kurse sind

abwechslungsreich und selbst im Anfängermodus eine echte Herausforderung. Damit auch ein ständiger Anreiz gegeben ist, daß Sie das Beste als Jet-Ski Pilot geben, müssen Sie sich den Zugang zu den Kursen der höheren Level erst verdienen. Erst wenn Sie eine Saison lang alle Rennen gewonnen haben, winkt Ihnen als Lohn der Zugang zu den nächsten drei Kursen. Waren bisher bei vielen Rennspielen nur eintönige, zu schnelle Beats im Technostyle zu hören, so lohnt sich dieses Game allein schon wegen dem Sound. Die Musik ähnelt sehr oft den Klängen aus dem Kult-Film "Pulp Fiction" – allerdings nicht ganz so morbide – und paßt sehr gut zu den jeweiligen Strecken.

Nicht nur irgendein weiteres Rennspiele wollten die Programmierer von Jet Rider abliefern. Das Zauberwort bei Jet Rider heißt True Physics 3-D-Technologie. Auf gut deutsch heißt das, daß alles was im richtigen Leben geht, auch bei diesem Spiel funktioniert. Jede Oberfläche bei den Rennkursen hat eine andere Eigenschaft – auf härteren Unterlagen kommen Sie schneller voran als auf den weichen. Verlagern Sie beim Rennen das Ge-



[1] Jede Maschine besitzt unterschiedliche Fahreigenschaften. **[2]** Am Anfang ist das Fahrerfeld noch dicht gedrängt.



wicht des Piloten, so reagiert die Maschine entsprechend schnell. Ebenso wenn Sie die Nase Ihres Vehikels zu hoch ziehen oder zu tief drücken. Aber überzeugen Sie selbst. Bei der Realisierung des Spieles wollten die Programmierer möglichst detailliert zu Werke gehen, was auch überwiegend gelungen ist. Das Spiel ist rasant, das Scrolling ruckelt trotz der hohen Geschwindigkeiten nicht.

Jet Rider ermöglicht es auch im Zwei-Spieler-Modus zu spielen. Ein zweiter Bildschirm oder

gar eine weitere PlayStation ist nicht von Nöten. Sind beide Controller aktiviert, teilt sich der Bildschirm, wobei Sie zwischen einer horizontalen oder einer vertikalen Trennung wählen. Welche Sie bevorzugen, hängt nur von Ihrem Geschmack ab. Es ist nachträglich so, daß sich eine Strecke leichter mit einer vertikalen, eine andere besser mit einer horizontalen Teilung spielen läßt. Hier hilft dann nur ausprobieren.



pat

Jet Rider

Meine Meinung: Endlich mal wieder ein rundum gelungenes Rennspiel. Die Strecken sind selbst im Anfänger-Modus anspruchsvoll und lassen sich nicht gleich nach der dritten Runde beherrschen. Es stehen genügend unterschiedliche Rennfahrzeuge zur Verfügung, so daß man ständige Abwechslung hat. Die Idee mit dem "Magnetic Grapple" und dem lebens-echten Reagieren der Jet Skis und der Piloten trägt

zusätzlich zu Spielfluß und -freude bei. Ebenso gelungen ist die musikalische Untermalung. Wer sich "Jet Rider" zulegt, sollte aber unbedingt eine Memory-Card sein eigen nennen. Es empfiehlt sich nämlich, eine siegreiche Saison abzuspeichern, wenn man auch später wieder in den Genuß der höheren Runden kommen will, ohne sich nochmals durch die ganzen Rennen quälen zu müssen.

Michael Hundt

■ PRODUKT:	Jet Rider
■ VERFÜGBAR AB:	Februar
■ HERSTELLER:	SCE
■ ENTWICKLER:	SCE
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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



MLC - Hard & Software
02841-94260

Im Ring 29, 47445 Moers
Fax: 02841 - 942623

Bestellannahme.:
Mo - Fr: 10.00 - 20.00 Uhr
Sa: 10.00 - 14.00 Uhr

Ladenverkauf: MLC, Im Wallzentrum, 47441 Moers

Destruction Derby 2 94.95

• Sony Playstation Grundgerät •



Barpreis: **389.95**

oder: **12 X 35.-**
= 420.- DM

• Playstation Hardware • Playstation Hardware •

Station Pad A/F

24.95

- 8 Fire Buttons
- Auto Fire Mode
- extra langes Kabel

Predator Gun

69.95

- für PSX + SAT
- Auto Fire Mode
- extra langes Kabel
- LED Shoot Effect

Memory Card 24Meg 99.95
Memory Disk Drive 199.95
Org. Link Kabel 19.95
Org. HF-Adapter 49.95
Scart/RGB Kabel 24.95
Org. Kontroll Pad 54.95
Org. Maus incl. Pad 54.95
NeGcon Pad 79.95
Station Master Pad 34.95
Joypad Verlängerung 19.95
Steering Wheel 169.95
Per4mer Lenkral 119.95
Mad Catz Lenkral 139.95
PC-Link Paket 84.95
Org. Playstation Tasche 14.95
Tasche + Pad + MemCard 89.95
Gamebuster Mogell Modul 89.95

1MB Memory Card
PREIS TIP: **24.95**

8MB Memory Card
PREIS TIP: **69.95**

PSX Umbau Chip
KAUF TIP: **39.95**

PSX CD Leerhüllen
20 STÜCK: **11.95**

A-IV Evolution	93.95
Adidas Power Sports Soccer	94.95
Adventure of Lomax	84.95
Agile Warrior F111	84.95
Alien Trilogy	89.95
Alone in the Dark 2	99.95
Andreotti Racing	79.95
Aquanaut's Holiday	89.95
Assault Rigs	84.95
Baphomet's Fluch	82.95
Batman Forever Coin-Op	84.95
Battle Arena Toshinden 2	99.00
Battle Stations	79.95
Bedlam	84.95
Big Hurt Baseball F.T.	84.95
Black Dawn III	84.95
Blam! Mashinehead	84.95
Blazing Dragons	84.95
Broken Helix III	94.95
Bubble Bobble 2	79.95
Bust a Move 2	89.95
Casper	89.95
Castlevania: The Bloodletting	94.95
Chronicles of the sword	84.95
CONQUER	99.95
Contra: Legacy of War III	94.95
Crash Bandicoot	99.95
Creation	79.95
Criticom	85.00
Crow: City of Angels III	84.95
Crusader no remorse	82.95
Crypt Killer	94.95
Cyberia	89.95
Cybersled	84.95
Darklight Conflict III	79.95
Darkstalkers	84.95
Davis Cup Tennis	84.95
Deadly Skies	85.00
Deathdrome	85.95
Defcon 5	84.95
Descent	89.95
Descent 2	84.95
Destruction Derby	93.95
Destruction Derby 2 II!!!	97.95
Discworld	84.95
Disrupter	89.95
Dragonheart: Fire & Steel	84.95
Earthworm Jim 2	84.95
Extreme Games	84.95
Extreme Pinball	79.95
Fade to Black	79.95
FIFA 97	79.95

Fifa Soccer 96	54.95
Final Round	94.95
Firo & Klawd	79.95
Floating Runner	84.95
Formel 1	99.95
Galaxian 3	89.95
Galaxy Fight	85.00
Gex	84.95
Grid Run	85.95
Gunship 2000	85.00
Hebereke	84.95
Hexen II!!!	79.95
Hyper Final Match Tennis	85.95
Impact Racing	85.00
In the Hunt	84.95
Independence Day II!!!	79.95
Intern. Super Soccer Deluxe	84.95
Intern. Track & Field	89.95
International Moto X	79.95
Iron & Blood III	84.95
Iron Man X.O	84.95
Johnny Bazookatone	79.00
Jumping Flash 2	84.95
Jupiter Strike	59.95
Killing Zone	84.95
Kleak the blood	84.95
Konami Open Golf	84.95
Krazy Ivan	84.95
Kumite: Fighter's Edge	94.95
Legacy of Kain	79.95
Lone Soldier	44.95
Lost Vikings 2	84.95
Magic Carpet	79.95
Magic the Gathering	84.95
Megaman X3	85.95
Mickey's Wild Adventure	84.95
Midnight Run	94.95
Motor Toon 2	84.95
MTV's Aeon Flux	89.95
MTV's Slamscape	89.95
Myst	84.95
Namco Museum Piece 1	99.00
Namco Museum Volume 3	84.95
Namco Smash Court	84.95
Namco Soccer Prime Goal	84.95
NBA Hangtime	85.95
NBA in the Zone 2 III	94.95
NBA Jam Extreme	84.95
NBA Jam Tournament Edition	59.95
NBA Live 96	79.95
NBA Live 97	79.95
NBA in the Zone	94.95
Need for Speed	79.95
Need for Speed 2 III	79.95
NFL Game Day	93.95
NFL Quarterback Club 97	84.95
NHL Hockey 97	79.95
NHL Powerplay Hockey '96	79.95
Novastorm	84.95
Olympic Games	74.95
Olympic Soccer	74.95
Outside Soccer	84.95
Pandemonium	79.95
Penny Racers	82.95
Perfect Weapon III!!!	79.95
Pete Sampras Tennis	94.95

PGA Tour Golf 96	79.95
PGA Tour Golf 97	79.95
Philosoma	84.95
Pinky and the Brain	84.95
Pitball	85.95
PO ED	84.95
Porsche Challenge II!!!	99.95
Powerplay Hockey	99.00
Powerslave	84.95
Primal Rage	84.95
Pro Pinball The Web	84.95
Projekt Overkill	84.95
Psychic Detective	74.95
Raging Skies	93.95
Raw Pursuit	85.00
Rayman	84.95
Resident Evil	84.95
Return Fire	84.95
Revolution X	59.95
Ridge Racer Revolution	99.00
Rise 2: The Resurrection	59.95
Road Rash	79.95
Robo Pit	84.95
Shellshock	79.00
Shockwave Assault	59.95
Sim City 2000	59.95
Skeleton Warriors	84.95
Skeleton Warriors	84.95
Slam 'N Jam 96	82.00
Soviet Strike	79.95
Space Hulk	79.95
Space Jam	84.95
Speed King	94.95
Spot goes to Hollywood II	84.95
Starblade Alpha	84.95
Starfighter 3000	84.95
Street Racer	84.95
Streetfighter Alpha	79.95
Streetfighter Alpha 2	85.95
Streetfighter: The Movie	59.95
Striker 96	74.95
Suikoden II!!!!	94.95
Summer Games	84.95
Syndicate Wars III	79.95
Tekken 2 dt	99.95
Tempest X3	84.95
Ten Pin Alley	84.95
The Devide: Enemies Within	89.95
The Raiden Project	85.00
Theme Park	79.95
Thunderhawk 2 - Firestorm	85.00
Tilt	79.00

Time Commando	79.95
Titan Wars	79.95
Top Gun Fire at Will	89.95
Total NBA	93.95
Trash It	84.95
True Pinball	99.00
Tunnel B1	89.95
Twisted Metal	84.95
Victory Boxing	85.00
Viewpoint	79.95
Virtual Golf	85.00
Virtual Tennis	84.95
VR Pool	84.95
War Hawk	84.95
Whizz	74.95
Williams Arcade Classic	64.95
Wing Commander 3	84.95
Wing Commander IV II!!!	84.95
WipEout 2097	89.95
World Cup Golf Prof.	86.00
World Cup Golf-Prof.	85.00
Worms	99.00
WWF: In your house	84.95
X-Com Terror from ...	84.95
Zero Divide	92.00
Beyond the Beyond	109.95
Contra: Legacy of War	99.95
Dark Forces	109.95
Destruction Derby 2	109.95
Jet Moto	109.95
Legacy of Kain	109.95
NBA in the Zone 2	99.95
Perfect Weapon	109.95
Rebel Assault 2	109.95
Resident Evil	119.00
Suikoden	109.95
Soul Edge	129.95

• PSX Import Games •

MARKIERTE TITEL AUFGRUND
ERHÖHTER NACHFRAGE
UNBEDINGT VORBESTELLEN!



[1] Nützliche Power-Ups. **[2]** Wer macht hinterher die Wände wieder sauber? **[3]** Hier geht's heiß her. **[4]** Level vier bietet eine Reihe von erhöhten Plattformen.

Reloaded

Wenn ein gewalttätiges Riesenbaby, eine blutrünstige Amazone und ein durchgeknallter Bodybuilder zum Marsch durch Feindesland antreten, dann fliegen die Fetzen – respektive die Körperteile. von Michael Schmithäuser

Wie das Leben so spielt – manchmal ist man eben zur falschen Zeit am falschen Ort. So wie Manuel Auto, der sein kreatives Dasein auf einem entlegenen Künstlerkolonie-Planeten am Rande der Galaxie fristete. Bis zu jenem Tag, als er die Spuren eines vermeintlichen Meteoriteneinschlags verfolgte und diesen seltsamen Metallbehälter fand. Was der arme Manuel nicht wissen konnte: In der glänzenden Röhre wartete das fieseste, gemeinste und verschlagenste Gehirn des Universums auf seine Befreiung – F.U.B. (Fucking Ugly Bastard).

Tags darauf entwand Manuel aus der Gemeinschaft von 1.000 Künstlern und Hippies. Die Gemeinde stellte mit Grauen fest, daß Manuel seinen Namen in C.H.E.B. (Charming Handsome Erudite Bastard) geändert und sich mit den gesamten Ersparnissen der Kolonie aus dem Staub gemacht hatte. In seinem Abschiedsbrief stand geschrieben, daß er ein wenig Sozialarbeit leisten müsse.

Soweit zur Vorgeschichte von "Reloaded", dem langerwarteten Nachfolger eines in unseren Landen indizierten Titels. Zur Fortführung der abgedrehten Geschichte nehmen Sie das Heft – bzw. das Joypad – in die Hand und steuern sechs psychotische Charaktere durch ebenso viele riesige 3-D-Welten. Was Sie dabei tun müssen? Ballern, ballern und nochmals ballern. Die Jagd auf den bösen C.H.E.B. entpuppt sich als reinrassiger Action-Shooter. Die Entwickler von Reloaded haben sechs der skurrilsten

Charaktere geschaffen, die jemals in einem Videospiel verwendet wurden. Wie Sie schon an den Artworks auf diesen Seiten sehen können, wurden die Protagonisten mit sehr viel Liebe zum Detail gezeichnet. Das herzerlebensliebste Riesenbaby im himmelblauen Häschen-Kostüm, das seine Gegner so sehr liebt, daß es sie bei jeder Umarmung zerquetscht – einfach göttlich. Die schaurig-schöne Amazone mit spitzer Zunge, geschliffenen Reißzähnen, Springerstiefeln und Raketenwerfer-Rucksack – phänomenal. Der mit Amphetaminen vollgepumpte Bodybuilder mit hervorquellenden Augen, dicker Zigarre und Ba-



[1] Duck dich, Shep! **[2]** Endlich wissen Sie, was mit dem Millennium Falcon geschehen ist. **[3]** Die Hintergrundgrafiken begeistern. **[4]** In ausgewählten Lagen kann sich der Einsatz der allesvernichtenden Smartbomben lohnen.

Jetzt gibt es das einzige und ultimative

NEU!

NEU!

Magazin für die PlayStation von Sony -

NEU!

exklusiv mit Spiele-Demo-CD-ROM!

NEU!

Testen Sie die nächsten drei Ausgaben

NEU!

und sparen Sie dabei 50%.

NEU!

Die PlayStation von Sony ist die ultimative Spiele-Engine im Konsolen-Markt. Und das offizielle PlayStation Magazin ist die ultimative Zeitschrift dafür: Objektive Spiele-Tests, Zubehör-Beratung, Previews, Trends - nur in diesem Magazin finden Sie alles, was es zur PlayStation zu sagen gibt. Doch das ist noch nicht alles, denn das PlayStation Magazin hat die exklusive Lizenz für die CD-ROM: Jeden Monat packen wir hier gemeinsam mit Sony aktuelle Spieledemos drauf, die Sie so nirgendwo anders sehen können! Damit Sie das jetzt ganz live und selbst erleben können, machen wir Ihnen ein ultimatives Angebot: 3x PlayStation Magazin für nur 20,-DM!

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

**3x PlayStation Magazin
mit CD-ROM -
50% günstiger!**

☐ Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben des PlayStation Magazins! Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit über 10% Preisvorteil (DM 11,50 pro Ausgabe statt DM 12,80) für DM 138,-/12 Ausgaben. Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutsche Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

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

Datum, 2. Unterschrift

CP073



Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Charakter 1

Die vormalige Nonne „Sister Maggie“ erinnert auf dem Spielbildschirm eher an eine Schneeflocke...



Charakter 3

Die Amazone „The Consumer“ ernährt sich von Menschenfleisch. Im Spiel erinnert sie an eine Ameise im Sonntagskleid.



Charakter 5

Der muskulöse „Butch“ sieht auf dem Bildschirm so aus, als hätte er gerade erst mit dem Fitnessstraining angefangen.



Charakter 2

Aufgrund eines Unfalls verfügt „Bouncica“ über einen Unterkiefer aus Metall. Er sieht im Spiel aus wie ein Shrimp mit Kanone.



Charakter 4

„Mamma“ kann seine Gegner zu Tode drücken. Im Spiel wirkt das Monster wie Bugs Bunny nach dem Konsum von 400 Karotten.



Charakter 6

„Can ‘n’ Hands“ macht auf dem Auswahl-screen eine gute Figur – leider bleibt auf dem Spielbildschirm nicht mehr viel davon übrig.

deschlappen – zum Brüllen komisch.

Doch was haben die Spieldesigner aus diesen überragenden Vorlagen gemacht? Ein paar mickrige Sprites, die sich lediglich durch marginale Änderungen an Form, Farbe und Eigenschaften voneinander unterscheiden. Eigentlich schade um die gelungenen Skizzen der Reißbrett-Grafiker.

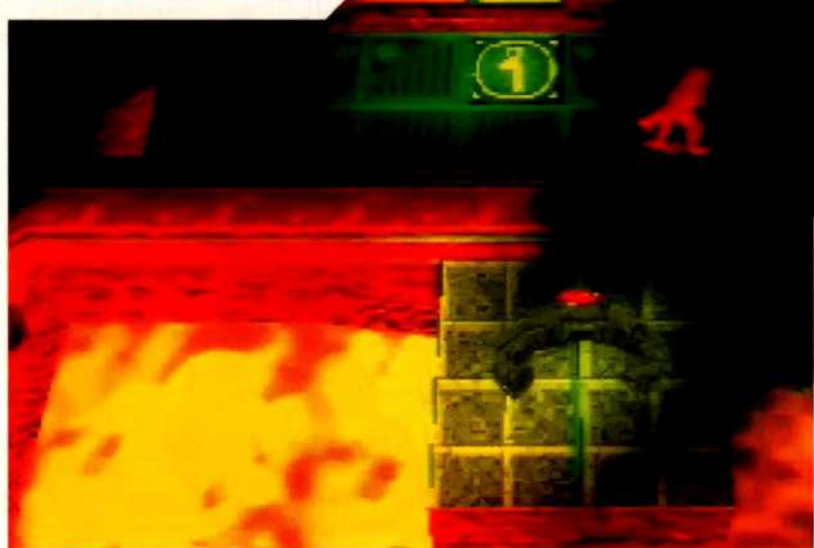
In krassem Gegensatz zu den mißlungenen Spielfiguren stehen die ausgezeichneten Hintergrundgrafiken. Detailliert, mit feinen Texturen verschönert und mit witzigen Spezialeffekten vollgepackt. Vom düsteren Ödland bis hin zur schmutzigen Raffinerie – die perfekten Hintergründe lassen die schludrige Ausführung der Mini-Spielfiguren fast schon vergessen. Die Ansicht erfolgt in isometrischer Darstellung schräg von oben, wodurch der Überblick beim munteren Ballern nie verlorengeht.



Wie schon bei der Vorgängerversion hat Gremlin für Reloaded einige Liter Pixelblut angerührt. Volltreffer führen bei den gegnerischen Sprites zu fatalen Auswirkungen; von dicken Einschußlöchern über totalen Blutverlust bis hin zur völligen Auflösung des Körpers. Einfach gesagt: Die Gegner explodieren. Klingt ungeheuer grausam und absolut jugendgefährdend? Ist es aber kaum.

Denn die cartoon-mäßigen Mini-Gemetzel erinnern eher an Fliegen, die während einer Autofahrt an die Windschutzscheibe klatschen. Zwar reitet die Marketingabteilung von Gremlin auf dem angesagten Trend zu Blood & Gore, doch die Grausamkeiten auf dem Bildschirm halten sich in Grenzen. So mancher Splatter-Fan wird sich ob der bluttriefenden Anzeigenkampagne enttäuscht abwenden.

Die spielerischen Elemente des Vorgängers wurden aufgewertet, insgesamt spielt sich Reloaded ein wenig flüssiger als der erste Teil. Wie gehabt, verbringen Sie die meiste Zeit damit, über den Bildschirm zu wandern und alles abzuballern, was Ihnen in die Quere kommt. Damit es



[1] Im Feuerlevel sind die Gefechte besonders hitzig. **[2]** Durch das Umlegen von Schaltern können Sie lebensbedrohliche Energiebarrieren deaktivieren. **[3]** Und noch ein paar gelungene Lichteffekte. **[4]** Die Power-Ups verhelfen den Waffen zu beispielloser Durchschlagstärke. **[5]** Kampf im Ödland. **[6]** Und wieder explodiert ein Gegner.



[1] Dieser lästige Gegner mit dem Düsenrucksack ist sehr schwer zu treffen. **[2]** Zerstören Sie diese dicken Wummen, bevor es diese mit Ihnen tun. **[3]** Am Ende des ersten Levels wartet ein Hippie auf Sie. **[4]** Diese dummen Hunde lassen sich genauso schwer um die Ecke bringen wie die bewaffneten Wachen. **[5]** Interessante Perspektiven.



nicht ganz so stumpfsinnig wirkt, hat man Reloaded noch ein paar Denksportaufgaben spendiert. Diese sind allerdings nicht der Rede wert – in jeder Spielstufe wartet nur eine Handvoll Puzzles auf ihre Lösung, und jeder halbwegs intelligente Spieler knackt die Aufgaben im Handumdrehen.

Der Schwierigkeitsgrad steigt von Level zu Level kontinuierlich an. Einem simplen, stark ballerlastigen ersten Level folgt eine schwierigere zweite Spielstufe, in der Sie mit dem ersten Puzzle konfrontiert werden. In Level drei müssen Sie ein etwas größeres Puzzle lösen, während ab Spielstufe vier der Denksport-Faktor richtig zuschlägt. Jede Menge Aufzüge und Teleporter wollen richtig eingesetzt werden. Wie schon gesagt: Nette kleine Einlagen zwischen den Ballerorgien, mehr nicht.

Klingt alles ein wenig ernüchternd, nicht wahr? Doch keine Angst, Reloaded bietet auch jede

Menge Spielspaß. Weder die fantasielosen Spielfiguren noch die wenig herausfordernden Puzzles können einem echten Action-Fan den Spaß an der hektischen Ballerei verderben; und davon gibt's bei Reloaded viel. Scharen von unterschiedlichen Gegnern warten darauf, von Ihren Waffensystemen pulverisiert zu werden. Ähnlich wie Konami's "Contra" bezieht auch Reloaded seine ganze Energie aus der Freude am Ballern.

Kritisch betrachtet kann Reloaded jedoch seinem Vorgänger nicht das Wasser reichen. Der erste Teil war ein netter Überraschungshit, während wir es bei Teil zwei mit einem echten Hype zu tun haben. Denn was mit so viel Vorschußlorbeeren und einer derart aggressiven Werbekampagne bedacht wurde, schraubt die Erwartungen an das eigentliche Spiel sehr hoch. Und diese können von Reloaded nicht ganz erfüllt werden.

pat



[1] Im ersten Level müssen Sie diese ekelhaften grünen Würmer einsammeln. **[2]** Die Wände hat noch immer keiner geputzt... **[3]** Ihre Spielfigur hinterläßt Spuren der Vernichtung.



Alternative Spiele

Projekt Overkill

Steel Harbinger

Reloaded

Meine Meinung: Als ich die ersten Charakterstudien von Reloaded zu Gesicht bekam, war ich begeistert. Die abgedrehten Charaktere gehören zum Besten, was je im Videospielbereich zu Papier gebracht wurde. Die Ernüchterung folgte nach dem Einlegen der CD: Die winzigen und lieblos ausgearbeiteten Sprites haben rein gar nichts mit den tollen Zeichnungen zu tun. Als ausgesprochener Splatter-Fan

freute ich mich wenigstens auf ein zünftiges Schlachtfest. Doch wieder Fehlanzeige: Nie und da mal ein paar rote Pixel – das war's dann auch schon. Die Puzzles sind auch nicht das Wahre – was bleibt da noch übrig von den vollmundigen Versprechungen der Werbestrategen? Immerhin eine unterhaltsame Ballerei, die den geneigten Action-Fan einige Wochen beschäftigen wird.

Michael Schmithäuser

■ PRODUKT:	Reloaded
■ VERFÜGBAR AB:	Februar
■ HERSTELLER:	Gremlin
■ ENTWICKLER:	Gremlin
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	3,5
■ GRAFIK:	3
■ SOUND:	2,5
■ PRÄSENTATION:	2,5
■ GAMEPLAY:	2,5
■ MOTIVATION:	2,5
■ PREIS/LEISTUNG:	3
GESAMTWERTUNG:	2,9



1 Ein Absturz wird verdammt heiß. **2** Diese fiesen grünen Bastarde sind die ganze Zeit auf Ihren Fersen. **3** Sie meistern auch diese Quader. **4** Sie wollen doch nicht im Lava baden! **5** Dieses Kraftfeld erleichtert die Reise kurzzeitig.



Floating Runner

In den letzten Monaten feierten Hüpfspiele ihren zweiten Frühling. War die PlayStation anfangs ausschließlich für rasante Rennsimulationen und knüppelharte Prügelspiele reserviert, überschwemmen immer mehr Jump'n-Runs den 32-Bit Videospiegelmarkt. von Kevin Klein



Spielidee und Aufmachung gleichen den berühmten Vorbildern. Ihr "alter Ego" ist Lay, ein männlicher Kopfgeldjäger, oder Cress, der weibliche Nachwuchs. Auf sieben Inselwelten mit einer Fülle unterschiedlicher Level bestehen Cress und Lay zahlreiche Abenteuer. Wie gehabt sind die Inselwelten in der Macht des Bösen, und Sie befreien diese mit Hilfe Ihrer Protagonisten. In Wirklichkeit hat das Böse die gesamte Tierwelt verzaubert und zu seinen Gefährten rekrutiert. Nehmen Sie sich also vor allem, was krecht und flucht, in acht. Am Ende jeder befreiten Inselwelt erhalten Sie einen Kristall. Ihre beiden Helden haben die Befreiungsaktion gelungen absolviert, wenn Sie alle sieben Kristalle erhüpft haben. That's it!

Auf Ihrer Reise durch die Inselwelten springen Sie unterschiedlichsten Feinden auf die Köpfe, entdecken mannigfaltige Wunderwaffen und erobern Special Points en masse. Die größte Herausforderung ist, von Plattform zu Plattform zu hüpfen, ohne die Bekanntschaft unliebsamer Zeitgenossen zu machen.

Positiv zu bemerken ist,

daß Floating Runner in einer vollkommenen 3-D-Welt spielt. So wirken die Inseln mit ihren bewegten Plattformen äußerst surreal. Dies soll aber nicht heißen, daß Sie Ihre beiden Helden vollkommen frei im Raum bewegen. Sie hüpfen auf fest vorgeschriebenen Wegen dem Ziel entgegen. Somit ist es ein ganz normales 2-D-Jump'n-Run, das in eine 3-D-Welt eingebettet ist.

Grafikwunder?

Die Grafik ist typisch japanisch: grell und bunt. Jay und Cress sind ähnlich naiv gestaltet wie der kauzige Klempner. Auch die Feinde wie die süßen Maulwürfe und die flaumigen Vögel erinnern stark an das japanische Vorbild. Floating Runner ist ein rundum kinderfreundliches Videospiel – aalglatt und sauber. Dies soll kein Vorwurf sein, denn das kann ja auch Freude bereiten. Nur wirken die Kulissen oft wie "work in progress" Arbeiten. Selten sind Sie durch so leere Landschaften gesprungen. Sie haben stets das Gefühl, daß Sie etwas vermissen. Die Hintergründe ähneln Musterwohnungen ohne Mobiliar. Glänzte "Crash Bandicoot" mit absolut





Das simple Gameplay wird durch ein paar Rätsel und Puzzles aufgepeppt. [1] Die Brücken über die Lavaströme sind eine haarige Angelegenheit, besonders, [2] wenn Ihre Feinde auf Sie warten. [3-6] Die größte Herausforderung erleben Sie bei den schwebenden Plattformen.

dichter Atmosphäre, so brilliert dieses Hüpfspiel mit endloser Leere.

Dies liegt auch an der Kameraeinstellung, die immer gleich von rechts oben kommt. Sie haben zwar die Möglichkeit, eine andere Perspektive zu wählen, nur ist diese so notwendig wie Salzstangen in der Wüste. Das Schlimmste aber ist, daß in diesem Spiel einfach nichts passiert. In den zahlreichen Welten warten zwar immer wieder neue Rätsel auf Sie, doch wirken diese so matt, daß Ihnen nicht einmal ein kleiner Juchzer über die Lippen kommt. Selbst die Gegner stellen Sie vor keine größeren Herausforderungen. Mit Ihrer Pistole schießen Sie sich einfach den Weg frei. Machen Sie nicht



den Fehler, Ihre Feinde mit gezielten Sprüngen zu pulverisieren, denn das ist ein ziemlich unmögliches Unterfangen.

Das Positive an Floating Runner ist, daß Sie nicht immer wissen, wo Ihre Reise endet. So bestehen am Ende jeder Inselwelt unterschiedliche Möglichkeiten, wie Sie Ihren Trip fortsetzen. Auch ist Ihre Sprungkraft limitiert, so daß Sie nicht einfach von Plattform zu Plattform springen können. Sie benutzen die kleineren, sich auf und ab bewegenden Inseln, um die größeren zu erreichen, und erforschen dadurch immer wieder neue Gegenden. Das war es aber dann auch.

Floating Runner begeistert höchstens Nostalgiker.



Alternative Spiele

Crash Bandicoot

Pandemonium

Jumping Flash

Gex

Rayman

Mickey's Wild Adventure

Cheesy

Floating Runner

Meine Meinung: Das Jump'n-Run Genre wurde im ersten Jahr der PlayStation ziemlich vernachlässigt. Doch jetzt gibt es wirklich einige Toptitel, die überzeugen. Sei es Crash Bandicoot mit brillanter Grafik, oder Jumping Flash als erstes echtes 3-D-Hüpfspiel. Aber der vorliegende Titel wirkt vollkommen unausgegoren, die Figuren sind fade, die Welten öde und leer, und das Gameplay läßt zu wünschen übrig.

Trotzdem habe ich stundenlang Floating Runner gespielt, da ich dachte: Das kann doch nicht alles sein. Leider war es dann doch so, auch nach tagelangem Spiel finden Sie nichts außer aalglatttem, langweiligem Design. Erleben Sie überraschenderweise doch den Kick, dann lassen Sie es mich bitte wissen. Danke, aber sparen Sie sich lieber das Geld und holen Sie sich Crash.

Markus Strippo

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

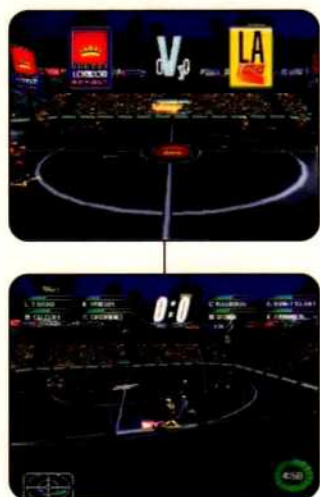
Riot

Fußball ist tot. Basketball ist tot. Hockey ist tot. Boxen ist tot. Lang lebe Riot.

Dieses Graffiti haben die **Trendscouts von Psygnosis** angeblich am Stadion der **Tijuana Tyrants** entdeckt. Allerdings erst im Jahre 2078. von Artur Hoffmann



[1] Über dem Mittelkreis hängt das Objekt der Begierde: das Tor! [2] 1:0 für die Schlägertruppe aus Los Angeles. [3] Her mit der Plasmakugel! [4] Eine der unzähligen Kameraperspektiven präsentiert Ihnen das Geschehen von oben. [5] Das glühende Etwas ist der Spielball. [6] Im Team-Bildschirm wählen Sie Ihre vier Favoriten aus. [7] Ein Zwei-Punkte-Wurf würde Sie wieder ins Spiel bringen.



Vor langer Zeit entwickelten die "Bitmap Brothers" auf dem Amiga ein nettes Sportspiel namens "Speedball". Da die Crew scheinbar keinen Bock auf ein festes Regelwerk hatte, wurde das Game von den Marketingstrategen einfach als futuristische Sportsimulation deklariert. Auf diese Art und Weise entstand ein neues Genre. Ab diesem Zeitpunkt interessierten sich auch andere Programmierer für dieses Thema, und so erschienen im Laufe der Jahre einige – wenn auch belanglose – Spiele für nahezu alle Plattformen. Lediglich die PlayStation schien von dieser Entwicklung ausgeklammert gewesen zu sein. Nun ist diese Durststrecke endlich vorbei. Nach Warners "Pitball" stellt sich mit "Riot" ein ebenbürtiger Konkurrent vor. Die Parallelen sind dabei ebensowenig zu übersehen wie die Unterschiede.

Treten Sie (r)ein!

Die degenerierte Gesellschaft des ausgehenden 21. Jahrhunderts steht definitiv auf Sportspiele der härtesten Sorte. Nachdem nahezu alle einst beliebten Sportarten in der Versenkung verschwunden sind, liegt die Weltbevölkerung im Riotfieber. Dieses Spiel kennt keinerlei Regeln. Das ist nicht weiter verwunderlich, schließlich ist alles erlaubt. Auch das Spielprinzip ist denkbar einfach: in einer kreisförmigen, in Sektoren aufgeteilten Arena kämpfen zwei Viererteams um Punkte. Diese werden dadurch erzielt, daß ein

Plasmaball in ein über dem Feld schwebendes Tor geworfen wird. "Nichts einfacher als das", werden Sie jetzt denken. Pustekuchen! Bevor Sie jubeln dürfen, müssen Sie den Ball "umpolen". Dazu legen Sie die Plasmakugel in ein Magnetfeld an der Bande. Die richtige Polung wird Ihnen durch den Wechsel der Farbe (Heimteam lila, Auswärtsmannschaft gelb) angezeigt. Schießen Sie aus Versehen einen verkehrt gepolten Ball ins Ziel – Eigentor! Die zweite Schwierigkeit, die Sie erwartet, ist der Gegner. Schließlich spielen Sie hier nicht gegen Hinz und Kunz, sondern gegen beinharte Riotprofis. Dementsprechend fies gehen diese auch ans Werk. Gemeine Faustschläge, hinterhältige Tritte und brutale Tacklings gehören dabei noch zu den eher freundlichen Moves dieses Spiels. Die Zuschauer zeigen ihre Begeisterung dadurch, daß sie Gegenstände auf

Alternatives Spiel

Pitball



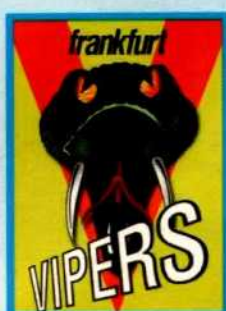
Im Intro werden Ihnen die Teamlogos vorgestellt. Außerdem erhalten Sie einen kleinen Vorgeschmack von den Brutalitäten, die Sie erwarten.

Die Creme de lá Creme

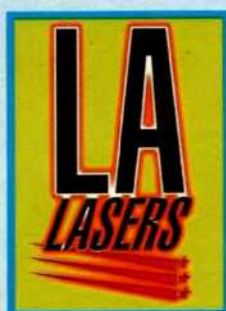
Riot ist ein sehr beliebter Sport, der auf der ganzen Welt mit Begeisterung gespielt wird. Die Liste der Mannschaften präsentiert sich dementsprechend international. Im einzelnen kämpfen folgende Mannschaften um den Sieg:



Berlin Breakers



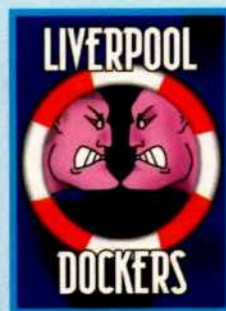
Frankfurt Vipers



LA Lasers



Leningrad Reds



Liverpool Dockers



London Royals



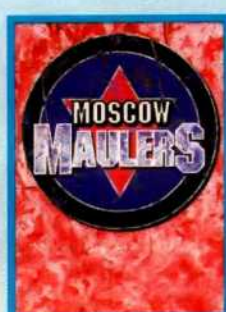
Lyon Sharks



Melbourne Destroyers



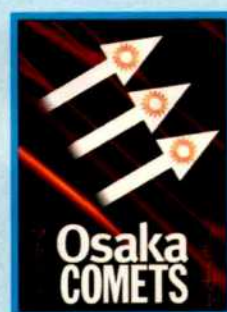
Mexico City Aces



Moscow Maulers



New York City Knights



Osaka Comets



Paris Strikers



Sydney Sentinels



Tijuana Tyrants



Tokyo Tornadoes

den Platz werfen. Diese 15 Sekunden lang wirkenden Power-Ups reichen von einem Turboantrieb über einen Superschlag bis hin zum Mega-schuß.

Die insgesamt 16 zur Verfügung stehenden Mannschaften setzen sich aus je sechs Spielern zusammen. Da Sie aber nur jeweils vier gleichzeitig auf dem Feld haben dürfen, sollten Sie der Aufstellung große Aufmerksamkeit schenken. Je nachdem, welche Taktik Sie einschlagen möchten, empfiehlt es sich, die Mannschaft neu zusammenzustellen. Die Spieler selbst sind in die

vier Rubriken Genauigkeit, Kraft, Geschwindigkeit und Ausdauer eingeteilt. Diese voreingestellten Werte dürfen Sie – in gewissen Grenzen – verändern. Konkret bedeutet das, daß z.B. bei der Erhöhung der Geschwindigkeit eines Spielers gleichzeitig sein Ausdauerwert fällt. Unschlagbare Supermänner sind also nicht drin. Dafür dürfen Sie sich im Team-Editor eine eigene Mannschaft zusammenbasteln. Ebenso spannend und professionell sind auch die Kommentare und die Soundkulisse.

Falls Sie auf der Suche nach dem ultimativen Spielspaß sind, sollten Sie dieses Game einmal zu acht spielen. Vorausgesetzt, daß Ihr Zimmer nicht aus allen Nähten platzt, werden Sie dieses Erlebnis bestimmt nicht so schnell vergessen.



Bei Riot spielen Sie nicht gegen Hinz und Kunz, sondern gegen beinharte Kampfmaschinen.



pat

Riot

Meine Meinung: Angesichts der beiden zukünftigen Sportarten "Pitball" und "Riot" bin ich mehr als froh, daß ich im 20. Jahrhundert lebe. Das Topspiel am Samstag ist weitaus ungefährlicher, als ein Besuch des britischen Derbys zwischen den Liverpool Dockers und den Royals aus London. Alles in allem ist Riot ein gelungener Ausflug in die Zukunft des Sports. Allerdings ist die Langzeitmotivation für Ein-

zelspieler – trotz der 16 verschiedenen Mannschaften – bei weitem nicht so hoch wie in der Gruppe. Wohl dem, der über einen Multi-Tap-Adapter verfügt. Nichts auszusetzen gibt es hingegen am Team-Editor – mit eigener Mannschaft macht das Spiel schließlich doppelt so viel Spaß. Kurz: Derzeit gibt es auf dem Sektor der futuristischen Sportspiele nichts Besseres. Riot rocks!!

Artur Hoffmann

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



Schwindelgefühle garantiert: Virgin's neuer Action-Hammer "Nanotek Warrior" versetzt Sie in eine mikroskopisch kleine Kapsel, die mit einem Affenzahn über verwinkelte Schaltkreise jagt. Kann der Spielwitz mit der irrwitzigen 3-D-Grafik mithalten? von Michael Schmithäuser



Die schlimmste Bedrohung für die Menschheit des 21. Jahrhunderts sind nicht kilometergroße, außerirdische Raumschiffe, sondern hausgemachte, mikroskopisch kleine Nanoroboter.

Diese intelligenten, mit Computergehirnen versehenen Maschinen sind kaum größer als ein Bakterium. Daher eignen sie sich hervorragend für den Einsatz im menschlichen Körper. Hundertschaften von Nanorobotern durchforsten die Blutbahnen von kranken Menschen nach Krankheitserregern und töten diese erfolgreich ab. Auch in der Landwirtschaft machen sich Nanokolonien nützlich und treiben so die Ernteerträge in schwindelerregende Höhen.

Dank der treuen Dienste der Nanokolonien herrschen auf der Erde des ausgehenden 21. Jahrhunderts wahrhaft paradiesische Zustände. Hungersnöte gibt es nicht mehr, und die durchschnittliche Lebenserwartung steigt auf 300 Jahre.

Doch urplötzlich findet die Idylle ein jähes Ende: Von einem Tag auf den anderen vernichten Schädlingsattacken die Ernte, es kommt zu katastrophalen Engpässen in der Nahrungsversorgung. Gleichzeitig bekommen die wenigen verbliebenen Krankenhäuser durch das Ausbrechen längst vergessener Krankheitsbilder und Epidemien alle Hände voll zu tun. Was ist geschehen? Ganz einfach: Millionen von Nanorobotern haben den Dienst quittiert und wenden sich gegen ihre menschlichen Schöpfer.

In ihrer Verzweiflung konstruieren die Forscher eine ultimative Nano-Kampfmaschine, die von Menschen gesteuert werden und es mit ganzen Hundertschaften der rebellischen Roboter aufnehmen kann.

Nun kommen Sie ins Spiel: Lassen Sie sich um den Faktor 10.000 verkleinern, steigen Sie in Ihren Nanofighter und zeigen Sie den lästigen Winzlingen, wo's langgeht.

3-D-Overkill

Nach dem beherzten Druck auf den Startknopf sollten Sie sich anschnallen: Die ultraschnelle



[1] Einer der zahlreichen Endgegner, die Ihnen das Leben im Mikrokosmos schwer machen. **[2]** In die Röhre geschaut: Einige Abschnitte durchreisen Sie im Innern der Netzwerk-Stränge.



[1] Gleich knallt's: Unser Warrior hat den Endgegner so lange mit Laserstrahlen traktiert, daß er gleich das Zeitliche segnen wird. **[2] Hektik pur:** Wenn zu den festinstallierten Hindernissen auch noch bewegte Gegner kommen, bestehen nur Spieler mit stählernen Nerven und guten Augen.



Die Aufbauten wirken ein wenig steril. Dafür rauschen sie in einer horrenden Geschwindigkeit an unserem Gleiter vorbei.

3-D-Grafik von Nanotek Warrior ist dazu in der Lage, den Gleichgewichtssinn eines normal veranlagten Menschen binnen weniger Sekunden gehörig durcheinanderzubringen. Ihr kleines Kampfschiff klebt auf der Hülle eines runden Strangs, der sich in der Tiefe des Bildschirms verliert. Mit einem Affenzahn gleiten Sie über die endlose Trosse, wobei Sie Ihr Vehikel frei um den Mittelpunkt der Röhre herum rotieren können. Auch die Geschwindigkeit können Sie mit dem Steuerkreuz in begrenztem Maße variieren. Auf jeden Fall ist die furiose 3-D-Hatz nichts für Zeitgenossen mit schlechter Reaktionsfähigkeit. Denn an der Oberfläche des Strangs lauern zahllose Aufbauten, die mit einem Höllentempo an Ihnen vorbeihuschen und den Schilden Ihrer Nanomaschine schwere Schäden zufügen. Da hilft nur rechtzeitiges Wegdrehen oder ein blitzschnell ausgeführter Sprung. Zu allem Überdruß warten auch noch jede Menge Gegner auf Ihr Erscheinen. Doch Sie sind nicht wehrlos: Mit Laserkanonen und Spezialbomben machen Sie den aufmüpfigen Robotern den Garaus. Power-Ups verstärken die Waffengewalt Ihres Vehikels und

frischen die Schilde auf. Riesige Zwischen- und Endgegner verteidigen wichtige Knotenpunkte im Röhren-Netzwerk. Einige Level führen Sie auch ins Innere der Röhren, so daß für reichlich Abwechslung gesorgt ist.

Neben der opulenten Optik sorgt ein treibender Techno-Soundtrack für die passende akustische Untermalung.

All diese Faktoren machen Nanotek Warrior zu einem ungemein rasanten, knallharten Action-Shooter für geübte Joypad-Akrobaten. Und eben da liegt auch der Haken: Nur echte Action-Profis werden dem enorm hohen Schwierigkeitsgrad etwas abgewinnen können. Für Gelegenheitsspieler ist der Frustfaktor einfach zu hoch, wenn Sie nach jedem Crash ganz an den Anfang des jeweiligen Levels zurückgeworfen werden.

Ein weiterer Kritikpunkt ist die miserable Ausführung der Aufbauten und der Gegner-Sprites: Die fantasielosen Pixelgebilde sind dem atemberaubenden 3-D-Effekt der Röhrensysteme in keinsten Weise angemessen. Es sieht fast so aus, als hätten die Designer zufällig eine innovative 3-D-Routine entwickelt und um diesen tollen Effekt herum eilig ein Spiel zusammengestrickt.

Somit bleibt für Nanotek Warrior nur eine Durchschnittswertung übrig – schade um den tollen Ansatz.

pat



Nanotek Warrior ist ein
ungemein rasanter,
knallharter Action-Shooter –
allerdings nur für
geübte Joypad-Akrobaten

Nanotek Warrior

Meine Meinung: "Wow! Wie innovativ!" war der erste Gedanke, der mir beim Anspielen von Nanotek Warrior durch den Kopf schoß. Sieht schon beeindruckend aus, wenn man auf der Außenhaut einer endlosen Röhre durch den Cyberspace gleitet und dabei auch noch 360-Grad-Spiralen drehen kann. Aber läßt sich mit diesem tollen 3-D-Effekt auch ein vernünftig spielbarer Titel realisieren? Ich für meinen Teil habe

das Joypad nach dem zwanzigsten Anlauf von der gleichen Startposition zu tiefst gefrustet in die Ecke gefeuert. Auch die blaß wirkenden Aufbauten und die lieblos gestalteten Gegner tragen nicht gerade zur Motivation bei. Somit kann ich den hektischen Virgin-Titel nur echten Hardcore-Action-Fans ans Herz legen, die auch nach hundert Bildschirm-Toden beharrlich das Spielziel verfolgen.

Michael Schmithäuser

■ PRODUKT:	Nanotek Warrior
■ VERFÜGBAR AB:	Februar
■ HERSTELLER:	Virgin
■ ENTWICKLER:	Virgin
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	2
■ GRAFIK:	2,5
■ SOUND:	2
■ PRÄSENTATION:	1,5
■ GAMEPLAY:	4
■ MOTIVATION:	4
■ PREIS/LEISTUNG:	4
GESAMTWERTUNG:	2,9

NBA Live '97

In welcher Sportart sind die Spieler durchschnittlich mindestens zwei Meter groß und erzielen alle fünf Sekunden Punkte? Ganz klar, dieser Schlagabtausch der Titanen nennt sich Basketball. von Artur Hoffmann



[1] Boomshakalaka Boom Boom! **[2]** Süße Mädchen sorgen für Entspannung in den Pausen. **[3]** Hier können Sie Ihre lahmen Hinterbänkler gegen echte All-Star-Spieler eintauschen. **[4]** Die Zuschauer haben eins auf die Mütze bekommen. **[5]** Die Darstellung des Courts ist den Programmierern besonders gut gelungen.

Wie wir alle wissen, setzten bisher nahezu alle Sportspiele aus dem Hause Electronic Arts neue Maßstäbe in Sachen Grafik, Gameplay und Spielspaß. So geschehen bei den Sportarten Eishockey, Fußball und Football. Jede neue Generation stellte die Konkurrenz weit in den Schatten und wurde ein absoluter Megaseller. Lediglich in der Sparte Basketballsimulationen scheinen sich die Kanadier bis zum jetzigen Zeitpunkt etwas schwer zu tun. So war es der 96er Ausgabe nicht vergönnt, als Referenzspiel in die PlayStation-Annalen einzugehen. Ähnliches wird wohl auch der aktuellen Ausgabe widerfahren. "NBA Live '97" ist zwar eine durch und durch perfekt gestylte Simulation – die Welt der Korbballspiele wird dieses Game allerdings nicht revolutionieren. Dazu ist dieser Titel einfach nicht rund genug. OK, exzellentes Gameplay, drei Milliarden Optionsschalter und eine Statistikabteilung, die die ran-Redaktion in den Schatten stellen würde, sind ja nett, der letzte Kick fehlt jedoch.

Die einschneidenden Änderungen an Game-

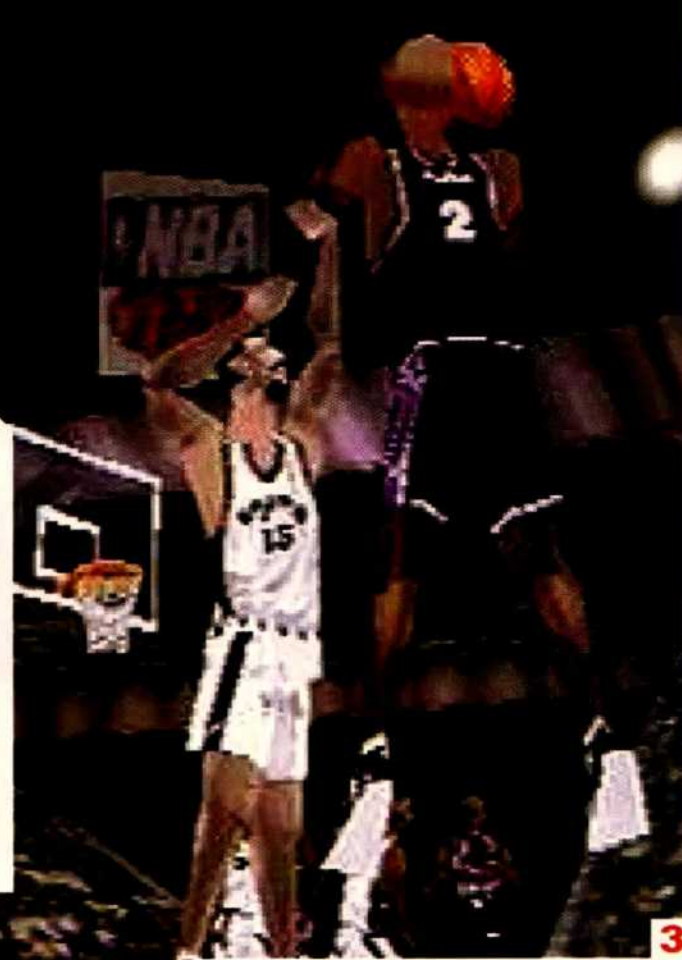
Exzellentes Gameplay, drei Milliarden Optionsschalter und eine Statistikabteilung, die die ran-Redaktion in den Schatten stellen würde. Der letzte Kick fehlt aber.

play und Präsentation lassen sich in einem Wort zusammenfassen: Polygone. Die Spieler sehen durch den Einsatz dieser Technik natürlich ziemlich echt aus. Die Rasanze des Spiels leidet nicht darunter. Besonders die Spielgeschwindigkeit bei Massenversammlungen unter dem Korb ist überraschend hoch. Sind Sie beim Angriff, steuern Sie wie gewohnt den ballführenden Spieler. In der Defensive dürfen Sie jeden beliebigen Mann aktivieren. Alle Akteure reagieren dabei prompt auf Ihre Steuerbefehle. Lediglich die künstliche Intelligenz der computergesteuerten Spieler läßt in manchen Situationen zu wünschen übrig. Wenig auszusetzen gibt es hingegen an der Spielgrafik. Besonders die Wiederholungen erreichen fast schon die Qualität einer Fernsehübertragung. Nur die Zuschauerreihen sehen aus bestimmten Blickwinkeln gnadenlos flach aus. Mit diesem Problem hat EA allerdings auch bei FIFA '97 zu kämpfen. Noch ein Wort zum Thema Sta-

EA
SPORTS™

If it's in the game

it's in the game®



[1] Fliegende Riesen in kurzen Hosen.
[2] Die Bulls gegen die Supersonics.
[3] Ein perfekt ausgeführter Drei-Punkte-Wurf: Augen zu und drauf.
[4] Dunking as ist best: Wer einmal soweit ist, braucht sich um seine Miete keine Sorgen mehr zu machen.



tistikbildschirmen: Es ist einfach unglaublich, wie oft Ihnen diese Zahlenkolonnen präsentiert werden. Diese Attribute werden vor allem den Zahlenwälzern unter den Basketballfreunden gefallen. Irgendwie ist es ja auch wichtig zu wissen, wie viele Rebounds der alte Haudegen Scottie Pippen in den letzten 20 Begegnungen gegen Utah Jazz hatte.

Das wichtigste Kriterium eines Basketballspiels, das auszog, um die Welt der realen Simulationen zu erobern, sind – neben dem Gameplay – die Spieler- bzw. Teamnamen (29 plus 2 All-Star-Teams). Hier hat EA Sports mit dem neuerlichen Kauf der NBA-Lizenzen einen bewährten Weg eingeschlagen. Nicht nur, daß alle vorkommenden Namen (über 300) denen der menschlichen Vorbilder entsprechen, Sie dürfen Spieler endlich untereinander tauschen. Sind Sie also mit

der Leistung Ihres virtuellen Shaq O'Neill nicht mehr einverstanden, geben Sie ihn einfach an die Golden State Warriors ab (he, he, he). Somit war es nie einfacher, mit einem unschlagbaren Dream-Team gegen die Chicago Bulls anzutreten. Ein anderer Weg, um zu einem Erfolgserlebnis zu kommen, ist die Einstellung der Spielstärke. Hier haben Sie die Auswahl zwischen Arcade, Rookie und Simulation. Die Unterschiede der einzelnen Varianten lassen sich bereits aus den Bezeichnungen ableiten. In puncto Präsentation zieht EA mal wieder alle Register. Zahlreiche wirklich aufregende Full Motion Videos, die grandiose Geräuschkulisse sowie frei postierbare Kameras machen viel Laune und verschmelzen die einzelnen Spiele zu einer nahezu echten Jagd auf die Playoff-Runde. Abgesehen davon gibt es aber nicht viel, was NBA Live '97 aus der Masse der Basketballspiele hervorhebt. Alles in allem ist EA Sports' neuester Streich nicht das mit Spannung erwartete brillante Superspiel geworden. Wir sind mal darauf gespannt, wie die Antworten der Konkurrenz aussehen werden.

pat PlayStation

Informeller Mitarbeiter



Detaillierte Informationen helfen bei der Suche nach den Schwachstellen innerhalb der Mannschaft.

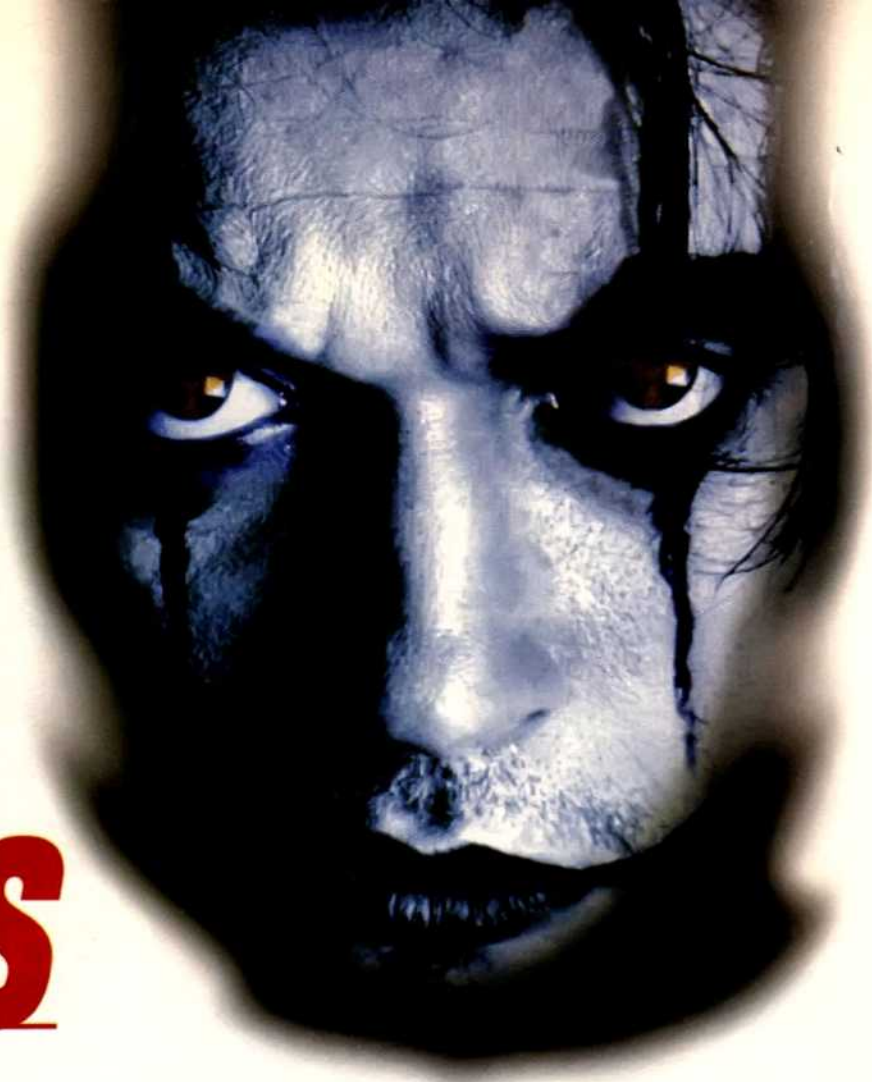
Meine Meinung: Ein Jahr ist vergangen und Electronic Arts ist mit den lange versprochenen Sequels auf den Markt gekommen. Polygone statt Sprites, Motion Blending statt Motion Capturing. Unterm Strich hat "NBA Live '97" zwar alle positiven Eigenschaften eines potentiellen Dauerbrenners, zum absoluten Überflieger reicht es dennoch nicht. Es ist so, als würden Sie in den Urlaub fliegen und genau wissen, daß Sie

etwas vergessen haben – nur nicht was. So fühlte ich mich auch bei diesem Test. Abgesehen von diesem komischen Gefühl ist dieses Game ein absolut starker Vertreter dieser Klasse. Besonders die Statistiken haben es mir – obwohl ich im Artikel darüber gelästert habe – angetan. Kurzum, NBA Live '97 wird in Ihrer Sammlung der Basketballsimulationen mit Sicherheit einen Ehrenplatz einnehmen. **Artur Hoffmann**

NBA Live '97

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

The Crow: City of Angels



Rache ist süß – und bei "The Crow: City of Angels" zudem tödlich. Acclaim's neuster Streich wendet sich an alle Gerechtigkeitsfanatiker und lädt diese zu einem Rachefeldzug gegen das Böse ein. von Artur Hoffmann



Bis vor einem Jahr war die Welt noch in Ordnung. Ein Adventure war ein Adventure, ein Actionspiel war ein Actionspiel. Plötzlich tauchte aus dem fernen Japan ein Spiel auf, daß dieses eherne Grundgesetz ad absurdum führte. "Resident Evil" sprengte die scheinbar unzerstörbare Grenze zwischen Hirnschmalz und Fingerfertigkeit: Auf der PlayStation war das Genre der Actionadventure erfunden. In kürzester Zeit wurde der Markt mit mehreren Spielen dieser Art überschwemmt. Trotz der grundsätzlichen Unterschiede hatten nahezu alle Neuveröffentlichungen eines gemeinsam: die durchweg hohe Qualität. In diese Reihe der überdurchschnittlichen Produkte fügt sich auch der aktuellste Vertreter dieses Genres – The Crow: City of Angels – nahtlos ein.

Acclaim gehört hierzulande spätestens seit der "Alien Trilogy" zu den Spieleproduzenten, die wissen, wie man dem Spieler eine Gänsehaut nach der anderen über den Rücken jagt. Dieser Ruf wird sich mit dem brandneuen Actionadventure The Crow: City of Angels weiter festigen.

Da wir Ihnen die komplette Story bereits in der Ausgabe 2/97 ausführlich vorgestellt haben, beschränken wir uns an dieser Stelle auf die Kurzfassung: Nach Ihrer eigenen Ermordung durch eine gesetzlose Straßenbande starten Sie als Untoter einen beispiellosen Rachefeldzug. Dabei kennen Sie weder Freund noch Feind und räumen alle Individuen aus dem Weg, die es wagen, sich Ihnen entgegenzustellen. Daß dabei reichlich Pixelblut vergossen wird, dürfte nicht weiter verwundern.

Die Bewegungen unseres Helden wurden mittels der Motion-Capturing-Technologie realisiert. Dank dieses Verfahrens wirken besonders die Actionsequenzen äußerst realistisch und fließend. Verstärkt wird dieser Eindruck durch die – aus Polygonen aufgebauten – Gegner, die nicht selten zu dritt auftauchen und Sie mit den unterschiedlichsten Gegenständen malträtieren. Dabei wird nicht nur mit Faustschlägen oder Tritten gekämpft – es kommen auch diverse Waffen wie z.B. Messer oder Stangen zum Einsatz. In höheren Levels finden Sie sogar Pistolen und explosive Überraschungen. Für reichlich Abwechslung



Motion Capturing en detail: Aus einer verdrahteten Person wird ein unbeholfenes Drahtgittermodell entwickelt.



Gewinnspiel: The Crow

Die Firma Acclaim hat für Sie 15 heiße Crow-Accessoires zur Verfügung gestellt:

- ★ fünf Videos des Films "The Crow" (erster Teil)
- ★ fünf original Filmplakate im Format DIN A-0
- ★ fünf Soundtracks von City of Angels

Um einen dieser begehrten Preise zu gewinnen, müssen Sie lediglich folgende Frage beantworten.

Wer sorgt dafür, daß Sie in den zahlreichen Leveln nicht die Orientierung verlieren?

Schicken Sie die Antwort auf einer Postkarte, als E-Mail oder als Fax an den DMV Verlag, PlayStation Magazin, Stichwort "The Crow", Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen, Fax: 089/99115-499, E-Mail: 104706.16@compuserve.com. Einsendeschluß ist der 28.02.1997, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter unserer Verlage und deren Angehörige dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen.



[1] Über sieben Brücken mußt Du gehen... **[2]** Der Coiffeur dieser beiden Damen scheint frei zu haben. **[3]** Dieser Schlag hat voll ins Schwarze getroffen. **[4]** Enter the Arena. **[5]** Eines der farbenprächtigen Bauwerke.

Auf Ihrem Rachefeldzug kennen Sie weder Freund noch Feind und räumen alle Individuen aus dem Weg, die es wagen, sich Ihnen entgegensustellen.

ist also gesorgt. Erwähnenswert ist auch, daß es sich bei Ihren Gegnern nicht nur um Männer handelt. Im Zuge der Gleichberechtigung dürfen Sie sich auch mit weiblichen Wesen messen. Doch keine Bange: Diese Damen wissen ganz genau, wie man sich verteidigt und langen dementsprechend zu.

Noch 'n Bier

Die verschiedenen Schauplätze haben großen Anteil an der postapokalyptischen Atmosphäre. Besonders die zahlreichen kleinen Details wie z.B. Flaschen, die auf dem Tisch stehen oder farbige Billardkugeln verschaffen den Locations ein nahezu realistisches Ambiente. Dabei orientier-

ten sich die Programmierer am Drehbuch des Films. Somit kämpfen Sie im Spiel an Orten, die auch im Kinofilm von Ashley heimgesucht werden. Auf Ihrem Weg durch die Stadt der Engel besuchen Sie verruchte Bars, gefährliche Hinterhöfe und riesige Kirchen. Damit Sie sich in den weitläufigen Stufen nicht verirren, dafür sorgt die Krähe. Erscheint ein Abbild dieses Vogels auf dem Boden, wissen Sie, in welche Richtung Sie als nächstes marschieren müssen. Dieses Feature ist angesichts einer fehlenden Mapping-Funktion sehr wichtig. Ähnlich hochwertig wie das Leveldesign ist auch die Hintergrundmusik: In Zusammenarbeit mit den Soundeffekten ist sie verantwortlich für ordentliche Adrenalinschübe.

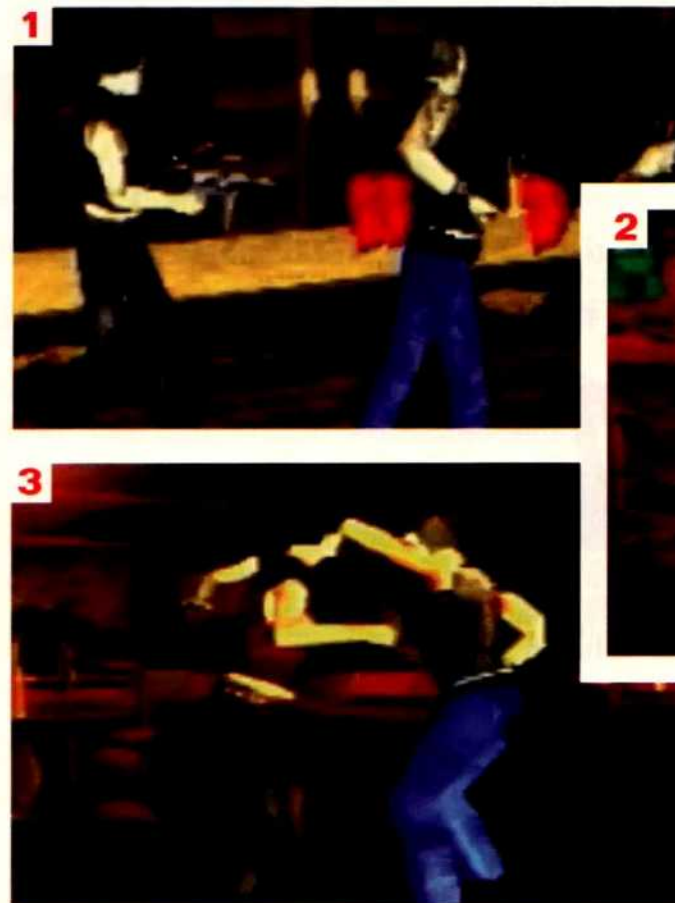
pat



Fallstudie



Screenshots werden der Dynamik dieses Spiels nicht gerecht. Diese Bildstrecke zeigt zumindest, wie die Bewegungsabläufe eines Schläges aussehen.



[1] Die Akteure sind sehr detailliert. **[2]** Ein Schlag auf den Hinterkopf wirkt meist Wunder. **[3]** You gotta fight, for your right, to paaarty!

The Crow: City of Angels

Meine Meinung: The Crow ist ein düsteres Action-spektakel, das fast keine Wünsche offen läßt. Die Mischung aus Adventure und Beat'em-Up macht Spaß und motiviert ungemein. Dazu die exzellente Grafik und der harte Sound. Nun ja, eine etwas bessere Darstellung des Geschehens wäre vielleicht nicht verkehrt. Es stresst ungemein, wenn die Kamera just in dem Moment, in dem ich was auf die Mütze kriege,

vom Geschehen wegzoomt. Abgesehen davon fügt sich The Crow: City of Angels in die Reihe der guten Action-Adventures wie z. B. "Tomb Raider" und "Perfect Weapon" ein. Falls Sie diese bereits durchgezockt haben und auf weitere Munition für Ihre PlayStation warten, führt kein Weg an "Der Krähe" vorbei. Aufgrund der harten Gangart eignet sich dieses Game aber nicht für zartbesaitete Spielernaturen.

Artur Hoffmann

■ PRODUKT:	The Crow: City of Angels
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
■ HERSTELLER:	Acclaim
■ ENTWICKLER:	Gray Matter
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	2
■ GRAFIK:	2
■ SOUND:	1,5
■ PRÄSENTATION:	2
■ GAMEPLAY:	2
■ MOTIVATION:	1,5
■ PREIS/LEISTUNG:	1,5
GESAMTWERTUNG:	1,8



[1] Als neues Feature finden Sie in der X-Version diverse Power-Ups. [2] Wenn ein Level von allen Gegnern befreit ist, geht's mit Überschall in die nächste Spielstufe. [3] Hatten wir das mit den Power-Ups schon erwähnt...? [4] Sie denken wohl, das ganze Spiel sieht so aus? Sie haben recht! [5] Wussten Sie schon, daß es in Tempest X Power-Ups gibt? [6] Doppelte Hektik im Zweispieler-Modus. [7] Und nochmal der blaue Kreis!

Tempest X

Abstrakt, psychedelisch und atemberaubend schnell:
Die Neuauflage des Spielhallenklassikers Tempest
trifft den Nerv der Techno-Generation. von Michael Schmithäuser



Wir schreiben das Jahr 1982. Die Videospiele-Industrie boomt, und alle zwei Tage erscheint ein neuer Spielautomat. Wir befinden uns gerade in der Evolutionsstufe zwischen Minimalgrafik à la "Asteroids" und den ersten farbenfrohen Geräten wie "Pac Man". In dunklen, verrauchten Spielhallen scharen sich die jugendlichen Arcade-Junkies um den neuesten Automaten von Atari. Die riesige Kiste trägt den Namen "Tempest" und zieht die Action-Fans an wie das Licht die Motten.

Zeitsprung.

Wir schreiben das Jahr 1997. Die Konsolen-Industrie boomt, und alle zwei Tage erscheint ein neues PlayStation-Spiel. Wir befinden uns gerade in der Evolutionsstufe zwischen realitätsnahen 3-D-Ballereien und fotorealistischer Grafik. In hellen, verrauchten Redaktionsräumen scharen sich erwachsene Konsolen-Junkies um eine PlayStation mit der neuen CD von Interplay. Die kleine Silberscheibe trägt den Namen "Tempest X" und zieht die Action-Fans an wie das Licht die Motten.

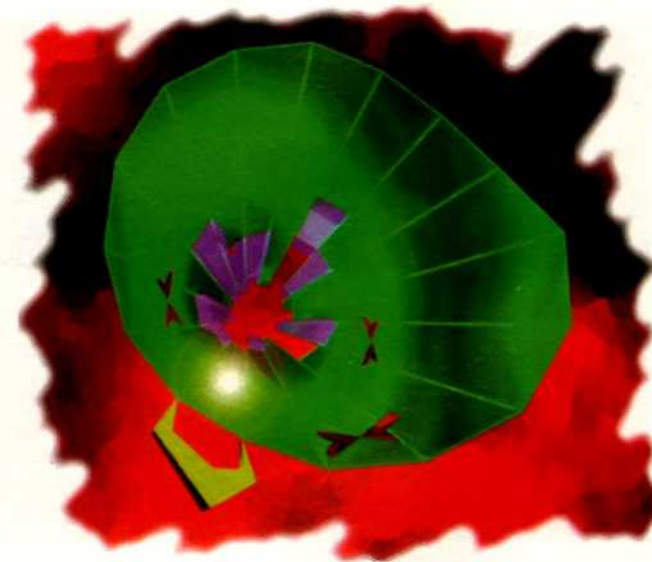
Viel hat sich verändert in den 15 Jahren zwischen diesen beiden Zustandsberichten. Nur eines nicht: Die Grafik von Tempest. Keine bunten Hintergrundbilder, keine Spielfiguren mit hundert von Animationsstufen, keine FMV-Sequenzen und keine an den Haaren herbeigezogene Story trüben den minimalistischen Charme dieses Videospiel-Klassikers.

Man steuert ein kleines, dreieckiges Irgendwas über die Außenränder von blau schimmernden Gitternetzen und erwehrt sich mit Schußsalven undefinierbaren Gegnern, die aus den Tiefen der geometrischen Körper zum Rand hochgekrochen kommen, um unserer gelben Spielfigur den Garaus zu machen. Klingt langweilig? Ist es aber nicht. Zwar vernachlässigt Tempest X die Hard-

warefähigkeiten einer PlayStation fast schon sträflich, das tut dem Spielspaß allerdings keinen Abbruch.

Wenn Sie dachten, "Wipeout 2097" sei schnell und aufregend (was es natürlich auch ist!), sollten Sie sich einmal der furiosen Tempest-Action hingeben: Dagegen wirkt selbst der Psygnosis-Hit wie eine Autobahnfahrt mit einem Fiat Panda. Ein englisches Videospiel-Magazin erkör "Tempest 2000" für die glücklose Jaguar-Konsole zum "Spiel des Jahrzehnts" – wobei die X-Version für die PlayStation die Jaguar-Variante weit hinter sich läßt. Tempest X bietet 128 haarsträubende Level, jede Menge neuer Spielfelder, eine Handvoll bössartiger neuer Gegner und eine geniale akustische Kulisse mit treibenden Techno-Rhythmen und ohrenzerfetzenden Soundeffekten. Und all diese Zutaten werden abgeschmeckt mit pyrotechnischen visuellen Effekten, die jedes Techno-Video vor Neid erblassen lassen würden. Das klingt so, als wären wir total begeistert? Gut so. Doch genug des Lobs, nun gibt's Antworten auf die Fragen, die alle bösen Kritiker stellen werden.

"Was ist schon dran an einem 15 Jahre alten Spiel mit alberner Liniengrafik, das mit ein paar optischen Gimmicks und Techno-Musik aufgepeppt wurde?". Na und – Tetris hat zehn Jahre auf dem Buckel, ist grafisch wirklich keine Augenweide und wird immer noch gerne gespielt. Etwas wirklich Geniales ist eben zeitlos. Und genau so verhält es sich mit Tempest X.





[1] Selbst unser HiTech-Videograbber war zu langsam, um die schnellen Bewegungen der Spielfigur einzufangen. **[2]** Die visuellen Effekte sorgen für den psychedelischen Touch.



"Aber 128 Levels, die alle auf dem gleichen Prinzip der geometrischen Körper basieren – das wird doch ganz schnell langweilig!". Warum denn? In "Ridge Racer" fährt man den lieben langen Tag auf einem Kurs im Kreis herum. Wird das vielleicht langweilig?

"Mit der minimalistischen Grafik kann ich meine Freunde kaum beeindrucken! Die wollen coole, farbenfrohe 3-D-Geschichten wie "Tomb Raider" sehen!". Ha. Knipsen Sie die Beleuchtung aus, drehen Sie den Lautstärkeregler auf Maximum, wählen Sie den total abgefahrenen "Trippy Mode" an und beobachten Sie, wie Ihre Freunde in einen Rauschzustand geraten. Dann fragen Sie sie, ob sie begeistert sind. OK, Tempest ist abstrakt. Aber es verfügt trotzdem über eine absolut brillante Optik. Wenn Sie Realismus wollen, dann schauen Sie doch aus dem Fenster!

"Das irre Treiben auf dem Monitor geht doch viel zu schnell vonstatten. Man kann gar nicht richtig sehen, was da überhaupt abläuft!" Keinesfalls. Sie können alles sehen, was auf dem Bildschirm passiert. Vorausgesetzt, Sie schärfen Ihre Sinne und konzentrieren sich voll auf das Spiel. Eine Millisekunde Unaufmerksamkeit – und zapp, das war's dann. Um in Tempest zu bestehen, benötigen Sie ein Höchstmaß an Reaktion, Ko-

ordination und Geschicklichkeit. Es ist eben eine 100prozentige Herausforderung, der sich jeder Action-Liebhaber stellen sollte.

"Aber es sieht sch... aus. Nur so blöde Linien!". Bitte verlassen Sie den Raum und fallen Sie vor einen Bus.

Nachdem diese Fragen ausgeräumt sind, noch ein paar nette Details: Tempest X enthält auch die absolut puristische Original-Version des Spielhallenklassikers und einen spaßigen Zweispieler-Modus. Die Musik ist erste Sahne, und die gesamten Spieldaten werden nach dem Einschalten der PlayStation in einem Rutsch in den Speicher geladen – kein nerviges "Laden – bitte warten".

All das sind jedoch nur nackte technische Daten – egal, wie man es dreht und wendet, Tempest ist eines der besten Shoot'em-Ups, die jemals programmiert wurden. Und das gilt auch für die superbe PlayStation-Fassung.

pat



Tempest X

Meine Meinung: Entweder, Sie werden dieses Spiel lieben oder Sie werden es hassen, aufgrund der guten Wertung Ihr PlayStation-Magazin-Abo kündigen und Ihr Leben lang den fehlinvestierten 100 Mark nachtrauern. Fest steht: Tempest ist eines der zehn besten Action-Spiele aller Zeiten, und auch nach 25 Jahren wird es sich noch genauso gut spielen wie an seinem Erscheinungstag. Sicher, es läßt die tollen

Grafikfähigkeiten der PlayStation links liegen, doch die minimalistische Grafik wird dem Spielkonzept in jeder Weise gerecht. Die Entwickler haben es geschafft, trotz der vielen Neuerungen den unnachahmlichen Charme des Originals zu erhalten. Spielen Sie dieses Action-Spektakel unbedingt einmal an – wie gesagt, Sie werden es lieben oder hassen – dazwischen gibt es nichts.

Michael Schmithäuser

■ PRODUKT:	Tempest X
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
■ HERSTELLER:	Acclaim
■ ENTWICKLER:	Acclaim
■ VERKAUFSPREIS:	100 Mark
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	2,5
■ GRAFIK:	4
■ SOUND:	1,5
■ PRÄSENTATION:	1,5
■ GAMEPLAY:	1
■ MOTIVATION:	1
■ PREIS/LEISTUNG:	1,5
GESAMTWERTUNG:	1,9

Fragebogen

Für die März-Ausgabe hat uns die Plattenfirma edel geholfen, "Blümchen" zu überreden, exklusiv für Sie eine PlayStation zu signieren.

Ausfüllen und gewinnen!

Senden Sie uns den Fragebogen ausgefüllt per Fax oder Post zurück, und Sie nehmen auf jeden Fall an der Verlosung teil (DMV Verlag, Redaktion PlayStation Magazin, Stichwort: "Blümchen", Dornacher Str. 3 d, 85622 Feldkirchen, Fax-Nr. 089/99115-177)!
Einsendeschluß ist der 28.02.1997; 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

Außerdem gibt's noch:

20 Exemplare der aktuellen "Blümchen"-Single "Bicycle Race"



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 "Blümchen"?

☐ super Sängerin

☐ finde ich ganz gut

☐ eine von vielen

☐ gefällt mir nicht

☐ kenn ich gar nicht

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

☐ ich kenne keinen

Die Daten werden elektronisch verarbeitet.

PC Magazin DOS



Die ganze

Ob Sie eine PC-Zeitschrift nur durchblättern können oder einen echten Nutzen daraus ziehen, hängt allein davon ab, was man Ihnen bietet. Und PC Magazin DOS bietet Ihnen viel. Ob das nun die aktuellen Trends aus der Computer-Branche, die fundierten

Computerwelt

Grundlagenberichte, Hard- und Software-Tests, Tips & Tricks oder systemübergreifende Lösungen aus der ganzen Computerwelt sind – die Redaktion von PC Magazin DOS hat nur ein Ziel: Daß Sie nach jeder Ausgabe ein Stückchen mehr aus Ihrem PC herausholen können!

in einem Magazin

Prüfen Sie selbst, was drinsteckt, und testen Sie PC Magazin DOS jetzt kostenlos!

– kostenlos für Sie.

Coupon ausfüllen und abschicken an:

DMV-Verlag, PC Magazin DOS, Abo-Service CSJ,
Postfach 14 02 20, 80452 München oder per Fax: 089/202 402 15

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC Magazin DOS, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

1x PC Magazin DOS kostenlos!

Ja, schicken Sie mir eine kostenlose Ausgabe des PC Magazin DOS. Sollten Sie eine Woche nach Erhalt des Probeheftes nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit rund 8% Preisvorteil (DM 7,37 statt DM 8,- Einzelverkaufspreis) für DM 88,50. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

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

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

Datum, 2. Unterschrift

CP073

PC Magazin DOS kostenlos testen!

PC Magazin DOS kostenlos testen!

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.

Disruptor

■ HERSTELLER: ACCLAIM
■ GENRE: 3-D-Shooter
■ ART: spielbare Demo

■ Steuerung:

- PSI-Attacke
- Waffe abfeuern
- Aktions-Taste
- Waffe wählen
- seitlicher Schritt
- PSI-Waffe wählen
- seitlicher Schritt



Monster Trucks

■ HERSTELLER: PSYGNOSIS
■ GENRE: Rennsimulation
■ ART: spielbare Demo

■ Steuerung:

- Gas geben
- Rückwärts fahren
- Blickwinkel ändern



Lomax in Lemmingland

■ HERSTELLER: PSYGNOSIS
■ GENRE: Jump'n-Run
■ ART: spielbare Demos

■ Steuerung:

- springen
- Wirbel-Attacke
- Inventory



2 Extreme

■ HERSTELLER: SCEE
■ GENRE: Sportspiel
■ ART: spielbare Demo

■ Steuerung:

- Beschleunigen
- Bremsen
- Springen
- weiter beschleunigen
- Nach links schlagen
- Nach rechts schlagen



Victory Boxing

■ HERSTELLER: JVC
■ GENRE: Sportspiel
■ ART: spielbare Demo

■ Steuerung:

- Linker Haken
- Rechter Haken
- Gerade Linke
- Gerade Rechte
- Deckung oben/unten
- Tänzeln links/rechts
- Gegner verhöhnen
- Dampfhammerschlag
- Ausweichen



Warhammer

■ HERSTELLER: MINDSCAPE
■ GENRE: Strategiespiel
■ ART: spielbare Demo

■ Steuerung:

- Einheiten anwählen
- Gegner anwählen
- Auswahl bestätigen

Die restlichen Tasten sind situationsabhängig. Die Icons erläutern die Funktion während des Spiels.



Das offizielle PlayStation Magazin



Monster Trucks



Off-Road-Feeling im Wohnzimmer.



Lomax in Lemmingland

Helfen Sie dem coolsten aller Lemmings bei der Befreiung seiner Kumpel.



Disruptor

Endzeitstimmung auf der PSX. Finden Sie einen Weg hindurch.



Warhammer

Engagieren Sie Ihre besten Truppen – es ist Zeit zum Kämpfen.



Victory Boxing

Holen Sie den Weltmeistertitel im Schwergewicht.



2Extreme

Snowboards, In-Line-Skates und Mountainbikes warten auf ihren Einsatz.

CD-Hülle zum Ausschneiden





**Mit den
Infrarot-
Controllern
von Just!
steuern Sie Ihre
Lieblingsspiele
ohne Kabel-
gewirr
bequem vom weit-
entfernten
Sofa aus.
von Michael
Schmithäuser**

Hardware-Test Völlig losgelöst

Problem Nummer 1: Mitten im hitzigsten Gefecht versagt plötzlich die Steuerung Ihres Raumschiffs – in der Hektik haben Sie wieder einmal zu fest am Kabel des Joypads gezogen, woraufhin der

Stecker aus der Anschlußbuchse gerutscht ist.

Problem Nummer 2: Sie würden gerne mal vom Sofa aus spielen, doch die eingeschränkte Kabellänge des Joypads macht Ihnen auf halbem Weg zwischen Sitzmöbel und Konsole einen Strich durch die Rechnung.

Problem Nummer 3: Vor jedem Zweispieler-Duell dürfen Sie erst einmal den Kabelsalat der zwei Joypads entwirren.

Die Lösung all dieser Probleme naht in Form eines drahtlosen Controller-Pakets, welches mit fast schon britischem Understatement den Namen "Just a Pad" ("Nur ein Pad") trägt.

Zum Preis von rund 90 Mark erhalten Sie zwei Joypads mit der PlayStation-üblichen Tastenbestückung und einem kleinen Empfängermodul zum Anschluß an die Konsole. Bis auf das etwas schwergängige Steuerkreuz gibt es an der Ausführung und Verarbeitung der Pads nichts zu mäkeln. Aufgrund des integrierten Infrarotsenders fallen sie allerdings ein wenig klobiger aus als die Sony-Originale und liegen nicht ganz so gut in der Hand. Dieses Manko wird

durch das Fehlen von Verbindungskabeln jedoch mehr als wettgemacht.

Für den Praxistest haben wir uns die besonders hektische Ballerei "X2" ausgesucht, bei der jedes "verschluckte" Steuerkommando fatale Auswirkungen hätte. Ergebnis: Die Infrarot-Übermittlung funktioniert bis zu einem Abstand von sechs Metern perfekt. Die Leistungsfähigkeit der Sende- und Empfangseinheiten geht sogar so weit, daß die Übertragung noch in einem Winkel von bis zu 90 Grad oder bei einem auf die Zimmerdecke gerichteten Joypad reibungslos funktioniert. Die Reflektion der Infrarotstrahlen übernehmen in diesem Fall einfach die weißgestrichenen Wände.

Bei der Auswahl der Stromversorgung haben die Entwickler mitgedacht: Als Energielieferanten dienen zwei winzige Batterien der Größe AAA, was das Gewicht der Pads nicht unnötig in die Höhe treibt. Mit einem Satz Batterien kommen die Just-Pads bei Dauerbeanspruchung rund drei Stunden aus. Auf normalen Spielbetrieb umgerechnet bedeutet dies rund zwei Wochen kabellosen Spielspaß.

Unterm Strich sind die robusten und funktionellen Just a Pad-Controller eine sinnvolle Investition für alle, die gerne "völlig losgelöst" von der Konsole dem Spielvergnügen frönen möchten.



Resident Evil 2 79.95 ☎ 0531/2406045

Playstation-Spiele	
4-4-2 Fußball	79,95
A4 Evolution Global	94,95
Adidas Power Soccer	94,95
Agile Warrior F-111X	84,95
Alien Trilogie	79,95
Andretti Racing	79,95
Aquanauts Holiday	94,95
Area 51	84,95
Assault Rigs	84,95
Ayerton Senna Cart	87,95
Badlam	84,95
Ball Blazer Champions	84,95
Baphomet's Fluch	82,95
Batman Forever Coin-Op	79,95
Battle Arena Toshinden 2	89,95
Big Hurt Baseball	79,95
Black Dawn	79,95
BLAM! Machinehead	84,95
Blast Chamber	87,95
Blazing Dragons	79,95
Breakpoint Tennis	79,95
Bubble Bobble	74,95
Bubble Bobble 2	74,95
Bust-a-Move 2: The Arcade	59,95
Carnage Heart	79,95
Casper	84,95
Chessy	87,95
Chronicles of the Sword	79,95
Command & Conquer	94,95
Cool Boarders	79,95
Crash Bandicoot	94,95
Creation	84,95
Criticom	84,95
Crow: City of Angels	79,95
Crusader: No Remorse	79,95
Cyberia	79,95
Cybersled	84,95
D	74,95
Dark Forces	82,95
Darkstalkers	79,95
Defcon 5	79,95
Descent 2	79,95
Destruction Derby	89,95
Destruction Derby 2	89,95
Discworld	82,95
Disruptor	74,95
Dragonheart: Fire & Steel	79,95
Earthworm Jim 2	69,95
Extreme Games	79,95

Extreme Pinball	84,95
Fade to Black	79,95
FIFA Soccer 97	79,95
Formel 1	94,95
Galaxian 3	79,95
Galaxy Fight	89,95
Grid Run	79,95
Gunship	89,95
Hardcore 4x4	89,95
Herks Adventure	84,95
Hyper Final Match Tennis	79,95
Impact Racing	79,95
Independence Day	84,95
International Moto X	84,95
Intl. Super Soccer Deluxe	79,95
International Track & Field	89,95
Iron & Blood	74,95
Iron Man / XO	74,95
Jet Rider	79,95
John Madden Football 97	79,95
Johnny Bazookatone	74,95
Jumping Flash 2	84,95
Kileak the Blood	82,95
Killing Zone	79,95
Kings Field	79,95
Krazy Ivan	79,95
Last Dynasty	89,95
Lomax	82,95
Lost Vikings 2	79,95
Magic the Gathering	79,95
Mega Man X3	82,95
Mickey's Wild Adventure	79,95
Motor Toon Grand Prix 2	79,95
Myst	79,95
Namco Museum Pieces 1	89,95
Namco Museum Pieces 2	84,95
Namco Museum Volume 3	84,95
Namco Smash Court	79,95
Namco Soccer Primal Goal	84,95
Nascar Racing 97	87,95
NBA Hangtime	84,95
NBA In The Zone	89,95
NBA Itz 2	89,95
NBA Jam Extreme	79,95
NBA Live 97	79,95
Need for Speed	79,95
NFL Game Day	89,95
NFL Quarterback Club 97	74,95
NHL Face off	89,95
NHL Hockey 97	79,95
Novastorm	82,95

Off-World Interceptor Extr.	74,95
Olympic Games	74,95
Olympic Soccer	74,95
Pandemonium	79,95
Penny Racers	82,95
Pete Sampras Tennis	89,95
PGA Tour Golf 97	79,95
Philosoma	82,95
Pitball	82,95
Po'ed	82,95
Power Move Pro WWF	89,95
Powerplay Hockey	74,95
Primal Rage	82,95
Pro Pinball: The Web	79,95
Project Overkill	82,95
Raging Skies	89,95
Rayman	82,95
Rebel Assault 2	94,95
Reloaded	84,95
Resident Evil	84,95
Resident Evil 2	79,95
Return Fire	82,95
Revolution X	74,95
Ridge Racer Revolution	87,95
Rise of the Robots 2	74,95
Road Rage	82,95
Road Rash	79,95
Robotron "X"	79,95
SimCity2000	82,95
Skeleton Warriors	74,95
Slam 'n Jam	74,95
Soviet Strike	79,95
Space Jam	74,95
Spot 3	89,95
Star Gladiator	79,95
Starblade Alpha	82,95
Streetfighter Alpha	79,95
Streetfighter Alpha 2	82,95
Syndicate Wars	79,95
Tekken	94,95
Tekken 2	94,95
Tempest X3	74,95
The Raiden Project	79,95
Theme Park	79,95
Thunderhawk 2	79,95
Tilt	74,95
Time Commando	79,95
Tobal Nr.1	87,95
Tomb Raider	79,95
Top Gun	84,95
Twisted Metal	79,95

Twisted Metal 2	79,95
Total Eclipse Turbo	74,95
Total NBA 96	87,95
Trash It	82,95
Tunnel B1	84,95
Victory Boxing	79,95
Virtual Golf	82,95
Virtual Pool	74,95
Virtual Tennis	74,95
Warhammer	89,95
Warhawk	82,95
Whizz	74,95
Williams Arcade Greatest	57,95
Wing Commander 4	79,95
Wipe Out 2097	89,95
World Cup Golf	79,95
Worms	87,95
WWF In Your House	74,95
X2	87,95
X-Com	84,95
Zero Devide	49,95
Zubehör	
Avenger Lichtpistole	64,95
Predator Lichtpistole	69,95
Controller Sony	49,95
Controller Funsoft	29,95
Memory Card	39,95
Memory Card plus	89,95
Mouse	49,95
HF-Adapter	39,95
Euro-Scart-Kabel	69,95
Link-Kabel	39,95
Multi-Tap	59,95
Spec. ASCII-Pad	59,95
Spec. Joystick	99,95
Analog Joystick	109,95
neGcon	69,95
Playstation-Tasche	89,95
incl. Contr. & Memory Card	
Playstation Grundgerät	
379,--	

Command & Conquer
94,95

Nascar Racing 97
87,95

Twisted Metal 2
79,95

Rebel Assault 2
94,95

Tomb Raider
79,95

Dark Forces
82,95

Tobal Nr.1
87,95

Crow
79,95

MieKro MultiMedia GmbH
Bohlweg 66a
(Steinwegpassage)
38100 Braunschweig
Tel.: 0531 / 2406045
Fax: 0531 / 2406046

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

Special Preview 1997



3D Baseball Sportspiel

Story: Crystal Dynamics steht zur Zeit voll auf die dritte Dimension. Neben Basketball und Pool Billard werkeln die Programmierer derzeit auch an einer 3-D-Baseballsimulation mit dem sinnigen Titel "3D Baseball".



Erwartung: Aufgrund der Kombination von Motion Capturing und dreidimensionalen Polygonfiguren macht das Spiel wirklich Spaß. Der Realismus wird durch die Verwendung von echten Spielernamen noch gesteigert.

Prognose: Trotz des großartigen optischen Eindrucks, den diese frühe Version hinterläßt, ist "3D Baseball" ein echter Spartentitel, der nur für Kenner dieser Sportart interessant ist.

3D Basketball Sportspiel

Story: Der Titel verrät es bereits: Basketball in der dritten Dimension liegt 1997 schwer im Trend. Also bringt auch Crystal Dynamics ein durchgestyltes Basketballspiel auf den Markt.

Erwartung: Spektakuläre Grafiken, starker Sound und hektisches Gameplay sehen auf den ersten Blick richtig gut aus.

Prognose: Wer schon alle Basketballspiele sein eigen nennt, kann sich auf diese neue Variante freuen.

3D Pool Sportspiel

Story: Pool-Billard ist ein Spiel, das mit insgesamt 16 Kugeln gespielt wird. 14 davon sind farbig, eine ist schwarz, eine weiss. Falls Sie das bereits wußten, gehören Sie zur Zielgruppe dieses Sportspiels. Crystal Dynamics ist scheinbar der Meinung, daß dieser



Sport hierzulande genügend Fans hat und läßt mit "3D Pool" eine weitere Billardsimulation auf die PlayStation-Zocker los.

Erwartung: Die ersten Bilder machen einen sehr guten Eindruck. Die wichtigste Frage – die nach der Spielbarkeit – können wir Ihnen leider noch nicht beantworten.

Prognose: 3D Pool ist ein reiner Spartentitel. Billardbegeisterte werden sich über die gelungene Digitalisierung Ihres Lieblingssports freuen, alle anderen werden das gute Stück im Regal liegen lassen.

Actua Soccer: Club Edition – Sportspiel

Story: Ich glaube kaum, daß ich Ihnen erklären muß, wie ein Fußballspiel vonstatten geht, oder? Falls doch, sehen Sie bitte bei "Actua Soccer 2" nach.



Erwartung: "Actua Soccer" gehört sicher zu den besseren Fußballsimulationen. Im Zuge des biologisch bedingten Alterungsprozesses ist man bei Gremlin der Meinung, daß die einzelnen Mannschaften einer Auffrischung bedürfen.

Prognose: Falls dieses Update auch auf den deutschen Markt kommt, werden sich Hardcore-Fußballfans mit Sicherheit freuen.

Actua Soccer 2 Sportspiel

Story: Auf der Suche nach dem heiligen Tor warten zahlreiche Abenteuer auf



Ihre elfköpfige Party. Auf Ihrem Weg von Strafraum zu Strafraum treffen Sie auf skurrile Gestalten wie z.B. den blutgrät-schenden Verteidiger, den Hüter des großen Tores oder den beflügelten

Sturm. Das größte Hindernis ist allerdings das mysteriöse schwarze Trio. Zwar ist diese Geißel des Menschheit blind, da es aber das geheimnisvolle Regelwerk kennt, hat es die Macht der magischen Pfeife. Die Güte der Puzzles ist für ein Sportspiel nicht schlecht: Was ist das Geheimnis der Abseitsfalle? Wo liegt der Schwalbenkönig begraben? Was bedeutet die mysteriöse Zahlenfolge 4-3-3?

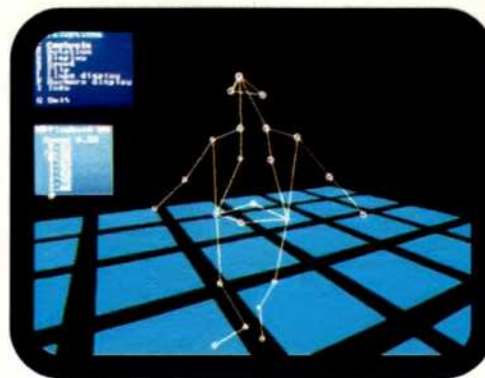
Erwartung: "Actua Soccer 2" möchte die beste dreidimensionale Fußballsimulation sein, die es derzeit für die PlayStation zu kaufen gibt. Da bereits der Vorgänger überzeugte und die Entwickler die Spielengine kräftig aufgeböhrt haben, könnte dieser Wunsch in Erfüllung gehen.

Prognose: Der zweite Teil könnte "FIFA 97" den Rang als realistischste Fußballsimulation ablaufen. Gremlin hat mit Actua Soccer 2 ein solides Stück Arbeit abgeliefert.

Actua Tennis Sportspiel

Story: Grüner Rasen, die Becker-Faust und ein blinder Linienrichter – das sind die Zutaten eines echten Tennisspiels.

Erwartung: Dank Motion-Capturing bewegen sich die einzelnen Spieler



recht flüssig und sorgen für ein realistisches Ambiente. Verstärkt wird dieses durch die durchgehende Sprachausgabe. Zahlreiche Spielvarianten sorgen zudem für das rechte Maß an Langzeitmotivation.

Prognose: Da es auf dem Markt der Tennisspiele bisher eher mager aussieht, könnte Gremlins "Actua Tennis" die Spitzenstellung einnehmen.

Arms Race 3-D-Shooter

Story: Gremlin Interactive konnte uns zu diesem 3-D-Shooter leider nicht viel erzählen.

Erwartung: Ein Panzerkampfspiel mit einer Prise Strategie "light". Ob diese Aussagen auch noch auf das endgültige Spiel zutreffen, können wir leider nicht vorhersagen.

Prognose: Dank der richtigen Mischung aus Dreidimensionalität, Action

und einer dem indizierten Spiel "Loaded" nicht unähnlichen Atmosphäre kann "Arms Race" eigentlich kein schlechtes Spiel werden.

Creation Strategiespiel

Story: Die Umweltverschmutzung steigt ins Unendliche, die Menschheit bekriegt sich und der 1. Mai ist kein Feiertag mehr – Gründe genug, um auf den Meeresboden auszuwandern. Hier unten ist es zwar dunkel, dafür gibt es genug zu essen und zu trinken. Leider hält die Friede-Freude-Eierkuchen-Stimmung



nicht allzu lange und die ersten Probleme tauchen auf.

Erwartung: Strategiespiele sind nicht gerade prädestiniert dazu, um auf der PlayStation gespielt zu werden. Angesichts der netten Story und der ansehnlichen Grafik könnte Bullfrogs "Creation" das schaffen, was "Sim City 2000" verwehrt blieb: Spielspaß.

Prognose: Creation ist ein umweltfreundliches Strategiespiel mit leichten Ballereinlagen.

Crusader: No Remorse -Shooter

Story: Die alte Geschichte von Gut und Böse wird von Origin in einem isometrischen Gewand neu aufgelegt. Ihre Mission besteht dabei in der Vernichtung der gegnerischen Kräfte. Nicht gerade innovativ, oder?



Erwartung: Opulente Grafiken, haufenweise Schießereien und Explosionen ohne Ende. Neben diesen Actioneinlagen müssen Sie auch einfache Puzzles lösen sowie ein klein wenig Entdeckergeist zeigen. Das besondere daran ist die Tatsache, daß Sie an bestimmten Stellen selbst entscheiden, ob Sie lieber das Puzzle lösen wollen

oder sich einfach den Weg freischießen möchten. Bei all der Action sollten Sie die Erkundung der Umgebung nicht vergessen. Hier warten Raffinerien, Militärbasen sowie Büros auf Sie und Ihre Truppen.

Prognose: Dieser auf den ersten Blick etwas altmodisch gewandete Shooter wird zwar keinen Originalitätspreis gewinnen – Spaß macht es trotzdem. Die PC-Version von "Crusader: No Remorse" gehört zu den besseren Spielen der Abteilung Action pur.

Dark Forces 3-D-Shooter

Story: Sie schlüpfen in die Rolle des Söldners Kyle Katarn, um dem Imperium das Handwerk zu legen. Das prekäre an dieser Situation ist die Tatsache, daß Sie bereits für Darth Vaders Schurken gearbeitet



haben. Somit sind Sie bei den Rebellen nicht gerade hoch angesehen. Trotzdem müssen Sie das Geheimnis der rätselhaften neuen Truppen – den Dark Troopers – lüften. Bei Ihren diversen Aufträgen treffen Sie auf eine ganze Reihe alter Bekannter wie z.B. die Leibgarde von Jabba the Hut und natürlich die imperialen Sturmtruppen.

Erwartung: Spektakuläre 3-D-Grafiken, rasanter Spielablauf und eine Menge "alter Freunde". Dazu zahlreiche coole Waffen sowie eine nicht zu unterschätzende strategische Komponente, die ein weises Vorgehen erfordert.

Prognose: Ein weiterer D***-Nachbau, der durch seine Nähe zur Star-Wars-Trilogie enormen Spielspaß erwarten läßt. Da bereits die PC-Version ein Knaller war, könnte Dark Forces der Hammer des Jahres 1997 werden. Tja, LucasArts hat es eben drauf.

Deadly Skies Shooter

Story: Als Pilot sind Sie es gewohnt, gegnerische Flugzeuge vom Himmel zu

holen. Bei "Deadly Skies" schicken Sie allerdings keine ferngelenkten Missiles auf die Reise, sondern kämpfen von Angesicht zu Angesicht. Diese Kämpfe – Dog-fights – sind bei PC-Flugsimulationen sehr beliebt. Virgin versucht sich jetzt an einer PlayStation-Fassung.

Erwartung: Ein rasantes Actionspiel, das Ihnen keine Sekunde zum Verschnaufen läßt.

Prognose: Falls Sie auf diese Art von Zweikampf stehen, könnte Ihnen Deadly Skies den Feierabend versüßen.

Descent 2 3-D-Shooter

Story: Im Weltraum ist mal wieder der Teufel los. Da Sie bereits im ersten Teil Ihre überragenden Fähigkeiten bewiesen haben, steckt man Sie erneut in ein schwerbewaffnetes Raumschiff, um für Ruhe zu sorgen.



Erwartung: Angesichts der ersten Screenshots ist es klar, daß die neue Version um einiges besser aussieht. Über das Gameplay können wir zum jetzigen Zeitpunkt noch keine endgültige Aussage treffen.

Prognose: D*** im Weltraum. Actionfans werden Ihre helle Freude an Interplay's rasantem Shooter haben.

Dungeon Keeper Rollenspiel

Story: Ganz im Gegensatz zu den herkömmlichen Rollenspielen schlüpfen Sie bei "Dungeon Keeper" nicht in die Haut des strahlenden Abenteurers, sondern sind der Hüter des Dungeons. In dieser Rolle müssen Sie dafür Sorge tragen, daß sich die zahlreichen Eindringlinge nicht mit Ihren wohlbehüteten Schätzen aus dem Staub machen. Da Sie diese Aufgabe nicht im Alleingang bewältigen



POWDER SCHNEE SPEED



können, steht Ihnen eine Armee tapferer Monster zur Verfügung.

Erwartung: Vom grafischen Standpunkt her gehört Dungeon Keeper zum besten, was es zur Zeit gibt. Da auch das Gameplay sehr gelungen ist, könnte dieses Spiel selbst für absolute RPG-Muffel interessant sein.

Prognose: Ein Spiel mit verkehrten Vorzeichen. Angesichts der langen Entwicklungszeit und der hochwertigen Qualität der Spiele aus dem Hause Bullfrog wird Dungeon Keeper mit Sicherheit ein Hit.

Excalibur 2555AD Adventure

Story: Zur Hintergrundgeschichte liegen uns im Moment noch kaum Informationen vor; die wichtigsten Inhalte finden Sie im "Update" auf Seite 7.



Erwartung: Polygonfiguren, ein düsteres Ambiente und zahlreiche Puzzles lassen auf ein recht spannendes Adventure schließen.

Prognose: Obwohl dieses Spiel scheinbar einen sehr hohen Motivationsfaktor besitzt, kommt es nicht an die Klasse von "Baphomets Fluch" heran.

Final Fantasy VII Rollenspiel

Story: Das Unternehmen Shinra ent-



deckt eine neue Form von Energie (Makoh). Da sich damit viel Geld verdienen lässt, rafft diese Firma die gesamten Vorräte an sich. Dermaßen bestückt, drangsaliert Shinra fortan die gesamte Weltbevölkerung. Ein kleines Häuflein von Rebellen schließt sich zu einem Geheimbund namens Avalanche zusammen und probt den Aufstand. In einer schäbigen Spelunke wird Cloud, der Held dieses Spieles, von Abgesandten der Avalanche angesprochen. Sie bieten ihm einen Haufen Kohle, wenn er dafür den Makoh-Reaktor in die Luft sprengen könnte. Als ausgebildeter Sprengstoffexperte sagt der Ex-Söldner schließlich zu. Die Rebellen führen ihn zum Objekt der Begierde, das Spiel beginnt....

Erwartung: Im Gegensatz zu manch anderen der hier vorgestellten Spiele gibt es zu "Final Fantasy VII" so viel zu erzählen, daß wir fast ein Preview-Sonderheft füllen könnten. Die Grafik dieses Rollenspiels stellt alles andere in den Schatten. Kein Wunder, wenn man bedenkt, daß knapp 100 Programmierer an diesem Spiel mitgearbeitet haben. Dieses – auf mehreren Disks ausgelieferte – Game ist das größte und mit Sicherheit das beste Rollenspiel, das jemals für die PlayStation veröffentlicht wurde.

Prognose: Klassisches Rollenspiel mit unglaublichen grafischen Feinheiten. Capcom wird mit Final Fantasy VII einen der ganz großen Hits des Jahres 1997 landen.

Grand Theft Auto Rennspiel

Story: Bei der Wahl zum lustigsten Originaltitel des Jahres wird "Grand Theft Auto" sicher in die Endrunde kommen. Das Spielprinzip ist bei weitem nicht so



witzig wie der Titel. Sie preschen mit einer heißen Karre durch die Stadt, rauben Banken aus und versuchen, der Polizei zu entweichen.

Erwartung: Dank der ungewohnten Sicht von oben erinnert GTA an die süßen "Micro Machines". Man sollte mal bei DMA Designs nachfragen.

Prognose: Ein Rennspiel mit kriminalistischem Einschlag – das ist mal was Neues. Ob dieses Spielprinzip allerdings auch ankommt, steht auf einem anderen Blatt Papier.



Hardball 5 Sportspiel

Story: Zwei Mannschaften kämpfen in neun Halbzeiten (Innings) um die Punkte. Dabei steht eine Mannschaft so lange am Schlagmal, bis drei Spieler "out" sind. Anschließend wird gewechselt.

Erwartung: Dieses Spiel ist eine erfreulich spielbare Baseballsimulation, die auch grafisch einiges her macht. Polygon-Spieler, aufwendig designte Stadien und die gute Kommentierung treiben einem echten Hardball-Fan die Freudenstränen in die Augen.

Prognose: Ein weiterer Versuch von Accolade, um den deutschen PlayStation-Spieler von den Vorzügen des amerikanischen Lieblingssports zu überzeugen.

Hard War Strategiespiel

Story: Ähnlich dem Klassiker "Elite" geht es in diesem Aufbauspiel um eine Menge Kohle. Dauernd auf der Suche nach einem guten Job, durchstreifen Sie das Spieluniversum in Ihrem Raumschiff. Da dieses Gefährt Ihr einziger Besitz ist, stecken Sie einen Großteil der verdienten Kohle in Reparatur und Ausrüstung. Als Faustregel gilt: Je besser Ihr Raumschiff ist, desto mehr Transport- und Begleitaufträge flattern Ihnen ins Haus. Falls Ihnen die Strategiekomponente zu langweilig sein sollte, schwingen Sie sich einfach auf eines der sieben vorhandenen Moth Crafts und fliegen durch die Gegend.

Erwartung: Diese Mischung aus Strategiespiel und Actionspektakel ist eine willkommene Abwechslung.

Prognose: Falls die Programmierer den goldenen Mittelweg finden, könnte sich Gremlins gelungener Genremix zu einem Knüller entwickeln.



Hyperblade Sportspiel

Story: Sportarten wie Fußball, Tennis oder Basketball sind in der Zukunft von der Bildfläche verschwunden. Der beliebteste Zeitvertreib der Bevölkerung ist "Hyperblade", ein gnadenlos brutales Spiel. In der Weltliga kämpfen Mannschaften wie die Las Vegas Blackjacks, Munich Sturmnight und Warshaw Ambush um Punkte und Moneten.

Erwartung: Der Spielspaß dieser harten Hockeyvariante hängt einzig und allein von der Umsetzung der Steuerbefehle ab. Hoffentlich hat Wizbang Software hier ein glückliches Händchen.

Prognose: Die PC-Version dieser futuristischen Sportsimulation floppte. Angesichts der besseren grafischen Möglichkeiten der PlayStation könnten Freunde extravaganter Sportarten auf Ihre Kosten kommen.

MDK – Murder Death Kill 3-D-Shooter

Story: Ganz neu: Die Erde wird von bösen Außerirdischen bedroht! Die ganze Menschheit sieht tatenlos zu wie die Alienhorden den Eiffelturm rosa anmalen, den Mount Everest sprengen und den Bierausschank auf dem Oktoberfest verbieten – oder so ähnlich. Lediglich Dr.



Fluke und sein treuer Assistent Kurt wagen den Aufstand. Da der schrullige Doktor in seiner langjährigen Forschungstätigkeit eine Menge ziemlich abgefahrener Waffen erfunden hat, ist Kurt bestens ausgerüstet. Ob die handliche Mini-Atom-bombe, der schußsichere Anzug oder die Anti-Radar-Farbe – im Verlauf des Spieles haben Sie zahlreiche Gelegenheiten, diese Errungenschaften zu testen.

Erwartung: Eine sehr düstere und beklemmende Atmosphäre begleitet Sie durch das ganze Spiel. Dank der etwas

anderen Waffen und Hilfsmittel hebt sich "Murder Death Kill" ein wenig von der breiten Masse der herkömmlichen 3-D-Shooter ab.

Prognose: Kurz und knapp ist Murder Death Kill einfach nur ein weiterer Versuch von Shiny Entertainment – aber ein verdammt guter!

Micro Machines 3 Rennspiel

Story: Diese Mini-Automobile sind scheinbar nicht kleinzukriegen. Wie soll man sich sonst den riesigen Erfolg dieser Rennserie erklären? Im Jahre 1997 geht Codemasters mit neuen Kursen und witzigen Gimmicks in die dritte Runde.



Erwartung: Die klassische Perspektive wickelt eine pseudo-3-D-Darstellung. Dies kommt der Übersicht sehr zugute, am eigentlichen Spielprinzip hat sich allerdings nicht allzuviel verändert.

Prognose: Ein gutes Teil, das nahtlos an die Brillanz und den Spielspaß der beiden Vorgänger anschließt.

Need For Speed 2 Rennspiel

Story: Die Geschichte ist immer noch die alte: Fahr so schnell Du kannst, dann kommst Du als erster ins Ziel.

Erwartung: Grafisch auf dem neuesten Stand der Technik, begeistert Teil zwei durch seine bekannt eingängige Steuerung und den haarsträubend schnellen Spielablauf. Neue Autos und weitläufigere Strecken versprechen zahlreiche schlaflose Nächte.

Prognose: Der erste Teil dieses Rennspiels war bei den Fans wegen seines hohen Realitätsgrades sehr beliebt. "Need for Speed 2" setzt noch einen



drauf und wird aus diesem Grund eine Menge Käufer finden. Ein weiterer Hit aus dem Hause Electronic Arts.

Pitfall 3-D 3-D-Jump'n-Run

Story: Falls Sie den guten alten Pitfall Harry bereits seit den frühen Zeiten eines Atari VCS ob seiner Abenteuerlust bewundern, wird Sie die Einführung der dritten Dimension mit Sicherheit begeistern. In gewohnter hektischer Jump'n-Run-Manier schlägt sich der Indiana-Jones-Verschnitt durch die zahlreichen Level.

Erwartung: Obwohl wir in diesem frühen Entwicklungsstadium noch keine allzu großen Aussagen über das endgültige Spiel treffen möchten, lassen die ersten Bilder auf ein Hammerspiel schließen.

Prognose: Angesichts Activisions Ankündigung, daß es sich bei "Pitfall 3-D" um eine Mischung aus "Tomb Raider" und "Mario 64" handeln soll, sind wir sehr auf das endgültige Ergebnis gespannt. Es würde bereits reichen, wenn die Klasse eines dieser Megaseller erreicht würde.

Popoulus 3 Simulation

Story: Stellen Sie sich einmal vor, wie es wäre, wenn Sie ein Gott wären. Kein schlechter Gedanke, oder? Electronic Arts möchte Ihnen diesen Wunsch – zumindest teilweise – erfüllen. "Popoulus 3" hievt Sie auf den Olymp und gibt Ihnen alle göttlichen Eigenschaften in die Hand.

Erwartung: Diese Mischung aus "Civilisation", "Theme Park" und "Sim City" besticht weniger durch die grafische Aufmachung denn durch den komplexen Spielablauf. Jede einzelne Entscheidung zieht eine ganze Reihe von – positiven wie negativen – Auswirkungen nach sich. Somit ist kein Spiel wie das zweite.

Prognose: Ein sehr anspruchsvolles Spiel, das Sie für Wochen in seinen Bann ziehen wird.

Rebel Assault 2 3-D-Shooter

Story: Krieg der Sterne und kein Ende. Mit dem 3-D-Shooter "Rebel Assault 2" legt LucasArts ein weiteres erstklassiges Actionspiel vor, das im allseits bekannten Star-Wars-Universum spielt. Als Mitglied der rebellischen Truppen besteht Ihre primäre Aufgabe darin, alles zu vernichten, was nach Imperialen aussieht. Gut gerüstet streifen Sie durch die Level und feuern auf alles, was sich bewegt. Im Gegensatz zur Konkurrenz sehen Sie Ihr digitales Abbild dabei aus einer etwas versetzten Kameraperspektive von hinten.

JETZT FREI VERKÄUFLICH.



Diesen irren Snowboard-Trip mit garantiertem Geschwindigkeitsrausch gibt es ab sofort ganz legal und exklusiv auf Sony PlayStation:
Cool Boarders - Der Wettkampf auf den abgefahrensten Brettern seit es Schnee gibt.



SONY PLAYSTATION. IT'S NOT A GAME.



Erwartung: Angesichts der spektakulären Grafiken und des legendären Star-Wars-Ambientes können Action-Freunde bereits ein Sonderkonto für Rebel Assault 2 einrichten.

Prognose: Ähnlich den "Dark Forces" wird auch Rebel Assault 2 mit Sicherheit ein absolutes Hammerspiel werden. Gott sei Dank besitzt LucasArts die Rechte an der Sternensaga.

Rock'n'Roll Racing 2 Rennspiel

Story: Mit Vollgas um die Kurven, halbschneidende Ausweichmanöver und haarsträubende Bremsenlagen – das ist der Stoff aus dem echte Rennspiele sind. Rock'n'Roll Racing 2 aus der Softwarewerkstatt Interplay folgt genau diesem Prinzip.



Erwartung: Mangels Bildern haben wir nicht die geringste Vorstellung, wie das fertige Spiel aussehen wird.

Prognose: Ein solides Rennspiel mit coolem Soundtrack. Angesichts der starken Konkurrenz wird es dieser etwas angestaubte wirkende Racer schwer haben.

Sandwarriors 3-D-Shooter

Story: Das Jahr 6225 v. Chr. Auf dem fernen Planeten Tawy bekriegen sich die beiden pseudo-ägyptischen Stämme der Set und Osiris. Als kleiner imperialer Söldner haben Sie den Auftrag, die Truppen und Einrichtungen der Set zu zerstören. Nebenbei sollten Sie noch ein wenig Ahnenforschung betreiben und den genetischen Fingerabdruck eines alten Königs finden. Sie fliegen also durch die Gegend und ballern sich durch 30 mysteriöse Missionen. Das Ende steht in den Sternen. Soweit Gremelins Vorspann.

Erwartung: Angesichts des ägyptischen Ambientes erwarten wir ein fesselndes Spiel, das voller Action steckt.

Prognose: Hoffentlich geht "Sandwarriors" in der Menge der neuen 3-D-Shooter nicht unter.

Shadow Warrior 3-D-Shooter

Story: Der D***-Wahn scheint auch im Jahre 1997 kein Ende zu finden. Der neuste Vertreter dieser Spielgattung nennt sich "Shadow Warrior" und kommt aus dem Hause Core Design. Als tödliche Kampfmaschine machen Sie sich auf den Weg nach Japan, um den "Bad Guys" zu zeigen wo es langgeht. In gewohnter Manier ballern Sie sich den Weg frei und



stolpern ab und an über ein hilfreiches Extra. Lustiges Schmunzeln: In gewissen Situationen steigen Sie sogar in Autos und jagen damit Ihre Gegner durch die ausgedehnten Dungeons.

Erwartung: Es ist immer wieder verblüffend, wieviel gute Programmierer aus einem ausgelutschten Spielprinzip noch herausholen können. Beim Schattenkrieger dürfen Sie sich vor allem auf eine verbesserte Auswahl an Waffen sowie diverse Spezialfähigkeiten freuen. Die Grafik steht dem Spielspaß in nichts nach. Ist auch klar, schließlich hat Core Design mit "Tomb Raider" bewiesen, daß die Programmierer ihr Handwerk verstehen.

Prognose: Shadow Warrior ist ein brutales Spiel, das dem großen Vorbild in nichts nachsteht – weder im positiven noch im negativen Sinne.

Star Trek: SF Academy Adventure

Story: Die Story ist so alt wie der Böhmerwald. Die betagte USS Enterprise hat enorme Probleme, die nur mit Ihrer Hilfe in den Griff zu bekommen sind. Somit machen Sie sich auf, um dem Captain und seiner Besatzung mit Rat und Tat zur Seite zu stehen.

Erwartung: Ein gutes Adventure, das sehr viel Wert auf die Realität legt – sofern man bei einer Science-Fiction-Seifenoper von Realismus sprechen kann.

Prognose: Trotz der teuren Lizenzgebühren, die Interplay löhnen mußte, ist



"Star Trek: SF Academy" nicht gerade das, was Sie als Knaller bezeichnen würden. Aufgrund der sehr gewöhnungsbedürftigen Steuerung und des abstrakten Gameplays läßt der Spielspaß zu wünschen übrig. Trekkies hingegen werden das Spiel ob seines hohen Realitätsgehaltes sowie der Authentizität lieben.

Syndicate Wars Echtzeitaction

Story: Genau 95 Jahre nach der ersten Konfrontation der Syndikate hat Eurocorp seine Kontrolle über die Menschheit ausgebaut. Dank im Gehirn eingepflanzter Mikrochips hat die Weltbevölkerung den Bezug zur Realität verloren. In dieser Phase gründeten zehn Wissenschaftler die Church Of The New Epoch und legten das weltweite Kontrollnetzwerk UTOPIA mit Hilfe eines Computervirus lahm. Als Ergebnis dieses Sabotageaktes sahen die Menschen die Welt mit anderen Augen. Dermaßen von der Realität geschockt, wandten



sich fast alle der Church zu. Die Folge dieses Konkurrenzkampfes sind die "Syndicate Wars" zwischen Eurocorp und der Church Of The New Epoch. Dabei ist Ihnen freigestellt, welche Seite Sie übernehmen wollen.

Erwartung: Echtzeitthetik, rasante Schußwechsel und haufenweise Explosionen garniert mit einem guten Stück Strategie. Bullfrogs Machwerk ist schnell und gemein.

Prognose: Dieses isometrische Actionpektakel wird Sie mit Sicherheit in seinen Bann ziehen. Syndicate Wars könnte "Command & Conquer" von seinem Thron stoßen.

Theme Hospital Wirtschaftssimulation

Story: Ihnen obliegt das Management eines ausgewachsenen Krankenhauses.

Wie im richtigen Leben ist diese Aufgabe mit einer Menge von kleinen und großen Problemen behaftet. Ärztemangel, zu wenig Betten und eine unzufriedene Belegschaft können Ihren Traum vom perfekten Gesundheitstempel jäh zunichte machen. Ähnlich dem vergnügungssüchtigen "Theme Park" geht auch beim medizinischen Aufbau nichts ohne eine konkrete Planung.



Erwartung: Freunde der gepflegten Wirtschaftssimulation erwarten ein komplexes Spiel, das sich den einen oder anderen Seitenhieb nicht verkneifen kann. In gewohnter isometrischer Darstellung erschaffen Sie ein hypermodernes Krankenhaus, das ordentlichen Profit abwirft. Das wichtigste Detail ist allerdings die KI der vielen herumwuselnden Personen. Schlendert z.B. ein Doktor über die Gänge, öffnet er Schränke und sucht nach Krankenakten, mit diesen begibt er sich in sein Büro und setzt sich anschließend vor seinen Computer.

Prognose: Falls Sie "Theme Park" an den Fernseher fesselte, werden Sie mit Bullfrogs Ode an die Gesundheitsreform viele vergnügliche Stunden verbringen.

Tomb Raider 2 Adventure

Story: Sie haben richtig gelesen! Kaum haben Sie den ersten Teil mit Ach und Krach durchgespielt, naht die Fortsetzung. Nachdem die Entwickler von Core Design den Champagnerausch ausgeschlafen haben, geht es nun in die zweite Runde. Angesichts des riesigen Erfolges und des intelligenten Entwicklungssystems ist dies allerdings nicht allzu verwunderlich. Leider existiert dieses Spiel bisher nur auf dem Reißbrett. Keinerlei Hintergrundstory und nur ein magerer Screenshot.





Erwartung: Was soll man am Spiel des letzten Jahres noch verbessern?

Prognose: Der einzige Fehler, den die Jungs und Mädels von Core machen könnten, wäre eine Verschlimmbesserung des Gameplays.

Transport Tycoon Wirtschaftssimulation

Story: Bei "Transport Tycoon" werden Sie zwar nicht vom Tellerwäscher zum Millionär, um viel Kohle geht es trotzdem. Am Anfang starten Sie mit einer bescheidenen Spedition, die Sie ständig erweitern. Ihr Ziel ist es, soviel Geld zu scheffeln wie nur möglich.

Erwartung: Aussagekräftige Bilanzen anstatt atemberaubender Grafik, geradliniges Gameplay anstatt rasanter Action. Strategiespielerherz, was willst du mehr?

Prognose: Die PC-Version von Microprose's Klassikers war – und ist immer noch – ein Hit. Falls die Programmierer bessere Arbeit leisten als bei "Sim City 2000", dürfte Transport Tycoon der Star der Wirtschaftssimulationen werden.

Wing Commander IV – 3-D Space-Shooter

Story: Nachdem Sie in Teil III den Krieg siegreich beendet haben, scheint die Welt wieder in Ordnung zu sein. Leider leben im Universum weit mehr Völker als nur die Terraner und die Kilrathi, somit läßt der nächste Streß nicht allzu lange auf sich warten. In solch schweren Zeiten zeigt sich, wer ein echter Freund ist.

Erwartung: Auch der vierte Teil dieser Weltraumseifenoper kommt mit einer Menge von Videofilmchen daher. Dar-



über hinaus konnte Origin fast alle Schauspieler – allen voran Mark "Luke Skywalker" Hamill – zu einer weiteren Fortsetzung überreden. Am Spielablauf selbst hat sich hingegen kaum etwas geändert. Zuschauen, fliegen und kämpfen, Gespräche führen. Das alles wird Ihnen selbstverständlich in gewohnt professioneller Weise dargeboten.

Prognose: "Wing Commander III" wurde von der PlayStation-Gemeinde entweder geliebt oder gehaßt. Auf der einen Seite standen die Fans von interaktiven Videosquenzen, auf der anderen die Actionfreunde. Falls Sie zur ersten Gruppe gehören, werden Sie an "Wing Commander IV" viel Freude haben. Wer auf Filme steht kauft dieses Spiel, wer den Handlungsfaden lieber selbst bestimmt, läßt den Geldbeutel stecken. Wie schön wäre es, wenn man alle Spiele so leicht einordnen könnte.

X-Files Adventure

Story: Zwei sehr gut gekleidete Agenten der US-amerikanischen Bundespolizei FBI sind ausschließlich mit der Lösung



übernatürlicher Phänomene befaßt. Da die beiden meist sehr unterschiedlicher Meinung sind, gibt es des öfteren richtigen Zoff. Dabei stellt sich die Frage, wie die beiden zusammenarbeiten können, ohne sich die Köpfe einzuschlagen.

Erwartung: Eine abgedrehte Handlung, die Sie mit den unglaublichsten Ereignissen konfrontiert. Die Story wird Ihnen dabei anhand zahlreicher interaktiver Videofilmchen nähergebracht.

Prognose: Dank der nicht gerade billigen Lizenzabgaben könnte Fox Interactive's Mischung aus althergebrachtem Adventure und interaktivem Videofilmchen ein Hit werden. Die einzige Hürde ist dabei die Frage, ob die mysteriöse Atmosphäre der Fernsehserie im Spiel genauso gut überkommt. In den nächsten Monaten wissen wir mehr darüber.





total „in“

**Mit dem Snowboard tollkühne
Kunststücke vollführen,
auf einem Jetski
über Wellenberge hüpfen oder
mit dem Mountainbike
durch die Wüste von Utah strampeln.
Trendsportarten sind immer
stärker im Kommen –
auch auf der
PlayStation.** von Michael Hundt

Special Trendsportarten

ESPN Extreme Games

(Sony Computer Entertainment)

Wollten Sie schon immer mal mit Ihren Inline-Skates über die Golden-Gate-Brücke in San Francisco fahren oder mit dem Mountainbike durch den südamerikanischen Dschungel? Dann sind Sie bei "Extreme Games"

nen resultieren, noch Zusatzpunkte, wenn er bestimmte Tore passiert. Bei anderen Toren erhält man Geld, das man sammeln sollte. Ist genug Bares zusammengekommen, so geht der Spieler zum virtuellen Einkaufen. Mit den vier Sportgeräten, die jeder Mitstreiter zu Beginn hat, läßt sich nämlich nicht weit nach vorne kommen, so daß man sich im Verlauf der Saison



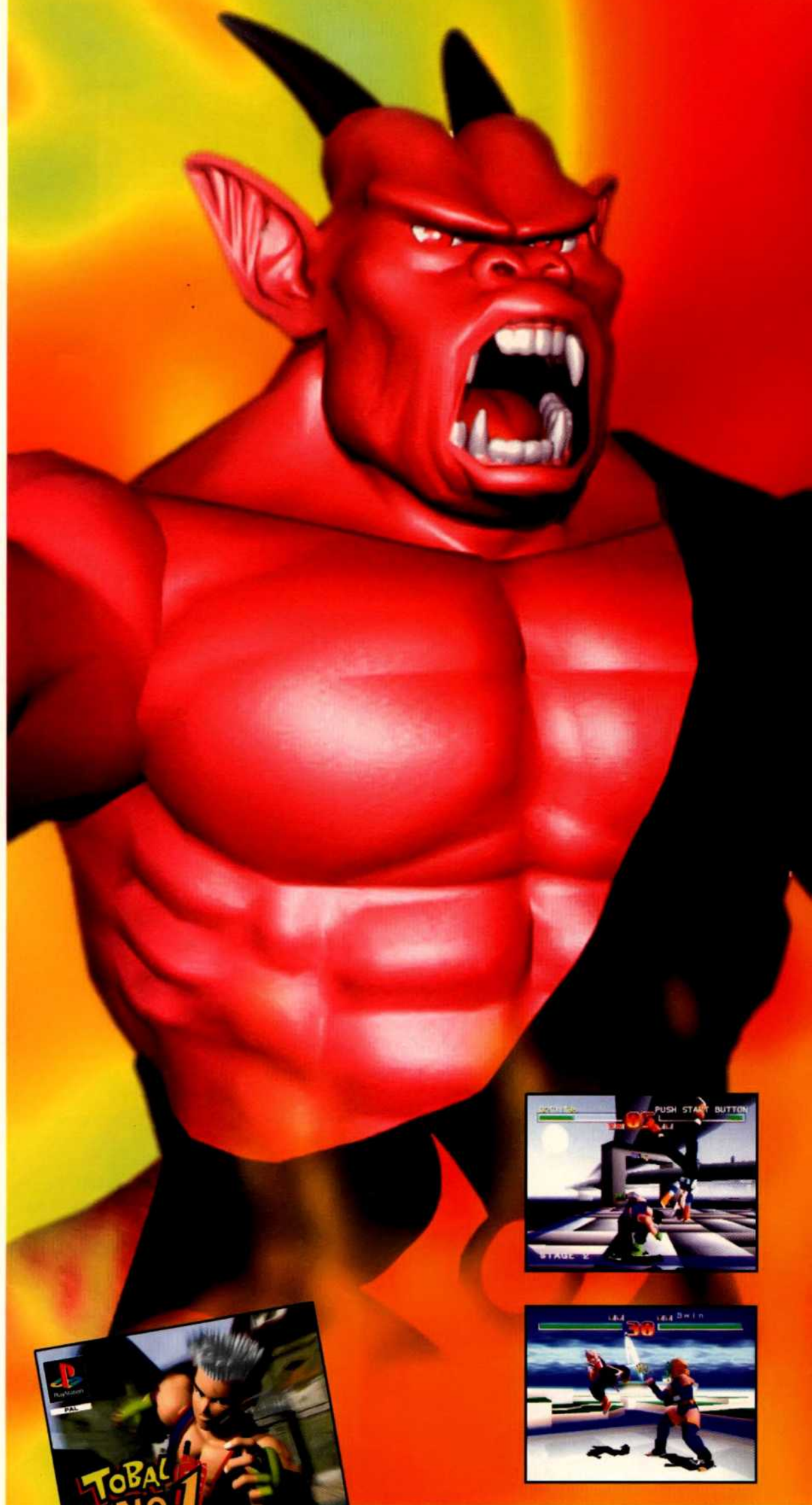
an der richtigen Stelle, denn den größten Teil der flippigsten Trendsportarten beinhaltet dieses Spiel. Mit Inline-Skates, Mountainbikes, Skateboards oder Streetluges rund um die Welt. Das Prinzip des Spiels ist relativ einfach: Mit einem der vier Fortbewegungsmittel vor den 15 Mitstreitern ans Ziel kommen. Zur Auswahl stehen fünf Rennstrecken: San Fransisco, Lake Tahoe, Utha, Süd-Amerika und Italien.

Neben einem Single-Race ist es außerdem möglich, eine komplette Saison zu bestreiten. Bei den einzelnen Rennen erhält der Spieler neben Saisonpunkten, die aus den Plazierungen in den jeweiligen Ren-

neue, bessere Sportutensilien kaufen sollte – sofern ausreichend Kohle vorhanden ist.

Durch Drücken der L- und R-Tasten lassen sich die Kontrahenten von ihren Sportgeräten boxen, so daß man selbst besser vorankommt. Doch Vorsicht ist geboten: Auch der Computergegner versucht Sie aus dem Rennen zu kicken, um eine bessere Plazierung zu erreichen. Gerade nach Sprüngen oder nach einer langen Beschleunigungsphase ist man anfällig für die Annäherungsversuche der Konkurrenten. Allerdings erhält der Spieler keine Punkte für das Ausschalten des Gegners. Sie sollten also eher versuchen, den Angriffen auszu-

BEVOR ES DEINE GEGNER TUN.



Messe Deine Stärke im Wettkampf der Welten auf dem Planeten Tobal.

Rette das Universum vor der Macht des Bösen.

Jetzt exklusiv auf Sony PlayStation: **Tobal No.1.**



SONY PLAYSTATION. IT'S NOT A GAME.



weichen und nicht den direkten Kontakt suchen. Dadurch kommen Sie dem Ziel schneller näher, denn durch die Zweikämpfe geht Ihnen oft nur Zeit verloren, die Sie dann wieder ausgleichen müssen.

Auf den einzelnen Rennstrecken müssen Sie viel Geschick und Reaktionsvermögen zeigen. Den Hindernissen können Sie durch Ausweichen oder Überspringen begegnen. Ab und zu muß auch mal ein Huhn oder ein Truthahn dran glauben, was aber keine Auswirkungen auf den Rennverlauf hat. Negativ wirkt sich vor allem die Tatsache aus, daß Ihre Gegner zum Teil mit anderen Sportgeräten antreten als Sie. Leistungsunterschiede sind somit gegeben, die Sie nur schwer ausgleichen können. Ebenso negativ anzumerken ist, daß Sie ausschließlich von der 16. Position ins Rennen gehen, sich also ständig nach vorne kämpfen müssen. Auf Plazierungen, die Sie in den vorhergehenden Rennen erzielt haben, wird beim Start keine Rücksicht genommen. Positiv bleibt zu vermerken, daß das gesamte Spiel rasant konzipiert und dennoch realistisch programmiert ist.

Fazit: Extreme Games ist mittlerweile einer der Klassiker für die PlayStation. Da das Spiel nunmehr seit fast einem Jahr auf dem Markt ist, war dringend eine Neuauflage notwendig geworden, die jetzt mit "2 Extreme" da ist. Die Stärke von Extreme Games liegt darin, daß die Programmierer vier Sportarten zusammengefaßt haben und das Spiel dadurch viel Abwechslung bietet.

Cool Boarders

(Sony Computer Entertainment)

Bei der Sportart Snowboarding teilen sich die Meinungen. Für die einen ist es total cool, für die anderen ist Snowboarden einfach die beste Möglichkeit, sich beide

Knie kaputt zu machen.

Skifahrer sehen die Snowboarder am liebsten überhaupt nicht auf der Piste, da gerade Anfänger die oft dünne Schneedecke gnadenlos wegrutschen. Überhaupt gelten Snowboarder als arrogant und überheblich. So oder ähnlich lauten gängige Vorurteile über eine neue Wintersportart, die sich erst noch ihre Anerkennung verdienen muß.

Daß Snowboarden auch viel Spaß bedeuten kann, zeigt das Spiel "Cool Boarders". Auf drei unterschiedlich langen Rennstrecken



gilt es zum einen, spektakuläre Sprünge zu zeigen, um so viel Punkte wie möglich zu erhalten, zum anderen darf aber auch die Zeit nicht vergessen werden, denn bis zum Ziel muß der Spieler nicht nur Hindernissen wie Felsbrocken oder Skihütten ausweichen, sondern auch über Schanzen springen. Dabei gilt es, die typischen Snowboardtricks zu zeigen: 360° Drehungen, Stale Fish Grab oder Melancholy Grab. Den Tricks ist eigentlich nur durch die "Flugzeit" eine Begrenzung gesetzt. Doch trotz der ganzen Tricks sollten Sie niemals die Zeit vergessen. Denn die steht Ihnen nur begrenzt zur Verfügung...

Lust auf das virtuelle Snowboarden bekommen? Dann lesen Sie unseren ausführlichen Testbericht zu diesem "coolen" Titel in Ausgabe 02/97.

2 Extreme

(Sony Computer Entertainment)

Auf den ersten Blick nichts Neues, mag sich so mancher denken, der dieses Spiel zum ersten Mal sieht. Es wurden mit Los Angeles, Las Ve-

gas, Japan und Afrika neue Strecken eingebaut und mit Snowboarden eine weitere Disziplin eingeführt, aber viele Neuerungen gibt es nicht. Erst beim zweiten Hinsehen erkennt man an jedem Ort drei verschiedene Rennstrecken.

Die Zahl der Mitstreiter wurde auf zehn reduziert. Vollkommen neu ist die Möglichkeit, die Eigenschaften der Spielfiguren zu verändern. So ist es möglich, aus einem Spezialisten, der im Inline-Skating gut ist, in den anderen Sportarten aber nur Durchschnitt, einen perfekten Allrounder zu machen. Oder Sie verändern einfach nur die Eigenschaften, wie Sie es selbst gerade mögen.

War es bei "Extreme Games" noch möglich, an allen Orten jede Sportart zu betreiben, so ist bei "2 Extreme" jeder Ort mit einer bestimmten Sportart verbunden: Snowboarden in Japan, Skateboarden in Los Angeles, mit den Inline-Skates durch Las Vegas und auf dem Mountainbike durch Afrika. Punkte bekommt der Spieler wie gehabt durch das Passieren von farbigen Toren und durch die Platzierung am Ende des Rennens. Neu ist eine weitere Möglichkeit zu punkten: Tricks. Bei den kleinen Sprung-



schanzen, die über den gesamten Rennparcours verteilt sind, ist es durch das richtige Drücken der Symboltasten möglich, Kunststücke zu vollführen. Die Tricks werden dann vom Publikum mit Applaus und vom Computer mit Zusatzpunkten bedacht. Dies hört sich zwar alles relativ einfach an, doch die gegnerischen Spieler versuchen das Gleiche und außerdem erschweren Hindernisse wie Fässer, Polizeiwagen oder gar Elefanten das Vorwärtkommen. Darüber hinaus erhalten Sie wertvolle Extras, wie neue Energie, mehr Geschwindigkeit oder größeres Sprungvermögen.

Fazit: Was sich auf den ersten Blick vielleicht als "nur eine Fortsetzung" darstellt, entpuppt sich rasch als gelungene Weiterentwicklung eines bereits existierenden Klassikers. Wer bereits Extreme Games besitzt, sollte es sich überlegen, 2 Extreme zu kaufen. Das Spiel ist schneller als sein Vorgänger, hält auch an vielen Dingen wie dem Saison-Modus oder der Zwei-Spieler-Option fest. Es ist aber wesentlich attraktiver, da nun zwischen den Spielern eine gewisse Chancengleichheit gegeben ist, weil jeder

Sportler auf der jeweiligen Rennstrecke das gleiche Sportgerät benutzt. Man fährt der Konkurrenz nicht immer hinterher und spielt nur bei den letzten Plätzen eine Rolle, sondern kann bei gutem Taktieren auch mal auf's "Stockerl" fahren.

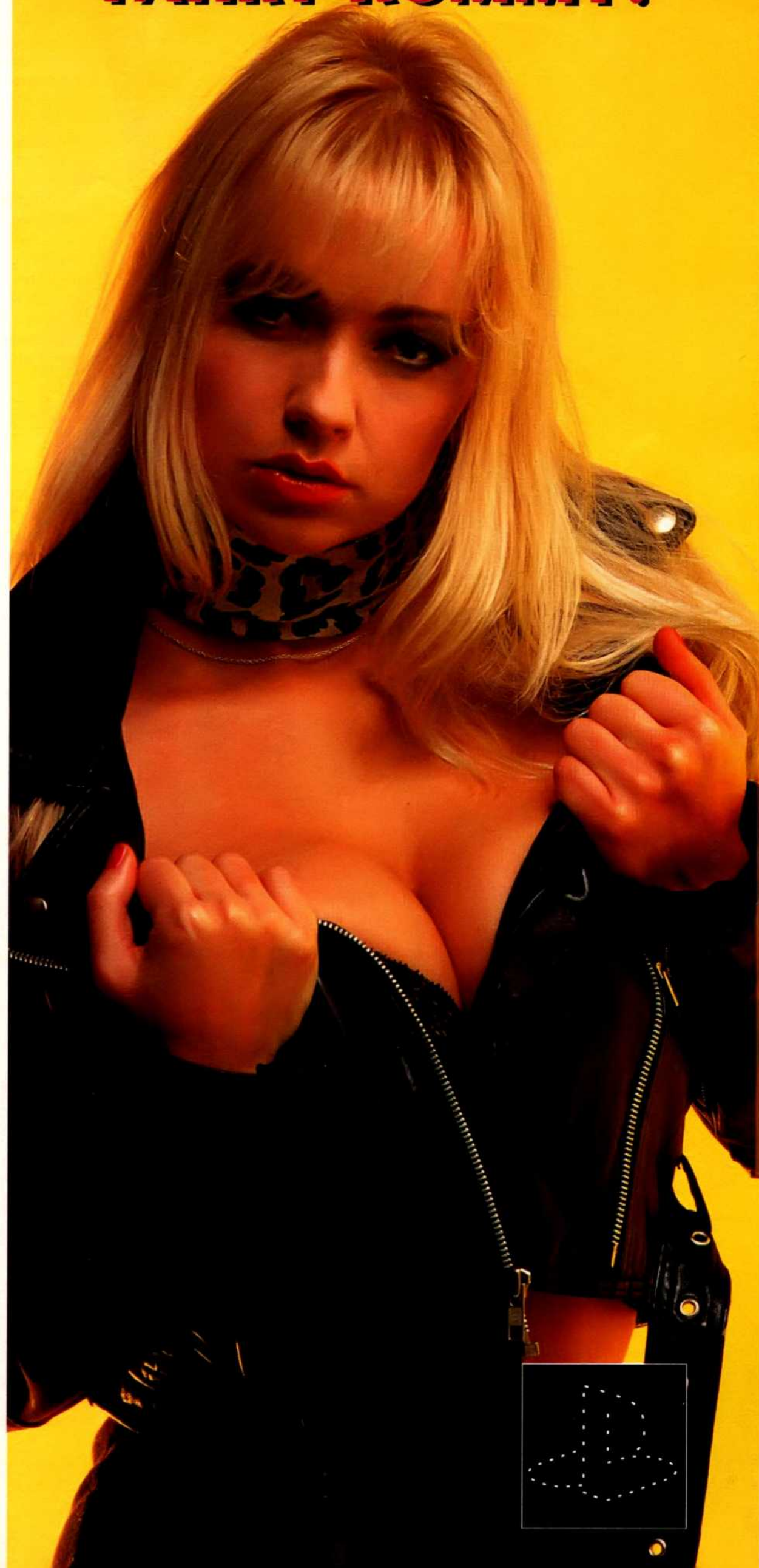
Kart Duel

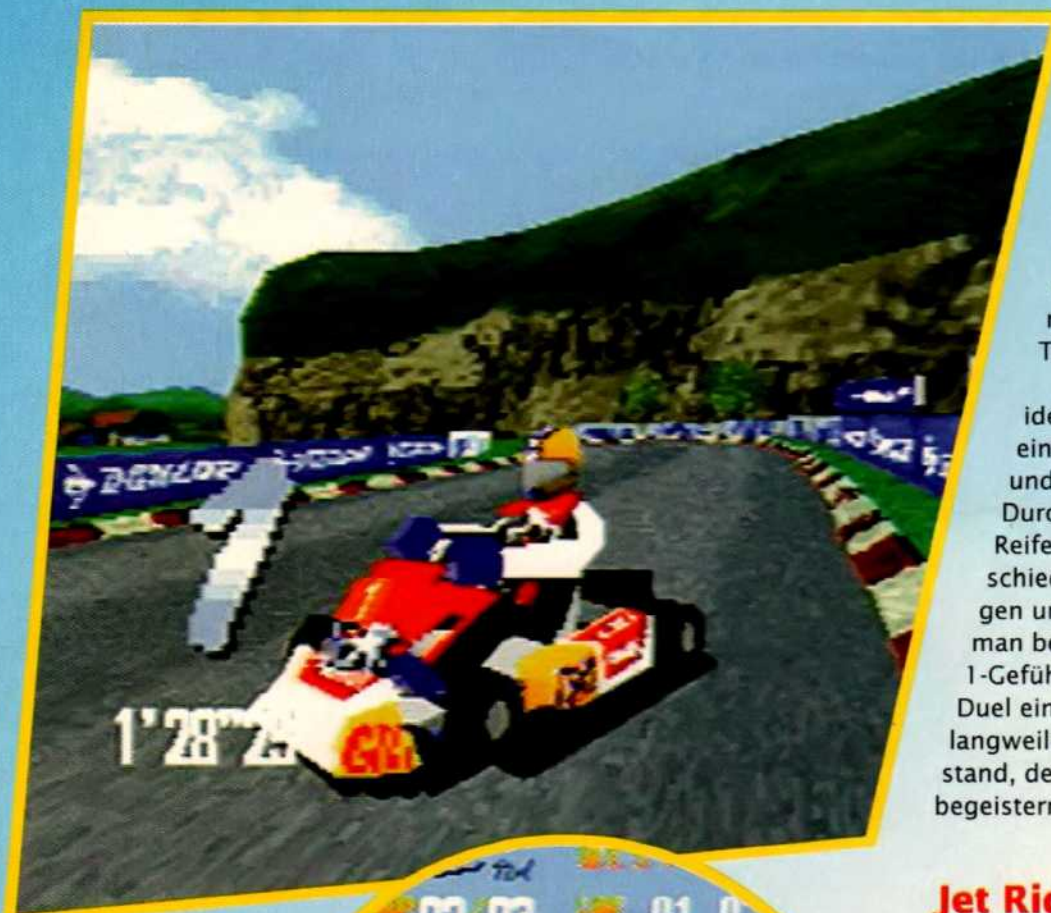
(Laguna)

Co-Karts: kleine, schnelle Flitzer, angetrieben durch einen Motor, der von der Lautstärke her jedem Rasenmäher gut stehen würde. Je nach Rennstrecke erreichen die kleinen Racer Geschwindigkeiten von bis zu 120 Stundenkilometern – allerdings nur auf den Freiluft-Rennstrecken. In den Kart-Hallen, die in Deutschland zur Zeit wie Pilze aus dem Boden schießen, erreichen die Mini-Autos immerhin noch bis zu 60 Kilometern in der Stunde. Den Go-Karts haben auch Formel 1 Piloten wie Michael Schumacher oder Ayrton Senna ihre ersten Erfolge zu verdanken.



WAS MACHT DIESE DAME, WENN SIE VOLL IN FAHRT KOMMT?





fehlt es sich, vor dem jeweiligen Rennen auf das Wettericon zu achten. Denn dann können Sie die entsprechenden Reifen auf Ihr Kart ziehen. Die Platzierung, aus der Sie ins Rennen gehen, richtet sich nach der Zeit, die Sie im Training erreicht haben.

Fazit: "Kart Duel" ist die ideale Mischung aus einem einfachen Auto-Rennspiel und einem Formel-1-Spiel. Durch die Möglichkeit des Reifenwechsels, der unterschiedlichen Wetterbedingungen und dem Zeittraining erhält man bereits ein kleines Formel-1-Gefühl. Trotzdem bleibt Kart Duel einfach zu spielen, ohne langweilig zu werden. Ein Umstand, der gerade jüngere Fahrer begeistern wird.

Jet Rider

(Sony)

Nur kurz erwähnt sei an dieser Stelle das Spiel "Jet Rider". Bei Jet Rider geht es darum, mit einem Jet-Ski so schnell wie möglich diverse Rundkurse zu bewältigen. Dabei kommt es aber nicht nur auf pures Tempobolzen an, auch Geschicklichkeit ist gefragt. Oft muß man Hindernissen ausweichen, springen und scharfe Kurven fahren. Für eine ausführliche Beschreibung dieses wirklich gelungenen Spiels, lesen Sie bitte den Test auf Seite 58.



pat



Ayrton Senna, der während des Grand Prix von Italien 1994 tödlich verunglückte, stand posthum für dieses Spiel Pate. Daten zu seinem Leben und seinen Erfolgen schmücken das Auswahlménü als nettes Zuckerl.

Im Renn-Modus müssen Sie zunächst drei Rennen gewinnen, um in die nächste Klasse aufzusteigen. In diesem Modus wird zwischen drei Kategorien unterschieden: S-Klasse, SS-Klasse und A-Klasse. Wenn Sie eine gewinnen, werden Sie automatisch in die nächsthöhere eingestuft. Jedesmal, wenn Sie eine Klasse nach oben klettern, verändert sich zum einen der Schwierigkeitsgrad der Rennstrecken, zum anderen auch die Eigenschaften Ihres Karts. Sollten Sie es geschafft haben, alle drei Klassen, also insgesamt neun Rennen, zu gewinnen, so winkt Ihnen als Bonus ein Duell mit Ayrton Senna.

Sie haben zu Beginn der Rennen vier verschiedene Karts mit unterschiedlichen Eigenschaften zur Auswahl. Damit während des Wettkampfs noch ein bißchen Abwechslung eintritt, kann es auch vorkommen, daß es regnet. Deshalb emp-

Zu gewinnen!

Interessieren Sie sich für In-Line Skates und/oder Mountainbikes? Dann hat die

Falken Verlag GmbH

die richtigen Preise für Sie gestiftet:

5 x "Das Mountainbike Buch",

das Sie mit Auswahl, Tuning, Fahrtechniken und Wartung vertraut macht und

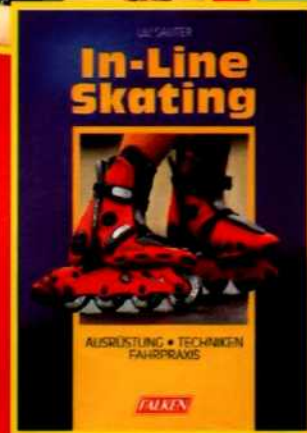
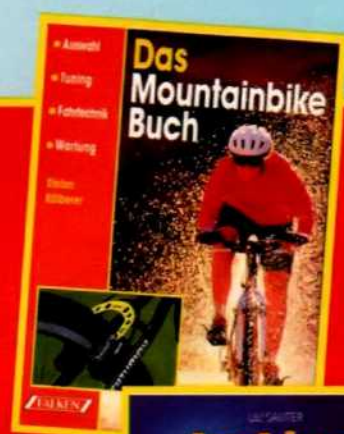
5 x "In-Line Skating",

das Ihnen einen Überblick über Ausrüstung und die verschiedenen Techniken verschafft.

Wenn Sie eines der Bücher gewinnen möchten, müssen Sie nur folgende Frage beantworten:

Wo befindet sich bei In-Line Skates die Bremse? Vorne oder hinten?

Schicken Sie uns die Lösung (DMV/Franzis Verlag, PlayStation-Magazin, Stichwort "Trendsport", Dornacher Str. 3 d, 85622 Feldkirchen, Fax:089/99115-499, E-Mail: 104706.16@compuserve.com) bis spätestens 28.02.1997 und Sie nehmen an der Verlosung teil. Wie immer gilt: Mitarbeiter, deren Angehörige und der Rechtsweg sind ausgeschlossen! **Bitte vermerken Sie auf Ihrer Antwort, welches der Bücher Sie gewinnen möchten.**



INSERTENTENVERZEICHNIS

B.A.T. Cigaretten	104
DMV Vertrieb	35, 37, 61, 77, 97, Beihefter
FUNSOFT	5
Games Island	17
Jet Stream	99
Jöllenbeck GmbH	43
Konami Deutschland	13, 27
Kranz Theo Versand	103
Laguna	2
Magic Entertainment	57
Media Point Vertrieb	9
MieKro MultiMedia	79
MLC Hard & Software	59
O.I.T.	19
OKAY Soft	95
Playcom	15
Softhaus Marc Kunzmann	23
Sony Computer	83, 85, 87, 89, 91, 93
Test'n Take	31
UFO Games	23
Versand 99	39
Wial Versand Service	41

DICH NASS!



Die rasenden Bräute von **Jet Rider** wecken karibische Stranderinnerungen. Auf ihren rasanten Jet Ski schlagen sie sich durch Mangrovensümpfe und nehmen auch schon mal die Abkürzung über die Autobahn. Jetzt exklusiv auf Sony PlayStation.



SONY PLAYSTATION. IT'S NOT A GAME.

TOP SECRET

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

von Artur Hoffmann

Der Schwerpunkt der beliebte Cheatsstrecke liegt diesen Monat ganz klar auf Seiten von Command & Conquer. Es ist fast schon beängstigend, wie flott unsere Leser die härtesten Strategienüsse knacken. Darüber hinaus haben wir uns natürlich auch nach kleinen Mogeleyen und Paßwörtern z.B. zu Tempest X3, Disruptor und Pandemonium umgesehen. Viel Spaß beim Zocken!



Lomax in Lemmingland

Der kleine Zauberer Lomax möchte seine Freunde aus dem Bann des Spitzbuben befreien. Falls Sie kein ausgewiesener Plattform-Spezialist sind, verraten wir Ihnen einige Levelcodes.



- Level 1 (21 Credits, 3 Leben): QUADRAT, QUADRAT, DREIECK, DREIECK, X, KREIS, X, X
- Level 2 (29 Credits, 3 Leben): QUADRAT, QUADRAT, KREIS, DREIECK, X, KREIS, QUADRAT, X
- Level 3 (22 Credits, 3 Leben): QUADRAT, X, QUADRAT, DREIECK, KREIS, DREIECK, X, X
- Level 4 (28 Credits, 3 Leben): QUADRAT, QUADRAT, X, DREIECK, KREIS, KREIS, QUADRAT, X
- Level 5 (23 Credits, 3 Leben): QUADRAT, QUADRAT;

DREIECK, KREIS, X, DREIECK, X, X
 Level 6 (31 Credits, 3 Leben): QUADRAT, QUADRAT, KREIS, KREIS; X, DREIECK, QUADRAT, X
 Level 7 (20 Credits, 3 Leben): QUADRAT, X, QUADRAT, KREIS, KREIS, KREIS, X, X
 Level 8 (30 Credits, 3 Leben): QUADRAT, QUADRAT; X, KREIS, KREIS, DREIECK, QUADRAT, X
 Level 9 (23 Credits, 3 Leben): QUADRAT, KREIS, DREIECK, QUADRAT, X, DREIECK, X, X
 Level 10 (31 Credits, 3 Leben): QUADRAT, KREIS, KREIS, QUADRAT, X, DREIECK, QUADRAT, X
 Level 11 (22 Credits, 3 Leben): QUADRAT, KREIS, QUADRAT, QUADRAT, KREIS, DREIECK, X, X



Level 12 (30 Credits, 3 Leben): QUADRAT, KREIS, X, QUADRAT, KREIS; DREIECK, QUADRAT, X
 Level 13 (23 Credits, 3 Leben): QUADRAT, DREIECK, DREIECK, X, X, DREIECK, X, X
 Level 14 (31 Credits, 3 Leben): QUADRAT, DREIECK, KREIS, X, X,

DREIECK, QUADRAT, X
 Level 15 (22 Credits, 3 Leben): QUADRAT, DREIECK, QUADRAT, X, KREIS, DREIECK, X, X
 Level 16 (20 Credits, 3 Leben): QUADRAT, DREIECK, X, X, O, DREIECK, QUADRAT, X
 Level 17 (31 Credits, 3 Leben): QUADRAT, X, DREIECK, DREIECK, QUADRAT, DREIECK, QUADRAT, X
 Level 18 (23 Credits, 3 Leben): QUADRAT, X, KREIS, DREIECK, QUADRAT, DREIECK, X; X
 Level 19 (30 Credits, 3 Leben): QUADRAT, X, QUADRAT, DREIECK, DREIECK, DREIECK, QUADRAT, X
 Level 20 (20 Credits, 3 Leben): QUADRAT, QUADRAT, X, DREIECK, DREIECK, KREIS, X, X
 Level 21 (31 Credits, 3 Leben): QUADRAT, QUADRAT, DREIECK, KREIS, QUADRAT, DREIECK, QUADRAT, X
 Level 22 (23 Credits, 3 Leben): QUADRAT, QUADRAT, KREIS, KREIS, QUADRAT, DREIECK, X, X

(Albert G., Salzburg)



Pandemonium

Schnell, schneller, Pandemonium. In ähnlich halsbrecherischem Tempo flatterten uns diese Pandemonium-Hilfen ins Haus:

● Levelcodes

- Level 1: JLAABICA
- Level 2: NAAEEBAI
- Level 3: ADAAAIIC
- Level 4: JFAAJIAE
- Level 5: AEEACIHK
- Level 6: KFAAJIEE
- Level 7: AFEACIHO
- Level 8: NGABEBKA
- Level 9: PGABEBKA
- Level 10: ELIAGCBC
- Level 11: NIABFBKJ
- Level 12: EPIAGCCC
- Level 13: KIABBMCM
- Level 14: AJIAEINM
- Level 15: POABECLI
- Level 16: EIIAKCAE
- Level 17: ENABKDAM
- Level 18: LBABBMFA
- Level 19: EOIACBMB
- Level 20: KAAABMBE

(Nico M., Bottrop)

Tempest X3

Auch für das in dieser Ausgabe ausführlich vorgestellte Remake des alten Arcade-Klassikers Tempest X3 haben wir die passenden Tips parat.

● Level überspringen

Um den gerade gespielten Level zu verlassen, drücken und halten Sie die Tastenkombination LT, R1, Hoch und Links, DREIECK, KREIS, START und SELECT. Haben Sie diesen Schritt richtig ausgeführt, hören Sie ein lautes Geräusch. Lassen Sie die Buttons los und halten Sie die Tastenfolge L2, R1, X, DREIECK und Runter. Als Bestätigung hören Sie ein gesprochenes Wort. Haben Sie alle richtig gemacht, dürfen Sie die Levels nach Belieben überspringen. Drücken Sie dazu einfach die Tasten LT, L2, R1 und R2 zur gleichen Zeit. Sobald keine Gegner



Okay Soft

Inh. Herbert Wirmshofer

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

Ab DM 250,- Rechnungsbetrag Spätschicht: Mittwoch's bis 20:00 Uhr!
Mo.-Fr. 8:00 - 18:00 Sa. 9:00 - 13:00 Uhr
VERSANDKOSTENFREI (Inland)

BESTSELLER		
Adidas Power Soccer	DA	89.90
Adventure of Lomax	DA	82.90
Baphomets Fluch	DV	82.90
Bust a Move 2	DA	64.90
Command + Conquer	DV	89.90
Cool Boarders *	DA	82.90
Crash Bandicoot	DA	96.90
Destruction Derby 2	DA	89.90
Disruptor	DA	79.90
Exhumed *	DA	62.90
Fifa Soccer 97	DV	78.90
Formel 1	DA	96.90
Hardcore 4x4	DA	83.90
NBA Live 97	DA	78.90
NHL 97 *	DV	78.90
Pandemonium	DA	77.90
Resident Evil	DV	82.90
Return Fire	DA	82.90
Soviet Strike	DV	78.90
Sim City 2000	DV	82.90
Tekken 2	DA	96.90
Tilt	DV	75.90
Tobal No. 1 *	DA	82.90
Tomb Raider	DV	82.90
Tunnel B 1	DV	81.90
Wing Commander 3	DV	85.90
Wing Commander 4 *	DV	78.90
Wipeout 2097	DA	89.90
X-Com: Terror from..	DA	82.90

* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

A-Train (A-IV Global)	DV	89.90	NBA Jam Extreme	DA	83.90
Actua Golf *	DA	83.90	NBA Live 97	DA	78.90
Alien Trilogy	DA	89.90	Need for Speed	DV	78.90
Alone in the Dark 2	DV	87.90	NHL Powerplay Ho. 96 *	DA	82.90
Andretti Racing	DV	78.90	Novastorm	DA	82.90
Aquanauts Holiday	DA	89.90	Olympic Games	DV	75.90
Area 51 *	DA	82.90	Onside Soccer	DA	85.90
Ayrton Senna Carts	DA	85.90	Penny Racers	DA	82.90
Battle Arena Toshinden 2	DA	89.90	Pete Sampras Extreme	DA	91.90
Batman Forever: Coin Up	DA	83.90	Perfect Weapon *	DV	82.90
Bedlam	DA	82.90	PGA Tour Golf 97	DA	78.90
Black Dawn *	DA	82.90	Pitball *	DA	83.90
Blast Chamber	DV	85.90	Player Manager	DV	83.90
Blazing Dragons	DA	77.90	Po'ed	DV	84.90
Broken Helix *	DA	89.90	Power Move Pro Wrestling	DA	85.90
Bubble Bobble 2 *	DA	75.90	Pro Pinball	DA	77.90
Burning Road	DA	84.90	Project Overkill	DA	84.90
Cheesy	DA	85.90	Psychic Detective	DA	78.90
Chronicle of the Sword	DV	82.90	Ran Soccer	DV	83.90
Contra - Legacy of War *	DA	89.90	Rayman	DA	85.90
Crusader-No Remorse *	DV	78.90	Reloaded	DA	85.90
Cyberised	DA	82.90	Rebel Assault 2 *	DA	89.90
Darkstalkers	DA	82.90	Resident Evil 2 *	a.A.	
Davis Cup Tennis	DA	85.90	Riot *	DA	a.A.
Descent	DA	96.90	Ridge Racer Revolution	DA	89.90
Destruction Derby	DA	89.90	Road Rage *	DV	94.90
Discworld	DA	82.90	Road Rash	DA	78.90
Earthworm Jim 2	DA	82.90	Robo Pit	DA	85.90
Extreme Games	DA	82.90	Sentient *	DA	a.A.
Fade to Black	DV	78.90	Shellshock	DV	82.90
Fero & Klawk	DV	83.90	Space Hulk	DA	78.90
Floating Runner	DA	84.90	Space Jam *	DA	67.90
Galaxien 3	DA	82.90	Spot III	DA	85.90
Galaxy Fight	DA	77.90	Starfighter 3000	DA	85.90
Gex	DA	82.90	Star Gladiators 3D	DA	81.90
Gunship	DA	89.90	Steel Harbinger	DA	94.90
Hardwar *	DA	83.90	Streetfighter Alpha 2	DA	82.90
Hexen *	DA	82.90	Streetscrambler	DA	85.90
Hi Octane	DA	78.90	Suikoden *	DA	89.90
Hyper Final Match Tennis	DA	82.90	Syndicate Wars *	DV	78.90
International Moto X	DA	84.90	Themepark	DV	78.90
Int. Super Stars Soccer Del.	DA	81.90	Thunderhawk 2	DV	82.90
Iron & Blood	DA	78.90	Time Commando	DA	89.90
John Madden NFL 97	DA	89.90	Top Gun-Fire at Will	DA	89.90
Jumping Flash 2	DA	84.90	Total NBA 97 *	DA	89.90
Konami Open Golf	DA	85.90	Track & Field	DA	89.90
Last Dynasty *	DV	85.90	Trash It	DA	89.90
Legacy of Kain (US-Version)	DA	99.90	Twisted Metal 2 *	DA	89.90
Lost Vikings 2 *	DA	85.90	Victory Boxing	DA	82.90
Magic Carpet	DV	78.90	Virtual Golf	DV	82.90
Megaman X3 *	DA	82.90	VMX Racing *	DA	83.90
Motor Toon 2	DA	82.90	Warhammer	DA	94.90
Myst	DA	82.90	War Hawk	DA	82.90
Namco Museum Vol. 2	DA	82.90	Whizz	DA	78.90
Namco Smash Court	DA	82.90	Worms	DA	95.90
Namco Soccer Prime Goal	DA	82.90	WWF in your House	DA	84.90
Nascar Racing 96 *	DV	85.90	X 2	DA	85.90
NBA - In the Zone 2 *	DA	89.90	Zero Divide	DA	85.90

komplette Angebote: Liste kostenlos! Bitte System angeben!

Online OKAY#

Konsolle, incl. Controller.....	385.00	Multi Tap.....	59.90
Umbau-Chip.....	42.90	HF-Adapter.....	44.90
Game Buster (Action Replay).....	83.00	Link Kabel.....	44.90
Lichtpistole (Avenger).....	64.00	Lenkrad.....	99.00
Predator Light Gun.....	63.90	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
NeGcon Joypad.....	84.50	Memory Card 360 Blöcke.....	88.90

* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Kein Ladengeschäft. Abholung bestellter Artikel nach Vereinbarung! Vorauskasse oder Stammkunden DM 6.50 * Nachnahme DM 9.90 (+ DM 3,- Zkgeb.) * Ausland Vorauskasse DM 18.00

LÖSUNGSHEFTE 9,90 PC

BLITZ VERSAND:
Lagerware versenden wir bei Auftragseingang bis ca. 15.00 Uhr noch am selben Tag.
Die Post sichert eine Zustellung innerhalb 24 bis 48 Stunden zu.



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 Forschung ständig weiterentwickeln und verbessern zu können. Damit unsere Kleinen eine große Zukunft haben -

Dem Leben zuliebe.

Deutsche
KinderKrebshilfe

Helfen. Forschen. Informieren.

Spendenkonto · Sparkasse Bonn · BLZ 380 500 00

90 90 93



Cheats

mehr zu sehen sind, springen Sie automatisch in die nächste Stufe.

● Spiel im Spiel

Um das originale Tempest 2000 zu spielen, müssen Sie zuallererst den Highscore schaffen. Als Spielernamen sollten Sie entweder „YIFF!“ oder „H V S“ eingeben.

Franz W., Heidelberg

Disruptor

Um bei diesem rasanten Shoot 'em-Up als Sieger hervorzugehen, sollten Sie folgende Schummeleien beherzigen. Diese Codes beziehen sich auf die englische PAL-Version, sollten aber auch bei der deutschen funktionieren. In höheren Levels kann es vorkommen, daß Sie diese Codes öfter eingeben müssen. Probieren geht hierüber über studieren.

● Maximale Lebensenergie

Um Ihren Energievorrat wieder aufzufrischen, drücken Sie SELECT und wechseln in die Kartenansicht. Klicken Sie auf L1 und geben Sie folgende Kombination ein: Dreieck, X, X, Kreis, X, Dreieck, Quadrat, Quadrat.

● Maximale Munition

Falls Ihnen im Eifer des Gefechts die Munition ausgehen sollte, hilft Ihnen der folgende Cheat weiter. Klicken Sie auf SELECT und wechseln Sie anschließend in die Kartenansicht. Drücken Sie nun auf L1 und dann X, Quadrat, Dreieck, Dreieck, X, Kreis, Dreieck, X. Abschließend klicken Sie wieder auf SELECT und setzen das Spiel fort.



● Paßwörter

Level 2 – Chemische Fabrik: QUADRAT, QUADRAT, DREIECK, X, KREIS, KREIS, DREIECK, X, X, KREIS, X, X

Level 3 – Dächer: X, DREIECK, KREIS, DREIECK, X, X, DREIECK, KREIS, KREIS, QUADRAT, KREIS, KREIS

Level 4 – Station Jupiter: DREIECK, X, KREIS, X, DREIECK, QUADRAT, KREIS, KREIS, X, DREIECK, DREIECK, QUADRAT

Level 5 – Triton: KREIS, QUADRAT, KREIS, DREIECK, KREIS, X, X, X, X, KREIS, QUADRAT, KREIS

Level 6 – Mars: X, QUADRAT, KREIS, KREIS, X, DREIECK, X, KREIS, KREIS, X, KREIS, QUADRAT

Level 7 – Antarctica : X, X, DREIECK, KREIS, KREIS, X, DREIECK, DREIECK, KREIS, QUADRAT, X, KREIS

Level 8 – IO: DREIECK, KREIS, X, KREIS, X, DREIECK, KREIS, QUADRAT, DREIECK, X, QUADRAT, X

Level 9 – Reaktor: DREIECK, X, X, QUADRAT, DREIECK, KREIS, KREIS, QUADRAT, X, KREIS, X, DREIECK

Level 10 – Raumstation: DREIECK, QUADRAT, X, DREIECK, QUADRAT, QUADRAT, DREIECK, X, KREIS, KREIS, KREIS, X

Level 11 – Traum: DREIECK, KREIS, DREIECK, DREIECK; X, X; KREIS, KREIS, X, DREIECK, DREIECK; KREIS

Level 12 – Gefängnis: X, DREIECK, QUADRAT, DREIECK, QUADRAT, X, KREIS, QUADRAT, DREIECK, KREIS, X, QUADRAT

Level 13 – Festung: DREIECK, X, KREIS, DREIECK, DREIECK; KREIS, X, KREIS, QUADRAT, X, DREIECK; DREIECK

Marco T., Sonsbeck

Bust-A-Move 2

Das verwirrende Spiel macht mit den folgenden Hilfen weitaus mehr Spaß. Diese Cheats wirken nur im Puzzle Game.

● Extra Credits

Geben Sie im Optionsbildschirm die Tastenkombination Links, Rechts, R1, R2, L2, L1, Hoch und Runter ein. Markieren Sie anschließend den Menüpunkt Credits und drücken Sie schnell auf X. Haben Sie diese Aktion korrekt ausgeführt, steigen Ihre Credits ins Unermeßliche.

● Charakterauswahl

Um in eine andere Haut zu schlüpfen, wählen Sie Puzzle Game und geben im Kartenbildschirm die Kombination Links, Links, Hoch, Runter und L1, L2, R1, R2 Gleichzeitig ein. Nun erscheint ein neuer Charakterauswahlbildschirm.



Erste Hilfe

Hier stellen wir Ihnen in aller Kürze weitere wichtige Schummeleien vor.

☞ Pandemonium

Das Passwort, daß Ihnen die Tore zu allen Levels öffnet lautet bei diesem hektischen Jump 'n-Run ALMABHOL

☞ Iron & Blood

Wenn Sie im Kämpferauswahlmenü die Tastenkombination L1, L2, R1, R2 und Hoch gedrückt halten und dann die Taste X drücken, erscheint ein versteckter Kämpfer.

☞ Sim City 2000

Drücken Sie im Stadtmodus auf die Lupe, suchen Sie sich ein Gebäude aus und klicken Sie darauf. Um das rotierende Gebäude zu stoppen klicken Sie auf die Taste QUADRAT. Drücken Sie nun L1 oder L2 und das Gebäude dreht sich in die gewählte Richtung.

☞ Magic Carpet

Um die orientalische Welt ein wenig zu manipulieren, klicken Sie auf die Taste START und drücken dann entweder auf das DREIECK (alle Zaubersprüche), QUADRAT (maximale Energie) oder KREIS (Welt wird wiederhergestellt).

Die

100

besten CDs!

100
SEITE
CD-ROM-TIPS

CD-ROMs, LAUFWERKE & TRICKS

Das Sonderheft für CD-Einsteiger und Profis

CD ROM

EXTRA



Sonderheft Nr. 1/97
PC-Anwender DM 9,80
SFH 8,00 - bis 70,- - LFR 220,- - NFR 11,50

**DIE BESTEN
TELEFONBUCH-CDs**

100 neue CDs im Test

**D-Info, Tele-Info,
Lexika, Shareware,
Autos, Spiele,
Spaß für Kids**

CD-ROM-Laufwerke

● **Die besten High-Speed-Laufwerke**
● **Einbau leicht gemacht**

CD-ROM-Brenner

● **So finden Sie das richtige Gerät**
● **So brennen Sie Ihre eigene CD-ROM**

Video optimal

**QuickTime, MPEG,
Video für Windows**

Geschenkk Ideen

● **Lexika** ● **Musik-CDs**
● **Film-CDs** ● **Spiele-CDs**
● **Science-Fiction-CDs**
● **Shareware-CDs**

Leider sieht man es keinem Silberling von außen an, ob er sein Geld wert ist, und ein paar schnell zusammengebastelte Bildchen machen noch lange kein Multimedia-Erlebnis. Wenn Sie daher wissen wollen, was Sie sich dringend kaufen sollten, was Sie ideal verschenken können und was Sie besser stehenlassen – holen Sie sich das neue "CD-ROM EXTRA". Hier finden Sie:

- ☐ die besten Musik- und Film-CD-ROMs
- ☐ die nützlichsten Lexika
- ☐ die erfolgversprechendsten Lern-CDs
- ☐ die informativsten Telefonbuch-CDs
- ☐ die schönsten Kunst- und Reiseführer
- ☐ die kuriosesten Spezialitäten auf CD
- ☐ kompetente technische Beratung rund ums Thema CD-ROM (inkl. Auswahl und Einbau des richtigen Laufwerkes!)

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

**Das CD-ROM EXTRA
für nur DM 9.80!**

☐ **Ja**, schicken Sie mir das
„CD ROM EXTRA“ für DM 9,80 plus DM 3,-
Versandkosten! Ich bezahle nach Erhalt
der Rechnung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Telefon, Fax

Datum, Unterschrift

CP073

**Jetzt im Handel –
oder direkt bestellen!**

Cheats

● Andere Welt

Klicken Sie während des Titelschirms auf R1, Hoch, L2 und Runter. Ein Zauberer erscheint nun in der unteren rechten Ecke Ihres Bildschirms. Wechseln Sie zum Optionsbildschirm. Hier finden Sie nun einen neuen Menüpunkt „Another World“, welcher Ihnen 27 neue Levels bietet.

Hannes d. L., Poing

Command & Conquer

Wir waren sehr überrascht, bereits kurz nach dem Erscheinen des Strategiehits die ersten Levelcodes zu erhalten. Scheinbar ist Command & Conquer so fesselnd, daß die Spieler vor dem Fernseher anwachsen. Da diese Codes erst nach dem eigentlichen Redaktionsschluß im

unserem Hause eintrafen, hatten wir leider keinerlei Testmöglichkeiten mehr. Besonders die Entscheidung, ob es sich bei einer Ziffer um ein O oder eine 0 handelt könnte Probleme bereiten. Aus diesem Grunde bitten wir Sie, die besagten „Problemkinder“ eindeutig zu beziffern, bevor Sie uns Ihre Cheats zukommen lassen.

● GDI-Levelcodes

Level 2
1CU0WUYW8
C9ROFCQAD
QZOL2UCWU
BRK6P86LM
Level 3
C9ROF2AD0
04XF00P3W
YK6V7W5D8

FTTZOZQ7Q

Level 4
OXL3NYYN0
YK5KL78RE
SHHWTW52I
66TZG8SZ9
Level 5

0LWRH5ZUS
C9R0F2ADO
WIN457LJ4
OXL3NYYNHO
Level 6
KVK32VWZP
8PHJDB0HU
SHVT8AOZY
KWTEH7JXT
Level 7

AQEBLWUR9
SHSSSQ32K
OX3CS3D4G
OX3CS3D4G
Level 8
GTJ2NBE5I
WINMXGJHP
8PZA9MQY7
VJET9WT6H
Level 9

KV7F8SNFH
OXPVJIW8
OXLLX8SFP
OXLLX8SFP
Level 10
UIC2B93N4
03GN5AUOD
873K6H205
C99X345PC
Level 11

QYQSYS72R
XKN5TMA93
GTJKF2J00
OFC0R4DKL
Level 12
KDEIIZNAU
A8WSFXOVN
MEICQTW3C
KV72WNRMO
Level 13

U0PBHR2AQ
C99XMRGH3
NXZGD3F7P
OLX8OJMQ7
Level 14
OFCJCQU4U
SHV8ADIYL
GTJKCYQW0
GTJKCYQW0
Level 15

C9RO0JST0
OX3CUIKVL
C9RO0JST0
GTJ2PV460

David N., ???, Michael T., Bad Schandau,
Peter S., Böklund, Nico A., Alsfeld

● NOD-Levelcodes

Level 2: C99FAXKW8
Level 3: 5OUHCRNS4
Level 4: SOUY6IB6B



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.



Level 5: W15DASRS8
 Level 6: A8LAPIKV1
 Level 7: C9R67C70W
 Level 8: OX3CSXKE5
 Level 9: UIXVYLZH1
 Level 10: FUXYOTM5Y

Michael T. Bad Schandau

● Zusatzmissionen

Nachdem uns Peter Schiebler bereits seine GDI-Level-codes verraten hat, hat er noch einen ganz besonderen Tip in petto: Geben Sie als Paßwort den Ausdruck COVERTOPS ein, dürfen Sie sämtliche Zusatzmissionen spielen.

● Allgemeine Tips

Die folgende kleine Strategieleitfaden stammt von Florian K., aus Alsfeld.

1. Laufen Sie mit Ihrer Infanterie keinesfalls über Tiberium. Benutzen Sie statt dessen ein Transportfahrzeug.
2. Wollen Sie außerhalb Ihrer Basis ein Gebäude bauen, müssen Sie eine Verbindung aus Sandsäcken erschaffen.
3. Da gegnerische Flugzeuge immer nur das Gebäude oben links angreifen, sollten Sie an dieser Stelle etwas unwichtiges hinstellen.
4. Bauen Sie zwei Tiberiumraffinerien und warten Sie solange, bis die Sammler ernten. Verkaufen Sie anschließend eine der beiden Raffinerien. Sie erhalten zwar nur den halben Preis, dies kommt Sie aber günstiger als der Bau eines zweiten Sammlers.

Contra: Legacy of War

Die folgenden Cheats beziehen sich auf die US-amerikanische Version dieses deftigen Ballerspiels. Um sie zu aktivieren, geben Sie folgende Tastenkombinationen im Titelschirm ein.

● Waffenwahl

Waffen können Sie bei diesem Spiel niemals genug haben. Um sich die Knarren auszusuchen, klicken Sie auf L2, R2, L1, L2, Hoch, Runter, Runter und Hoch.

● Unbegrenzte Continues

Forward ever, Backward never. Mit einer unendlichen Anzahl an Continues wird dieses Motto wahr. Geben Sie dazu die Tastenfolge L2, R2, L1, R1, Links, Rechts, Rechts und Links ein.

● MoviePlayer

Nach anstrengenden Ballereien kommt ein netter Film richtig entspannend rüber. Den dazu nötigen Movie-Player erhalten Sie nach Eingabe von L2, L1, R1, R2, Hoch, Links, Runter und Rechts.

● Bonusspiel 1

Das erste der beiden versteckten Bonusspiele erreichen Sie durch folgende Tastenkombination: R2, R1, Rechts, Links, L1 und L2.



Jet Stream

Soft & Hardware Versand

Postfach 1308 - Gewerbering 24 - 76351 Linkenheim

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

Händleranfragen erwünscht.

Bestell Telefon:

(07247) 94617-0

FAX: (07247) 4248

SONY

4-4-2 Fußball*	PAL 84,99	Disruptor*	PAL 79,99
A - Train	PAL 94,99	Dragonheart: Fire&Steel*	PAL 79,99
A. Senna Kart Duell	PAL 89,99	Dream 18 Golf*	PAL 79,99
Aaron vs. Ruth*	PAL 79,99	Earthworm Jim 2	PAL 84,99
AD & D Slayer*	PAL 79,99	Exhumed*	PAL 84,99
Addidas Power Soccer	PAL 89,99	Extreme Pinball	PAL 84,99
Adventure of Lomex	PAL 84,99	Fade to Black	PAL 79,99
Air Combat	PAL 84,99	FIFA Soccer 97	PAL 79,99
Alien Trilogy	PAL 84,99	Firo & Klawd	PAL 89,99
Andretti Racing	PAL 79,99	Formel 1	PAL 99,99
Aquanaut's Holiday	PAL 94,99	Gunship	PAL 89,99
Area 51*	PAL 84,99	Hardcore 4x4	PAL 79,99
Assault Riggs	PAL 84,99	Hexen*	PAL 84,99
Baphomets Fluch	PAL 84,99	Hyper Final Match Tennis	PAL 84,99
Battle Arena Toshinden 2	PAL 89,99	Impact Racing	PAL 84,99
Bedlam*	PAL 84,99	In the Hunt	PAL 84,99
Black Dawn*	PAL 84,99	International Moto X	PAL 84,99
Blam! Machinehead	PAL 84,99	Int. Track & Field	PAL 89,99
Blast Chamber*	PAL 89,99	Iron & Blood	PAL 74,99
Blazing Dragons	PAL 79,99	Iron Man XO	PAL 79,99
Bubble Bobble 2*	PAL 74,99	John Madden NFL 97	PAL 79,99
Casper	PAL 84,99	Johnny Bazookatone	PAL 74,99
Cheesy	PAL 89,99	Krazy Ivan	PAL 84,99
Chronicles of a Sword	PAL 84,99	Last Dynasty*	PAL 89,99
Crash Bandicoot	PAL 99,99	Lone Soldier	PAL 49,99
Criticom	PAL 84,99	Lost Vikings 2*	PAL 79,99
Crow: City of Angels*	PAL 84,99	Magic Carpet	PAL 79,99
Crusader - No Remorse*	PAL 79,99	Magic The Gathering*	PAL 79,99
Cyberia	PAL 84,99	Manic Karts*	PAL 79,99
Cybersled	PAL 84,99	Mass Destruction*	PAL 84,99
Cyberspeed	PAL 64,99	Mickeys Wild Adventure	PAL 84,99
Darkstalkers	PAL 84,99	Monster Truck*	PAL 0,00
Deathdrome*	PAL 84,99	Motor Toon 2	PAL 84,99
Destruction Derby 2	PAL 89,99	Myst	PAL 84,99
		Namco Smash Court*	PAL 0,00

94,99

COMMAND & CONQUER

Teil 1: DER TIBERIUMKONFLIKT

* 84,99

BLOOD OMEN LEGACY OF KAIN

* 84,99

Dark Forces

* 94,99

Sony Playstation Pad AF

nur 29,99

84,99

TOMB RAIDER

* 94,99

STAR WARS REBEL ASSAULT

Teil 2

79,99

NHL 97

Nascar Racing 96*	PAL 89,99	Street Fighter: The Movie	PAL 89,99
NBA Hangtime*	PAL 84,99	Street Racer	PAL 84,99
NBA Jam Tournament E.	PAL 89,99	Streetfighter Alpha 2	PAL 84,99
NBA Live 97*	PAL 79,99	Striker 96	PAL 84,99
Necrodrome*	PAL 79,99	Supersonic Racer	PAL 79,99
Need for Speed	PAL 79,99	Syndicate Wars*	PAL 84,99
NFL Game Day Football	PAL 94,99	Tall Ship*	PAL 79,99
NFL Quarterback Club 97	PAL 74,99	Tekken 2	PAL 99,99
NHL Face Off	PAL 94,99	The Devide*	PAL 84,99
NHL Powerplay H96*	PAL 74,99	The Raiden Project	PAL 79,99
Onside Soccer	PAL 84,99	Theme Park	PAL 79,99
Pandemonium	PAL 84,99	Time Commando	PAL 79,99
Panzer General	PAL 79,99	Top Gun - Fire at Will	PAL 94,99
PGA Tour Golf 97	PAL 84,99	Tunnel B1	PAL 89,99
Player Manager*	PAL 89,99	Twisted Metall 2*	PAL 0,00
Po'ed	PAL 84,99	Warhammer -Ratte	PAL 79,99
Power MovePro Wrestling	PAL 89,99	Williams Arcade Greatest	PAL 59,99
Pro Pinball - The Web	PAL 79,99	Wing Commander 3	PAL 84,99
Project Overkill	PAL 84,99	Wing Commander 4*	PAL 84,99
Rapid Reload	PAL 84,99	Wipe Out 2097	PAL 94,99
Raven Project	PAL 79,99	WWF In Your House	PAL 79,99
Rayman	PAL 84,99		
Re Loaded*	PAL 89,99	24-Fach Memory Card	99,99
Resident Evil	PAL 89,99	8 Fach Memory Card	69,99
Return Fire	PAL 84,99	Control Station Pad A/F	29,99
Revolution X	PAL 74,99	Game Buster	89,99
Ridge Racer Revolution	PAL 89,99	Link Kabel	24,99
Rise 2	PAL 84,99	Predator Gun	69,99
Road Rash	PAL 79,99	RGB Scart Kabel	24,99
Shellshock	PAL 79,99	SONY Maus	54,99
Sim City 2000	PAL 84,99	SONY Memory Card	49,99
Skeleton Warriors	PAL 74,99	SONY RF-Adapter	49,99
Slam N Jam 96	PAL 74,99	SONY Spec. Joystick	99,99
Soviet Strike	PAL 79,99	Station Master Pad	34,99
Space Hulk	PAL 84,99	Verlängerungskabel	19,99
Star Gladiator*	PAL 84,99		

Lenkrad & Pedale 139,99

Ab 250DM Spielebestellwert versenden wir versandkostenfrei.
 Vorkasse 6,90DM pro Paket-Nachnahme 10,50DM zzgl. 3DM Zahlkartengebühr.
 Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir pauschal 20DM.

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

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

Cheats



● Bonusspiel 2

Um an das zweite versteckte Spiel im Spiel zu gelangen, müssen Sie die Tastenfolge L2, L1, Links, Rechts, R1 und R2 drücken.

● Soundtest

Der folgende Cheat ist mehr für die Ohren als für die Augen. Mittels der Tastenkombination R2, R1, L1, L2, Hoch, Rechts, Runter und Links aktivieren Sie den Soundcheck.

Triple Play 97

Um bei der NTSC-Version dieses Baseballspieles ein wenig besser in Form zu kommen, haben wir Ihnen eine Liste der wichtigsten Cheats zusammengestellt.

● Extreme Homeruns

Falls Sie schon immer mal einen coolen Homerun schlagen wollten, sollten Sie während eines Spieles oder Homerun-Derbys die Tasten L1, L2, R1 und R2 gedrückt halten und folgende Kombination flott eingeben: Hoch, Hoch, DREIECK, DREIECK, Hoch, Hoch, X, X. Eine Glocke kündigt die erfolgreiche Eingabe an. Nun sollte es Ihnen keine Schwierigkeiten mehr bereiten, den Ball in die Umlaufbahn zu befördern. Achtung: Dieser Cheat muß für jeden Schlagmann neu eingegeben werden.

● Super Team

Die besten Spieler warten darauf, von Ihnen aktiviert zu werden. Klicken Sie dazu im Manager-Bildschirm auf die Option Custom Player. Geben Sie anschließend einen Namen aus der folgenden Liste ein. Nun spielen Sie mit dem Programmierteam von Triple Play 97.

Bruce McMillan
Bill McCormick
John Burk
Kevin Loh
Wendall Harlow
Louise Read
Dennis Hirsch
Erik Kiss
Jon Spencer
Chris Johnson
Eric Pauker
Kevin Pickell
Mark Gipson
Mike Swanson
Geoff Coates
Edwin Gomes
Tony Lee
David Demorest
Craig Hui
Mike Sokyrka
Frank Faugno
Gary Lam
Brent Neilsen
Josh Holmes

Star Gladiator

Ein nettes Spiel, daß durch die Eingabe diverser Schummereien noch besser wird. Versteckte Charaktere sowie weitere nette Späßchen garantieren lange anhaltenden Spielspaß.

● Spiel als Bilstein

Drücken und halten Sie im Arcademodus die Taste SELECT. Bewegen Sie den Cursor auf Gore und drücken Sie die Tastenkombination X, KREIS, X, KREIS, QUADRAT, QUADRAT, QUADRAT, DREIECK, DREIECK, DREIECK, KREIS und X.

● Spiel als Kappa

Nachdem Sie den Bilstein-Code erfolgreich eingegeben haben, wechseln Sie in den Arcademodus und halten wieder die SELECT-Taste gedrückt. Richten Sie nun den Cursor auf Hayato und geben Sie QUADRAT, DREIECK, QUADRAT, X, QUADRAT, DREIECK, QUADRAT, KREIS, QUADRAT, DREIECK und X ein.

● Spiel als Blood

Haben Sie die beiden Cheats (Bilstein und Kappa) richtig eingegeben, verfahren Sie wie folgt: Wechsel in den Arcademodus, drücken und halten der Taste SELECT, Cursor auf Bilstein, Tastenfolge X, QUADRAT, X, QUADRAT, X, QUADRAT (SELECT immer noch gedrückt). Anschließend richten Sie den Cursor auf Kappa und geben KREIS, DREIECK, KREIS, DREIECK, KREIS, DREIECK, L1 und R1 ein.

Oliver P., Obergurgl





NBA Live 97

Die folgende Liste beinhaltet die Namen der Entwicklercrew. Geben Sie diese im Create-A-Player-Bildschirm, um ein megastarkes Team zu erhalten.



Amory Wong
Allan Johanson
Brian Krause
Dom Humphrey
Daniel Ng
Robert White
Dan Scott
David Bollo
Sebastiaan Reinartz
Sheila Allan
Michael Vanaselja
Casey O'Brien
Daryl Anselmo
Giovanni Sasso
Kim Gill
Mark Soderwall
Greg Allen
Cindy Green
David Laviolette
Adam MacKay-Smith
Traz Damji
Steve Royea
Crispin Hands
Jeff Mair
Sam Nelson
Ed Fletcher
Stan Chow
Tarnie Williams
Michael Klassen
Marcus Lindblom
Dave Warfield
Ivan Allen
Brian Wideen
Brent Nielson
Aaron Grant
Renata Antonic
Zoe Quinn
Sean O'Brien
Novell Thomas
Al Murdoch
Ernie Johnson

Gamebuster-Codes

Nachdem uns zahlreiche neue Codes zu dieser kleinen Møgelhilfe erreicht haben, ist es an der Zeit sie Ihnen weiterzugeben. Zwar beziehen sich diese auf die UK-Versionen der genannten Spiele, einen Versuch ist es allemal wert.

● Formel 1

Unendliche Rundenzeit

800CEB2C 0E74

● Resident Evil

Mit dem Flammenwerfer starten

D00C8784 0001

800C8784 630A

● Fade to Black

Maximaler Schutzschild

801C0348 07D0

Maximale Munition

801CF800 0009

Maximale Minen

801CE8D0 0003

Maximale Explosivpatronen

801CF620 0009

● Gunship

Unbegrenzter Innenraum (Bombenschächte)

800A2CD2 0014

Unbegrenzter Außenraum (Bombenschächte)

800A2CD4 0014

Unbegrenzte Zuladung an den Tragflächen

800A2CD6 0014

Unendlich Chaff

800A2CE4 001E

Unendlich Flares

800A2CE6 001E

● Tomb Raider

Eine kleine Sensation: Die ersten Gamebuster-Codes zum Spiel des Jahres 1996 sind da. Ein herzliches Danke an unseren Leser B. Bude aus Düsseldorf!

Die ersten drei Codes gelten für alle Levels!

Luft beim Tauchen

801DE24E 0708

Schrotmunition (aktiv, wenn Sie die Flinte besitzen)

801DE2F8 0018

Maschinengewehrmunition (aktiv, wenn Sie die UZI besitzen)

801DE2EC 01F4

Um unendlich viele Leben zu haben, müssen Sie in jedem Level eine andere Speicheradresse angeben. Unser Leser empfiehlt Ihnen außerdem, nur die benötigten Levels zu aktivieren da es sonst zu Speicherkonflikten kommen könnte.

Die Kavernen

80176A82 03E8

Die Stadt Vilcabamba

80181652 03E8

Das verlorene Tal

80194AF6 03E8

Das Grab des Qualopeac

8017692A 03E8

St. Francis

80188656 03E8

Das Kolosseum

8018EE86 03E8

Der Palast des Midas

8019D676 03E8

Die Zisterne

801ABAF2 03E8

Das Grab des Tihocan

801A05CE 03E8

Die Stadt Khamoon

801821BA 03E8

Der Obelisk von Khamoon

80189872 03E8

Das Heiligtum des Scion

8018F32A 03E8

Natlas Katakomben

8019F0CA 03E8

Atlantis

8019C6D6 03E8

Die Große Pyramide

801A3313A 03E8

Syndicate Wars

Vor ein paar Jahren sorgte ein Echtzeit-Shooter mit hohem Strategieanteil auf Amiga und PC für Furore: "Syndicate" zog damals eine ganze Generation hartgesottener Zocker in seinen Bann. Mit dem Nachfolger

"Syndicate Wars" kommen jetzt auch die PlayStation-Fans in den Genuß dieses Spiels. Die Programmierer von Bullfrog (Popoulus, Magic Carpet) haben sich mit der PSX-Version zwar reichlich Zeit gelassen, aber das Warten hat sich gelohnt. Wir haben das Game für Sie ausführlich probegespielt. Was sich außer der überarbeiteten Grafik noch alles geändert hat, erfahren Sie nächsten Monat.



Exhumed

Wer kennt Sie nicht? Die beliebten Action-Spiele aus der Ich-Perspektive. "Lifeforce Tenka", "Disruptor" und einige indizierte Titel ringen seit langem um den ersten Platz unter den 3-D-Shootern. Auch "Exhumed" von BMG Interactive meldet jetzt Führungsanspruch an; und das nicht ohne Grund. Diesmal geht es in die Vergangenheit. In Tempeln und Verließen aus dem alten Ägypten kämpfen Sie gegen Mumien, Magier und Monster. Knifflige Rätsel machen Ihnen zusätzlich das Leben schwer.



Außerdem:
• The Wild 9s
• Exkalibur
• Lost Vikings II
• Area 51
• Wrecking Crew
• Spezial: Eishockey-Games

Der DMV-/Franzis Verlag expandiert

Stellenanzeige

Aufgeschlossene Redaktion (Bereich Videospiele) sucht Sie oder Ihn zwecks gemeinsamer Gestaltung des täglichen Arbeitslebens. Büroräume und Konsolen vorhanden, langfristige Bindung erwünscht.

Kritische Spieletests erfordern viel Zeit und Sorgfalt. Deshalb suchen wir ab dem nächstmöglichen Zeitpunkt

Verstärkung für unser Redaktionsteam

Verfügen Sie über umfassende Kenntnisse in Sachen Konsolenspiele, haben Sie schon mal ein Auge auf PC-Games geworfen und verfügen Sie über die Fähigkeit, präzise, stilsicher und trotzdem unterhaltend zu formulieren? Bringen Sie es fertig, sich mit einem englischen PR-Mann im strömenden Regen über die Vor- und Nachteile des Motion-Capturing zu unterhalten? Sind Sie überdurchschnittlich motiviert und ausgesprochen belastbar ("Was soll das heißen, in einer Stunde geht mein Flug nach London?")? Halten Sie es für unabdingbar, der journalistischen Sorgfaltspflicht gerecht zu werden und hat fundierte Berichterstattung bei Ihnen oberste Priorität? Arbeiten Sie selbständig, haben aber gleichzeitig kein Problem, sich in ein Team einzufügen? Sind Sie älter als 20 Jahre?

Falls Sie eine dieser Fragen mit "Nein" beantwortet haben, bewerben Sie sich lieber nicht, ansonsten gilt: Worauf warten Sie noch? Schicken Sie uns noch heute Ihre aussagekräftigen Unterlagen mit zwei Probeartikeln.

Wir bieten Ihnen ein kreatives, dynamisches, ehrgeiziges Team innerhalb des größten Computer-Zeitschriftenverlages in Deutschland. Es erwartet Sie übertarifliche Bezahlung und ein kuscheliger Arbeitsplatz am Stadtrand von München.

Senden Sie Ihre Bewerbung an:

DMV-/Franzis Verlag
Michael Schmittner
Dornacher Str. 3 d
85622 Feldkirchen

Wir freuen uns auf Sie!

THEO KRANZ VERSAND

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade
11

Zusätzliche Hotline:
0180 5211844

& LÄDEN

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße
28



Pandemonium 74,-



Intern. Superstar Soccer 94,-



Rebel Assault 2 99,-



Rage Racer 99,-



389,-

Playstation

SONY PLAYSTATION	389,-
DT., INKL. PAD UND DEMO-CD	
CONTROL PAD - ORIGINAL	54,-
CONTROL STATION PAD	29,-
STATION MASTER PAD	34,-
TURBO STATION DLX PAD	54,-
NEGCON PAD	79,-
ANALOG JOYSTICK	129,-
MAUS INKL. MAUSPAD	54,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
PER4MER TURBO - LENKRAD	109,-
VRF1 - LENKRAD	109,-
PREDATOR GUN - PISTOLE	69,-
GAME BUSTER - ACTION REPLAY	89,-
GAME KILLER	54,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	39,-
MEMORY CARD 15 - ORIGINAL	44,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS	69,-
MEMORY CARD 360 BLOCKS	99,-
ANTENNENKABEL	39,-
2XTREME (FEB.)	89,-
4-4-2 FUSSBALL (MÄR.)	89,-
A-TRAIN	99,-
ALIEN TRILOGY	79,-
ANDRETTI RACING	79,-
AREA 51 (FEB.)	94,-
BALLBLAZER CHAMPIONS (MÄR.)	89,-
BAPHOMET'S FLUCH	89,-
BATTLE STATIONS (MÄR.)	84,-
BATMAN FOREVER	84,-
BEDLAM (FEB.)	89,-
BLAST CHAMBER	89,-
BLAZING DRAGONS	79,-
BREAKPOINT TENNIS	79,-
BUBBLE BOBBLE 2 (MÄR.)	79,-
BURNING ROAD	89,-
CHRONICLES OF THE SWORD	89,-
COMMAND & CONQUER	99,-
CONTRA LEGACY OF WAR (MR.)	99,-
COOL BOARDERS	89,-
CRASH BANDICOOT	109,-
CROW CITY OF ANGELS (FEB.)	89,-
CRUSADER NO REMORSE (FEB.)	84,-
DARKLIGHT CONFLICT (MÄR.)	84,-
DESCENT 2 (FEB.)	89,-
DESTRUCTION DERBY 2	99,-
DEVIDE ENEMIES WITHIN (FEB.)	89,-
DISRUPTOR	79,-
DRAGONHEART	89,-
EXHUMED (MÄR.)	89,-
FIFA SOCCER 97	84,-
FORMEL 1	99,-
GRID RUN (FEB.)	89,-
HARDCORE 4X4	89,-
HERC'S ADVENTURE (MÄR.)	89,-
HEXEN (FEB.)	94,-
HYPER FINAL MATCH TENNIS	79,-
INDEPENDENCE DAY (MÄR.)	84,-
INT. MOTO X	84,-
INT. SUPERSTAR SOCCER	94,-
INT. TRACK & FIELD	89,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

BUST-A-MOVE 2	59,-	IRON MAN/XO MANOWAR	49,-
CRITICOM	39,-	KILLING ZONE	39,-
DARKSTALKERS	59,-	KONAMI OPEN GOLF	59,-
EARTHWORM JIM 2	69,-	PANDEMONIUM	74,-
FLOATING RUNNER	49,-	SKELETON WARRIORS	69,-
GALAXY FIGHT	39,-	SLAM'N' JAM '96	49,-
IN THE HUNT	49,-	WWF WRESTLEMANIA	39,-

JET RIDERS (FEB.)	89,-
KING'S FIELD (FEB.)	89,-
LAST DYNASTY	89,-
LEGACY OF KAIN (MÄR.)	89,-
LOMAX	89,-
LOST VIKINGS 2 (FEB.)	89,-
MAGIC THE GATHERING (MÄR.)	89,-
MADDEN NFL 97	84,-
MANIC KARTS (FEB.)	84,-
MEGA MAN X3 (FEB.)	89,-
NAMCO MUSEUM VOL. 3 (FEB.)	89,-
NANOTEK WARRIOR	89,-
NASCAR RACING 96	89,-
NBA HANGTIME (FEB.)	89,-
NBA IN THE ZONE 2	94,-
NBA JAM EXTREME	84,-
NBA LIVE 97	84,-
NECRODROME	94,-
NEED FOR SPEED	84,-
NEED FOR SPEED 2 (MÄR.)	84,-
NHL 97	84,-
NHL POWERPLAY '96 (FEB.)	84,-
ONISIDE SOCCER	89,-
PERFECT WEAPON (MÄR.)	84,-
PGA TOUR 97	84,-
PLAYER MANAGER (FEB.)	89,-
PORSCHE CHALLENGE (MÄR.)	99,-
POWER MOVE PRO WRESTLING	89,-
PRO PINBALL THE WEB	79,-
PROJECT OVERKILL	84,-
RAGE RACER (MÄR.)	99,-
REBEL ASSAULT II (FEB.)	99,-
RELOADED	84,-
RETURN FIRE	89,-
RIDGE RACER REVOLUTION	99,-
ROAD RAGE (FEB.)	89,-
ROAD RASH	84,-
ROBOTRON X	89,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	89,-
SAMURAI SHODOWN (FEB.)	89,-
SIM CITY 2000	84,-
SOUL BLADE (MÄR.)	109,-
SOVIET STRIKE	84,-
SPACE JAM (FEB.)	89,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	89,-
STAR GLADIATOR	94,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	79,-
STREET RACER	79,-
SUIKODEN (FEB.)	89,-

SUPER MOTOCROSS	89,-
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	69,-
TEKKEN 2	99,-
TEMPEST X3	89,-
TOBAL NO. 1	99,-
TOMB RAIDER	89,-
TRANSPORT TYCOON (FEB.)	99,-
TRASH IT (FEB.)	89,-
TUNNEL B1	84,-
TWISTED METAL 2 (FEB.)	89,-
VICTORY BOXING	84,-
VIRTUAL TENNIS (FEB.)	84,-
VR POOL (FEB.)	89,-
WARHAMMER	79,-
WING COMMANDER III	89,-
WING COMMANDER IV (MÄR.)	89,-
WIPEOUT 2097	99,-
WWF IN YOUR HOUSE	84,-
X2 - PROJECT X	89,-
X-COM TERROR FROM THE DEEP	89,-

Sega Saturn

SEGA SATURN	379,-
dt. Version, 1 Jahr Garantie, RGB-SCART-Kabel, Control Pad, Batterie, 2 Demo-CD & Christmas Nights	
ATHLETE KINGS	89,-
DARK SAVIOR (FEB.)	84,-
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP	94,-
DIE HARD ARCADE (ENDE FEB.)	94,-
HEART OF DARKNESS (FEB.)	99,-
MANX TT (MÄR.)	94,-
NIGHTS INKL. 3D-PAD	129,-
VIRTUA COP 2	94,-
VIRTUA FIGHTER 2	94,-
WORLDWIDE SOCCER '97	79,-

**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

ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ

bei Vork (nur Eurochecks) DM 4,-; Versand und Laden; Preisänderungen, Änderungen vorbehalten, UPS DM 15,-; Porto Ausland DM 18,-; Ladepreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. HÄNDLERANFRAGEN ERWUNSCHT. Fax 0931/571602.

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.

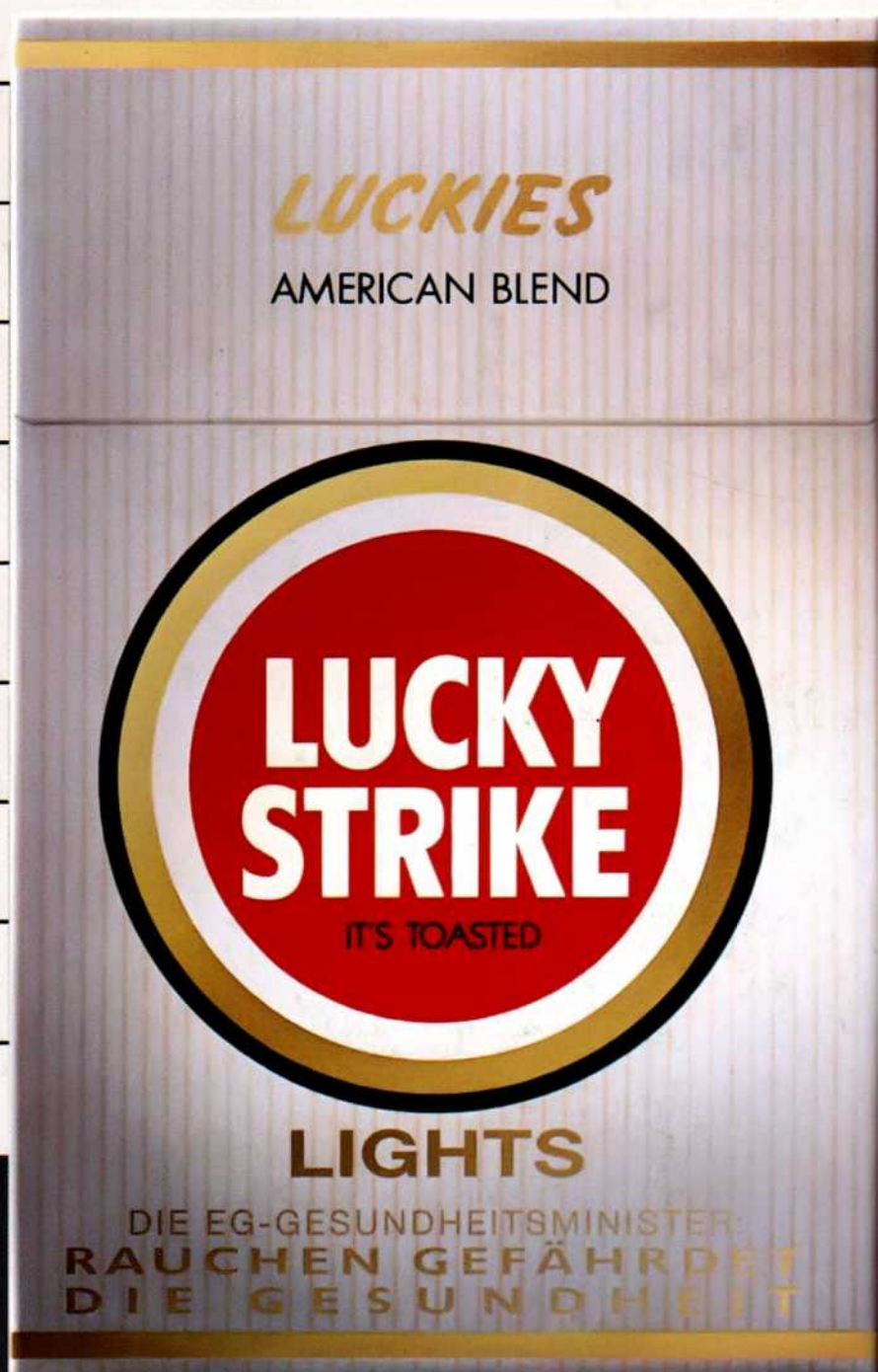
Lucky Lights in alle Automaten!

Name, Vorname

Unterschrift

Name, Vorname

Unterschrift



Ausschneiden, abzeichnen, abschicken und abwarten dürfen alle ab 18: „Lucky Lights“, Postfach 3050, 58480 Lüdenscheid, Fax: 02351/3486.

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)