

Die Nr. 1
das meistverkaufte
Videospiele-Magazin

Das einzige PlayStation Magazin mit offizieller Demo-CD!



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

Das offizielle

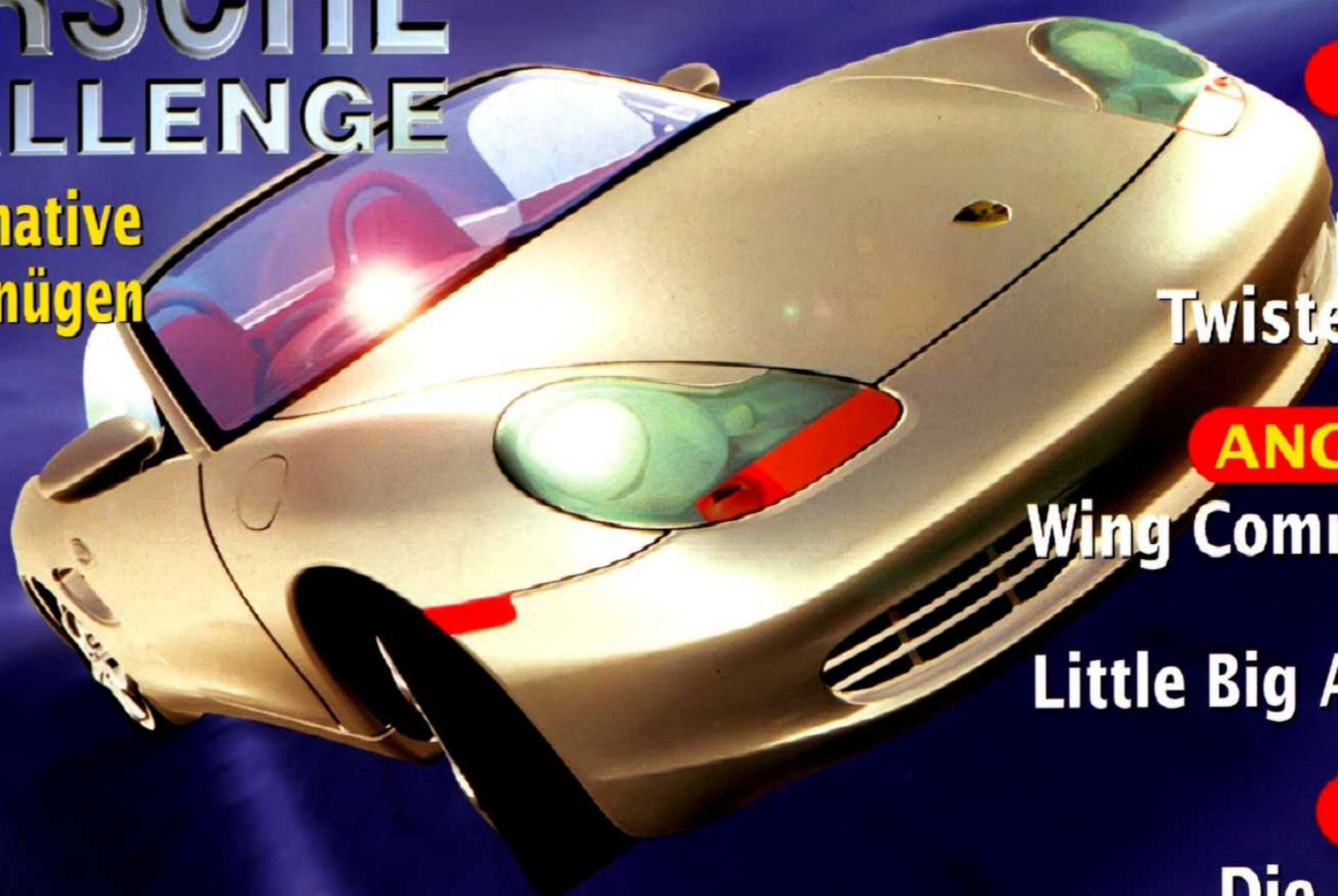
PlayStationTM

Magazin

Nr. **5**
/97

PORSCHE CHALLENGE

Das ultimative
Fahrvergnügen



IM TEST

Exhumed
Descent II
Twisted Metal II

ANGESPIELT

Wing Commander IV
Swagman
Little Big Adventure

SPEZIAL

Die 50 besten
PlayStation-Spiele



Zu gewinnen:

♦ Eine handsignierte
PlayStation von Culture Beat

AUF DER CD

Aktuelle Demos:
▲ adidas Power
Soccer '97
▲ Cool Boarders

▲ Exhumed
▲ Excalibur 2555
▲ Porsche Challenge
▲ Lifeforce Tenka

Alles über die Net Yaroze:

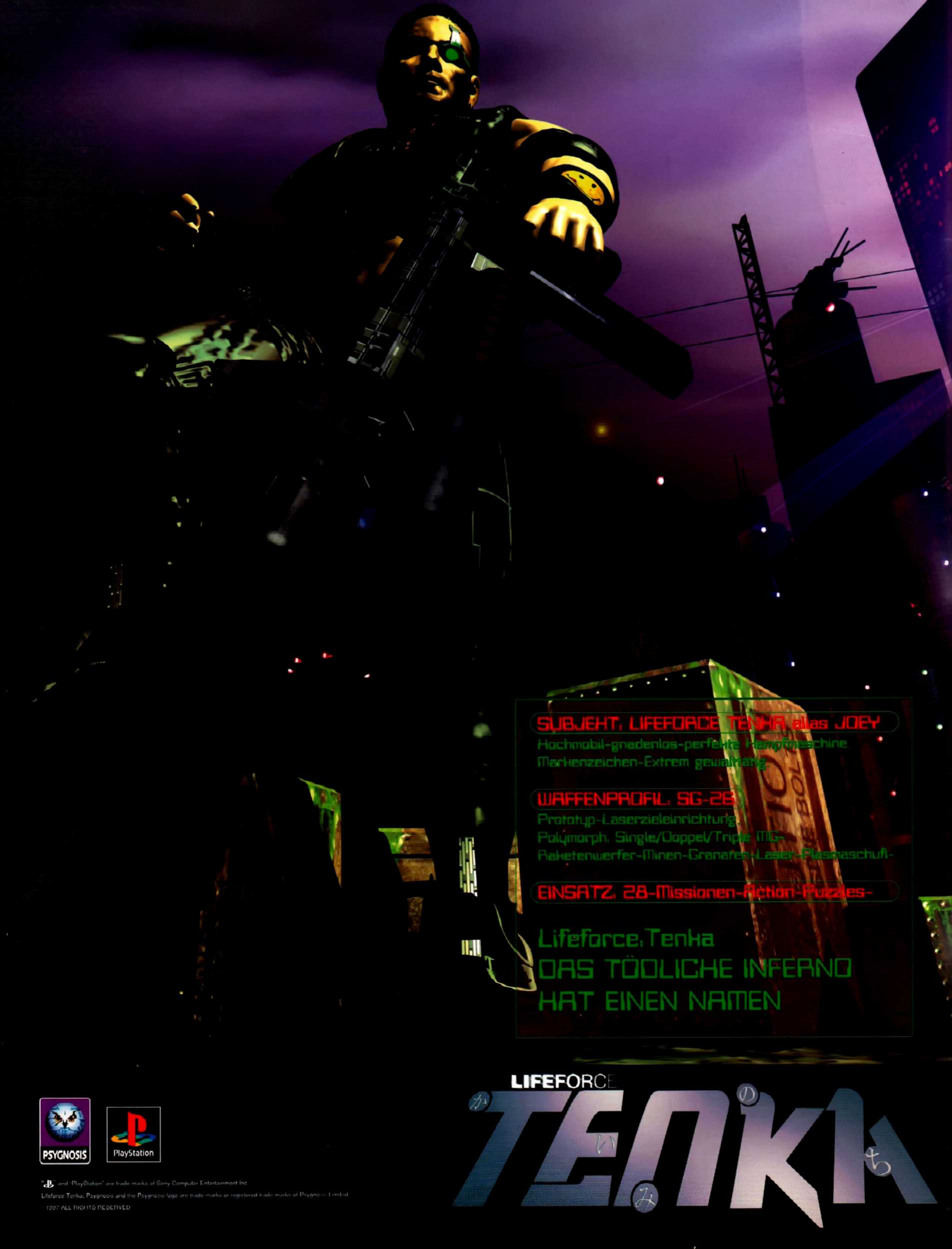
Wie Sie Spiele selbst entwickeln, was Sie dazu brauchen
und was es Sie kostet, reich und berühmt zu werden.



4 394167 712804



05



SUBJEKT: LIFEFORCE TENKA, alias JOEY

Hochmobil-gnadenlos-perfekte Kampfmaschine.
Markenzeichen-Extrem gewalttätig.

WAFFENPROFIL: SG-28

Prototyp-Laserzieleinrichtung.
Polymorph: Single/Doppel/Tripel MG-
Raketenwerfer-Minen-Granaten-Laser-Flammenwurf-

EINSATZ: 28-Missionen-Action-Puzzles-

LifeForce: Tenka
DAS TÖDLICHE INFERNO
HAT EINEN NAMEN



"P" and "PlayStation" are trade marks of Sony Computer Entertainment Inc.

LifeForce: Tenka, Psygnosis and the Psygnosis logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Limited.

1997 ALL RIGHTS RESERVED

LIFEFORCE
TENKA

Und es stimmt doch!

Oh, oh – so viele Leserbriefe haben wir noch nie bekommen. Unsere Aussage in Heft 4/97 "wir sind das erfolgreichste Videospiele-Magazin Deutschlands" hat einige unserer Leser zu Unmutsäußerungen veranlaßt. Anfangen von "seid Ihr verrückt geworden? – Die echte Nummer 1 ist immer noch ..." bis hin zu "Größenwahn ist heilbar" war alles vertreten. Am meisten getroffen hat uns der Vorwurf, wir würden anderen Magazinen ihr "wohlverdientes und hart erarbeitetes" Prädikat klauen.

Das können und wollen wir so nicht auf uns sitzen lassen. Aus diesem Grund hier unsere "Stellungnahme":

Wir sind – seit einigen Ausgaben – definitiv und unangefochten die Nummer 1 der Videospiele-Zeitschriften. Um alle Mißverständnisse auszuräumen: Wir sprechen nicht von Playstation-Magazinen (da sind wir ja in der Tat das einzige...), sondern von allen Heften aus dem Konsolen-Bereich. Die Multi-Plattform-Publikationen haben wir klar hinter uns gelassen. Wer es immer noch nicht glaubt: Es gibt unabhängige Organisationen, die für Anzeigenkunden regelmäßig Statistiken erstellen, welche Zeitschriften sich wie oft verkaufen. Diese Veröffentlichungen bestätigen unseren Erfolg.

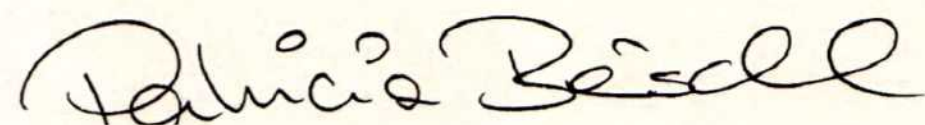
Und wem haben wir das zu verdanken? – Ihnen, liebe Leser! Sie haben uns von

Anfang an mit Ihren Tips und Anregungen geholfen, um unser – respektive Ihr – Heft immer besser zu machen. So gilt auch der Dank für diesen Erfolg in erster Linie Ihnen. Denn ohne Ihre Unterstützung

hätten wir es sicher nicht geschafft. Damit meinen wir nicht nur, daß Sie unser Magazin kaufen, sondern vor allen Dingen, daß Sie uns mit zahlreichen Briefen und E-Mails immer gesagt haben, was Sie möchten und wie wir die Qualität weiter steigern können. In diesem Zusammenhang auch eine Bitte: Machen Sie weiter so! Nur dann ist gewährleistet, daß wir auch in Zukunft das Heft so gestalten, daß Sie Spaß daran haben!

So, nachdem jetzt alle Ungereimtheiten beseitigt sind, machen wir uns mit Volldampf an die nächste Ausgabe!

Herzliche Grüße



Patricia Beischl
Redakteurin



Das offizielle PlayStation Magazin

CHEFREDAKTION

Michael Schmittner (ms);
verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION: Patricia Beischl (pat)
Moritz Menzel (mom)

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, Marcel Peters,
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 1123

85386 Eching, Tel. 089/31 90 60

DRUCK

Mohndruck Graphische Betriebe GmbH

Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:

PlayStation Magazin, CSJ, Postfach 140220

80452 München

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

Abonnementpreise:

Inland: 12 Ausgaben DM 138,-

Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 117,60

Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 162,-

Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80

Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:

Postbank München, BLZ: 700 100 80

Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich:

Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 1.020,-

Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112

A-1070 Wien

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

Abonnementbestellung Schweiz:

Abonnementpreis: 12 Ausgaben sFr 138,-

Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch

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

Einzelheftbestellung:

DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20

80452 München

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

Bestellung nur per Bankinzug oder gegen

Verrechnungsscheck möglich

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger 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 1997. 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>

Titel: Copyright SCE

Angespielt

- 28 In der Mache: V-Ralley
- 32 In der Mache: neue Activision-Titel
- 36 In der Mache: MDK
- 52 Raven Project
- 54 Swagman
- 56 Tiger Shark
- 58 War Gods
- 64 Little Big Adventure
- 66 Wing Commander IV

PlayTest

- 68 Bubble Bobble 2
- 70 Rebel Assault 2
- 72 Trash It!
- 76 Descent 2
- 79 Kingsfield
- 82 Lost Vikings 2
- 86 NHL Face Off
- 88 Samurai Showdown
- 92 Porsche Challenge
- 96 Exhumed
- 98 Crypt Killer
- 101 Hardware: Pads, Guns, Lenkrad
- 104 Dark Forces
- 106 Sentient
- 109 Twisted Metal World Tour

Titelthemen

18 Alles über die Net Yaroze

Am 28. Februar war es endlich soweit: Sony's schwarze Konsole erblickte das Licht der Welt. Was aber steckt genau hinter dem schwarzen Kasten? Wir verraten es Ihnen.

66 Wing Commander IV

Eines der teuersten Spiele, die jemals produziert wurden, steht vor seinem großen PlayStation-Auftritt. Hat sich das lange Warten gelohnt oder ist "Wing Commander VI" nur ein großes - wenn auch interaktives - schwarzes Loch?

76 Descent 2

Interplay kennt keine Gnade und malträtiert den Gleichgewichtssinn der Action-Fans mit dem Nachfolger zur Schwindelorgie "Descent". Wir haben uns tief in die verwinkelten Schächte der Bergbau-Asteroiden gewagt, um einen prüfenden Blick auf die Fortsetzung der wahnwitzig-rasanten Minenhatz zu werfen.

109 Twisted Metal World Tour

Nur wer richtig hart ist, kommt bei diesem automobilen Beat'em-Up auf einen grünen Zweig. Was, Sie glauben uns nicht? Dann steigen Sie selbst in eines dieser Ungetüme.

Auf einen Blick

- 3 Editorial
- 4 Inhalt
- 6 News
- 8 Mini-TV-Geräte / Verlosung
- 10 Mailbox
- 18 Alles über die Net Yaroze
- 26 Acclaim Line-Up
- 38 Fragebogen
- 40 Die 50 besten PSX-Spiele
- 52 Angespielt
- 68 Im Test
- 111 Tips, Tricks, Cheats
- 117 CD-Inhalt
- 118 Vorschau



Die offizielle PlayStation Magazin-CD

Spielbare Demo

Selbst-ablaufende Demo



adidas Power Soccer 97

Fußball in seiner schönsten Form: Sie brauchen sich nicht anzu- strengen.



Cool Boarders

Reale Schneesverhältnisse werden zweit-rangig, auf der PSX sind sie immer hervor-ra-gend.



Exhumed

Schießen Sie sich durch wunder-schöne Fantasie-Land-schaften.



Excalibur 2555

Wieder ein-mal sind die Ritter der Ta-felrunde Gegen-stand ei-nes Spiels.



Porsche Challenge

Der ultima-tive Racer, mit einem ganz be-son-deren Ex-tra: Freude am Fahren.



Lifeforce Tenka

Mal was Neues: Retten Sie eine Raum-station.

KOMPLETT NEU
 UNBENUTZTE PLAYSTATION™ VERSION
 VOLLEDEUTSCHE VERSION



MECHWARRIOR® 2

31ST CENTURY COMBAT

48 VERNICHTENDE MISSIONEN:
 BEINHALTET DIE 32 ORIGINAL-
 MISSIONEN PLUS 16 BRANDNEUE
 MISSIONEN — SPEZIELL FÜR DIE
 PLAYSTATION UND DEN SATURN
 ENTWICKELT.

SCHNELLE, SPANNENDE ENDZEIT-ACTION:
 MIT NEUER, SCHNELL REAGIERENDER
 STEUERUNG UND GEWALTIGEN POWER-
 UPS, INKLUSIVE UNVERWUNDBARKEIT,
 SCHUSSRATEN-ERHÖHUNG UND
 UNSICHTBARKEIT.

32-BIT-GRAFIK-POWER:
 DAS HAUT DICH UM! REVOLUTIONÄRE
 3D-GRAFIK, DIE ALLES AUS DEINEM
 32-BIT-SYSTEM HERAUSHOLT.



This official seal is your assurance that
 this product meets the highest quality
 standards of Sega™. Buy games and
 accessories with this seal to be sure
 that they are compatible with the
 Sega Saturn™ System.



Im Exklusiv-Vertrieb von



Activision is a registered trademark of Activision, Inc. © 1995, 1996, 1997 Activision, Inc. MechWarrior, BattleTech, BattleMech and Mech are registered trademarks of FASA CORPORATION.
 © 1995, 1996, 1997 FASA CORPORATION. PlayStation and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Sega and Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All other trademarks and
 trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

www.activision.comMechWarrior2

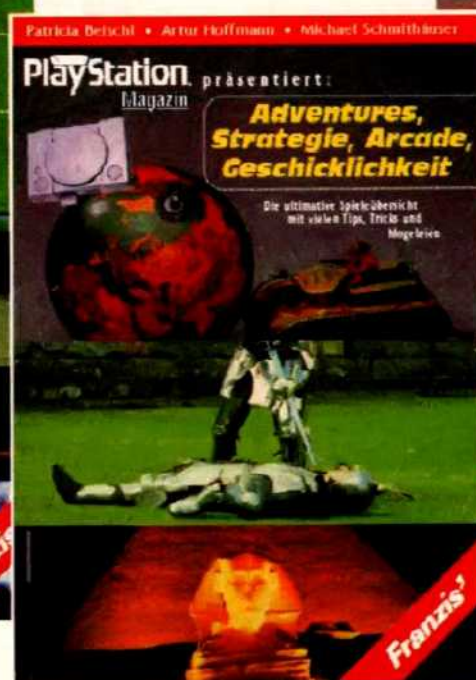
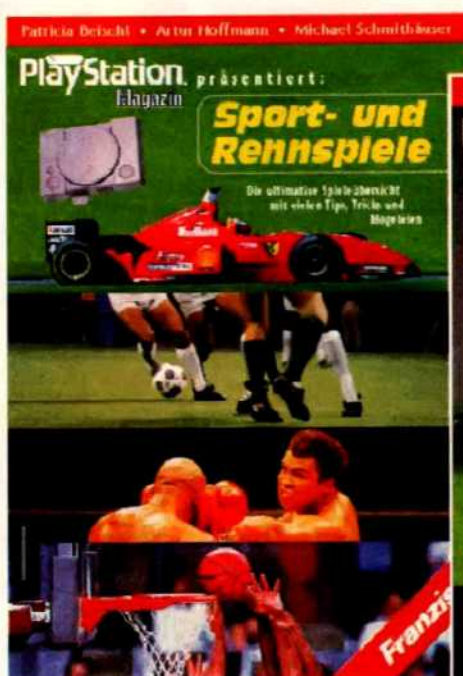
ACTIVISION®

Update

Das offizielle PlayStation Magazin

präsentiert:

Brandneu erschienen sind im Franzis Verlag drei Bücher, die sich ausschließlich PlayStation-Spielen widmen. Aufgeteilt in die Genres "Sport- und Rennspiele", "Adventures, Strategie, Arcade, Geschicklichkeit" und "Action, Beat'em-Ups, Jump'n-Runs" zeigen Ihnen die Macher des PlayStation-Magazins die Tops und warnen Sie vor den Flops der Spieleindustrie. Neben umfassenden Spieltests erhalten Sie auch noch reichlich Tips, Tricks und Cheats. Zu beziehen sind die Bücher im Fachhandel oder direkt beim Franzis Verlag. Infos bei: Franzis Verlag, München, Tel.: 089/9 91 15-0

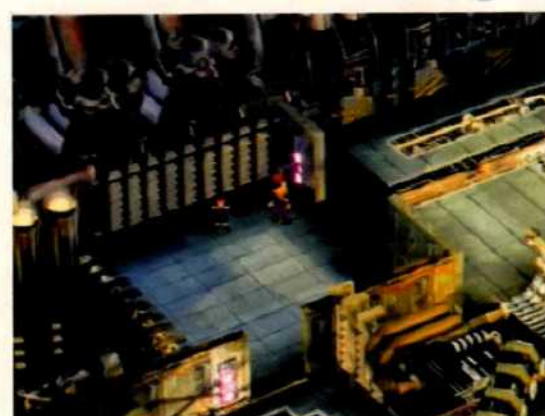


Final Fantasy VII bricht alle Verkaufsrekorde

Nintendo's Chef und das Riesen-Fettnäpfchen

Mit überwältigenden Verkaufszahlen wurde in Japan das "Final Fantasy VII"-Zeitalter eingeläutet. Schon die Liste der Vorbestellungen umfaßte eine Million Namen. Als Hintergrundinfo: "Ridge Racer", "Tekken" und "WipEout" haben sich 300.000, 290.000 und 280.000mal verkauft. Bei Final Fantasy VII müssen die meisten Vorbesteller und Schlangensteher wohl erfolgreich gewesen sein, denn nach den ersten zwei Tagen waren bereits zwei Millionen Spiele in den Einkaufsbeuteln gelandet. Inzwischen sind sogar vier Millionen auf interessierte PlayStation-Anhänger aufgeteilt worden. Wenn auch verdammt ungerecht, denn wir haben ja noch keins! Bedauerlicherweise ist der US-Release erst im September geplant – die deutsche Version sollte etwa zeitgleich erscheinen.

Die Ironie des Schicksals traf in diesem Zusammenhang auch Herrn Yamauchi, den Chef von Nintendo. Nur kurz vor der Veröffentlichung von Final Fantasy VII versicherte er auf einer Pressekonferenz der Hörerschaft, daß "Sony's Attacken auf die Videospiele-Krone" bisher ausschließlich ins Leere gingen und "die meisten von Sony's Softwaretiteln dumm und langweilig" seien. So warnte er Japan vor einer Überflutung durch schlechte Titel, die den gesamten Videospielemarkt zerstören würden. Die Tatsache, daß "Dragon Quest" und Final Fantasy VII von Sony herausgebracht wurden, könne Nintendo nicht jucken. Also, wenn die Zahl vier Millionen bei ihm nicht einmal einen Juckreiz ausgelöst hat, dann verdient er unseren vollen Respekt.



Sie kommt...

...aber nicht vor 1999: die PlayStation 2

Sony's President hat bekanntgegeben, daß das PlayStation-Nachfolgemodell nicht innerhalb der nächsten zwei Jahre, wahrscheinlich sogar erst im nächsten Jahrtausend, erscheinen wird. Er wies auf die boomenden Verkaufszahlen des 32-Bit-Modells hin und ist außerdem überzeugt, daß ein rascher Wechsel der Modelle für die Konsumenten unzufriedenstellend sei. Gerade im Zusammenhang mit der Veröffentlichung des Nintendo 64 kursierten viele Gerüchte, die neue PSX würde bereits Ende 1998 erscheinen. Damit sieht es momentan zwar schlecht aus, doch erinnern Sie sich an die große Zeitspanne zwischen Nintendo's SNES und der neuen Konsole. Zudem muß sich nun kein PlayStation-Besitzer Sorgen machen, seine Kiste könnte zu schnell zum alten Plastik zählen. Es sieht wohl so aus, als würden wir bis über den Jahrtausendwechsel hinaus keine Probleme haben, auf unserem Baby mit Spielen versorgt zu werden.



Wieder mal total verzweifelt?

Strategy-Guides schaffen Abhilfe

Sind Sie rettungslos in "Resident Evil" stecken-geblieben?

Kommen Sie bei "Tomb Raider" oder "Crash Bandicoot" nicht weiter? Sollte Ihnen ausnahmsweise nicht einmal mehr unsere "Tips, Tricks und Cheats"-Rubrik weiterhelfen, was zugegebenermaßen recht unwahrscheinlich ist, dann können Sie nun mit Abhilfe rechnen. Für einige Spiele (z.B. auch für "Pandemonium", "Star Gladiator", "Legacy of Kain") sind jetzt offizielle Strategie-Führer erhältlich. Pro Erleuchtung müssen Sie etwa 30 DM berappen.

Infos bei: Order in Time GmbH, Stuttgart, Tel.: 07 11/61 37 58 oder 07 11/61 64 85. Mo - Fr: 10.00 bis 18.00 Uhr, Sa: 10.00 bis 14.00



Farbenfroh, die Erste

Endlich gibt es farbige Joy-Pads

Die Firma Edge ermöglicht es dem PlayStation-User nun auch, seine Augen etwas vom faden Einheitsgrau des Konsole-Equipments abzulenken. Rote, gelbe, grüne, blaue und schwarze Joy-Pads sollen etwas Farbe in den Daddel-Alltag bringen. Ansonsten sind es ganz normale Pads - baugleich mit den Sony-Modellen. Kostenpunkt: etwa 35 DM.

Infos bei: Order in Time GmbH, Stuttgart, Tel.: 07 11/61 37 58 oder 07 11/61 64 85. Mo - Fr: 10.00 bis 18.00 Uhr, Sa: 10.00 bis 14.00



Farbenfroh, die Zweite

Abwechslung nun auch beim Outfit der Memory Cards

Selbst bei den Speicherkarten müssen Sie sich nicht mehr mit dem herkömmlichen Grau begnügen. Joy Tech bietet zusätzlich rote, grüne, gelbe und sogar durchsichtige Karten an. Wie bei den Joy-Pads müssen Sie sich auch hier nicht mit der reinen Funktionalität der bewährten Standard Memory Cards begnügen. Mit rund 35 DM sind Sie dabei.

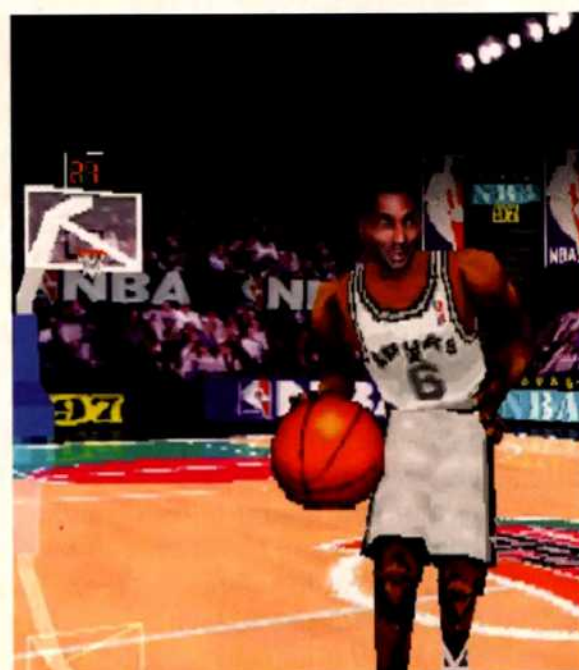
Infos bei: Order in Time GmbH, Stuttgart, Tel.: 07 11/61 37 58 oder 07 11/61 64 85. Mo - Fr: 10.00 bis 18.00 Uhr, Sa: 10.00 bis 14.00



Hoop, there it is!

Training für Nachwuchs-Jordans

Auch dieses Jahr können sich Basketballfans wieder in "Hoop-Camps" weiterbilden. Aufgeteilt werden die Interessenten in Basic-, Special- und High-Performance-Kurse. Für das Entertainment außerhalb des Platzes ist hauptsächlich das Spiel "Total NBA '97" zuständig, bei dem bis zu acht Spieler gleichzeitig antreten. Für Infos, Terminlisten und Anmeldungen: HOOP-Camps e.V., Robert Bosch Str. 35, 63225 Langen, Tel.: 0 61 03 - 7 47 75 oder - 97 77 21, Fax: 0 61 03 - 7 85 74 oder im Internet: <http://members.aol.com/HoopCamps>



Gewinnspiel

Unter allen Einsendern verlosen wir 3 Trainingsplätze im Camp und legen jeweils noch ein Total NBA '97 drauf. Schicken Sie uns eine Postkarte, ein Fax oder ein E-Mail: DMV/Franzis Verlag, PlayStation-Magazin, Stichwort "Hoop Camp", Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen, Fax: 089/99115-499, E-Mail: 104706.16@compuserve.com

Comics lesen ist out...

...ab jetzt schlüpfen Sie selber in die Rollen Ihrer Helden!



Mit Hilfe der neuen 3-D-Comic-Technologie will Infogrames in der Zukunft die beliebtesten Comics auf die Konsole bringen. Anlässlich des fünfzigsten Jubiläums von "Lucky Luke" wird der Mann, der schneller zieht als sein Schatten, auf eine PlayStation-CD gebannt. Erste Screenshots wirken sehr vielversprechend. Sie werden alle Ihre Lieblinge wie Jolly Jumper und Rantanplan wiedertreffen. Im Spiel hat jeder Charakter seine ganz speziellen Eigenschaften, was bei einer Konfrontation natürlich verschiedene Situationen hervorruft. Es macht zudem einen Unterschied, ob Sie z.B. ein Mitglied der Dalton-Familie alleine antreffen oder ob die Bösewichte im Rudel auftreten, welches nach gemeinsamen Team-Eigenschaften handelt. Das Spiel mag eher etwas für Jugendliche sein, aber auch für "große" Fans des Comic-Helden ist es zweifellos mehr als empfehlenswert.



Neues von Bullfrog...

...Syndicate Wars für die PlayStation

Mit Syndicate Wars hat Electronic Arts wieder ein ganz heißes Eisen im Feuer. Dieses Spiel ist ein taktischer Action-Shooter der besonderen Art, über den wir natürlich noch ausführlich berichten werden. Übernehmen Sie – per Multitab mit bis zu vier Spielern gleichzeitig – wahlweise das "EuroCorp Syndikat" oder die "Church of the New Epoch" und behaupten Sie sich im Kampf gegen die andere Organisation. Kennen Sie bereits die PC-Version, dann freuen Sie sich über zahlreiche Verbesserungen. So erhalten Sie beispielsweise vorzeitig Antwort auf die Frage, ob Ihr Computer Sie das Spiel in hoher Auflösung spielen läßt, oder ob Sie stattdessen auf die niedrige Auflösung zurückgreifen müssen – auf der PlayStation läuft es nur in High-Res.



Sind Sie auch schon einmal daran verzweifelt, daß Sie im Urlaub auf Ihre PlayStation verzichten mußten, weil Sie dummerweise keine Anschlußmöglichkeit hatten?
von Moritz Menzel

Oder noch schlimmer: Mußten Sie schon ein mal ungewollt auf die Flimmerkiste verzichten, weil sie auf Biegen und Brechen nicht in Ihr Handgepäck passen wollte? Dann können Sie jetzt beruhigt aufatmen, denn ab sofort ist der Hosentaschen-Fernseher EV-500 im Fachhandel erhältlich. Er ist nur etwa sieben Zentimeter breit, zwölf hoch und drei tief und verfügt über ein Aktiv Matrix Display mit 61.380 Bildpunkten. Bei diesem Monitor kann das Geschehen aus allen Blickwinkeln betrachtet werden. Das feine Stück wiegt 180 Gramm (ohne

Batterien) und kann mit Netzteil oder Batterie betrieben werden. Für PlayStation-Freaks besonders interessant ist sicher die eingebaute A/V-Buchse, mit der einem Anschluß an das Kabelnetz, an einen Videorecorder, oder eben an Ihre Konsole nichts mehr im Wege steht. Auch ein Kopfhöreranschluß ist vorhanden – es muß ja nicht jeder mitbekommen, was Sie gerade treiben. Für den EV-500 mit sieben Zentimeter Bildschirmdiagonale müssen Sie etwa 400 Mark aufbringen, für seinen kleinen Bruder EV-200 (4,5 cm Bildschirmdiagonale, keine A/V-Buchse) etwa 300 Mark.

Überall im Bilde



Holen Sie sich einen!

Die Firma Casio hat uns – beziehungsweise Ihnen – freundlicherweise drei EV-500 zur Verfügung gestellt. Beantworten Sie die folgende Frage und gewinnen Sie mit ein bißchen Glück einen der praktischen Mini-TV's.

Welches PSX-Spiel bricht weltweit alle Verkaufsrekorde?

Schicken Sie die Antwort auf einer Postkarte, als E-Mail oder als Fax an den DMV Verlag, PlayStation Magazin, Stichwort "Casio", Dornacherstr. 3d, 85622 Feldkirchen, Fax: 089/99115-499, E-Mail: 104706.16@compuserve.com. Einsendeschluß ist der 30.04.97, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter unserer Verlage und deren Angehörige dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen.

CASIO
IDEEEN WERDEN WIRKLICHKEIT

FRÜHLINGSERWACHEN!

Sony Playstation – Spiele

2Xtreme	79,99
4-4-2 Fußball *	89,99
A4 Evolution Global	99,99
Actua Tennis *	99,99
Adidas Power Soccer International *	99,99
Agent Armstrong *	89,99
Air Combat (Platinum Edition)	49,99
Alien Trilogy	89,99
Alone in the Dark – Jack is Back	109,99
Alphastorm *	89,99
Andretti Racing	89,99
Area 51 *	99,99
Ayrton Senna Kart Duel	89,99
Ball Blazer Champions *	89,99
Baphomets Fluch	89,99
Battle Arena Toshinden 1 (Platinum Ed.)	49,99
Battle Arena Toshinden 2	99,99
Battle Stations *	79,99
Black Dawn	89,99
Broken Helix *	99,99
Bubble Bobble	AKTION! 49,99
Bubble Bobble 2 *	89,99
Bust-a-Move 2: The Arcade	69,99
Carnage Heart *	79,99
Casper (dt.)	89,99
Chaos Control *	89,99
Chessmaster 3D	89,99
Chronicles of the Sword	89,99
City of the Lost Children *	89,99
Command & Conquer	109,99
Constructor *	89,99
Contra *	99,99
Cool Boarders	89,99
Crash Bandicoot	109,99
Creation *	89,99
Crow: City of Angels *	79,99
Crusader – No Remorse	89,99
Crypt Killer *	99,99
Cyberia	AKTION! 49,99
Dark Forces *	99,99
Darklight Conflict *	89,99
Deadly Skies *	89,99
Deathdrome *	89,99
Descent 1	AKTION! 49,99
Descent 2 *	79,99
Destruction Derby 1 (Platinum Edition)	49,99
Destruction Derby 2	99,99
Discworld (dt.)	89,99
Disruptor Special Edition	59,99
Down in the Dumps *	89,99
Dragonheart: Fire & Steel	89,99
Excalibur *	89,99
Exhumed *	89,99
Formel 1	109,99
Fade to Black	89,99
FIFA Soccer 97	89,99
Galaxian 3 *	89,99
Gunship (engl.)	89,99
Hardcore 4x4	99,99
Herk's Adventure *	99,99
Hexen *	99,99
Independence Day *	89,99
International Superstar Soccer Deluxe	89,99
International Track & Field	99,99
In the Hunt	89,99
Iron Man / XO	79,99
Killing Zone	AKTION! 49,99
King of Fighters *	79,99
Kings Field	79,99
Konami Open Tennis *	89,99
Last Dynasty *	89,99
Legacy of Kain	89,99
Lethal Enforcers *	99,99
Little Big Adventure *	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
Mass Destruction *	89,99
Mezowarrior 2 *	89,99
MegaMan X3 *	89,99
Mickey's Wild Adventure	89,99
Micro Machines V3 *	99,99
Monster Truck *	99,99
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
Nanotek Warrior *	89,99
Nascar Racing 96 *	89,99

Sony Playstation – Spiele

NBA Hangtime *	89,99
NBA In the Zone 2	99,99
NBA Jam Extreme	79,99
NBA Jam Tournament Edition AKTION! 39,99	
NBA Live '97	89,99
Necrodrome *	99,99
Need for Speed 2 *	89,99
NHL Face Off '97 *	79,99
NHL Hockey '97 (EA Sports)	89,99
NHL Powerplay Hockey *	89,99
Pandemonium	79,99
Parodius Deluxe	AKTION! 39,99
PGA Tour Golf '97	89,99
Po'ed *	89,99
Porsche Challenge *	79,99
Power Move Pro Wrestling	89,99
Pro Pinball	79,99
Quest for Fame *	89,99
Rage Racer *	99,99
Rayman	89,95
Rebel Assault 2 *	109,99
Re Loaded	99,99
Resident Evil (dt.)	89,99
Return to Zork *	89,99
Ridge Racer (Platinum Edition)	49,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Riot *	89,99
Road Rage *	89,99
Robotron "X" *	89,99
Sampras Extreme Tennis	99,99
Sentient *	89,99
Sim City 2000	89,99
Soviet Strike	89,99
Space Jam	79,99
Spider *	89,99
Spot Goes to Hollywood	89,99
Star General *	79,99
Steel Panthers 2 *	79,99
Street Fighter Alpha 2	89,99
Suikoden *	99,99
Super Motocross *	79,99
Super Pang Collection *	89,99
Super Puzzle Fighter 2 *	69,99
Syndicate Wars *	89,99
Tekken 1 (Platinum Edition)	49,99
Tekken 2	99,99
Tempest X *	79,99
The Devide: Enemy Within *	89,99
The Fallen *	89,99
Tilt!	89,99
Time Commando	89,99
Titan Wars *	89,99
Tobal No.1	99,99
Tomb Raider	89,99
Top Gun – Fire At Will	89,99
Total NBA '97 *	79,99
Transport Tycoon *	i.V.
True Pinball	AKTION! 49,99
Tunnel B1	89,99
Twisted Metal 2	89,99
Victory Boxing	89,99
Virtual Pool *	79,99
Warhammer	89,99
Warwind *	79,99
Wing Commander 4 *	89,99
Wipe Out (Platinum Edition)	49,99
Wipe Out 2097	99,99
World Cup Golf	AKTION! 29,99
Worms	AKTION! 49,99
WWF In Your House	79,99
WWF Wrestlemania	AKTION! 39,99
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
Infrarot-Joypads (1 Paar)	79,99
Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	39,99
Lenkrad incl. Gangschaltung & Pedale	159,99
Link-Kabel	49,95
Maus	59,95
Memory Card (Original Sony, 15 Blocks)	39,99
Memory Card 360 (360 Blocks)	109,99
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99
Namco Arcade Combat Stick *	109,99
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 299,00
incl. Control Pad

Tomb Raider Total!

Lösungsbuch

Das offizielle 4-farbige
Lösungsbuch zu Tomb Raider

29,99

Tomb Raider komplett

Tomb Raider Sony PSX
wahlweise mit Control Pad
oder dem offiziellen Lösungsbuch

99,99

Wer bremst, verliert!

Porsche Challenge

Sony PSX *

79,99

Need for Speed 2

Sony PSX *

89,99

Aufgepaßt und zugefaßt!

Worms
Cyberia
Descent 1
Bubble Bobble

jeweils für Sony PSX

je 49,99

Action pur!

Exhumed

Sony PSX *

89,99

Hexen

Sony PSX *

99,99

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, Kartenummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



Wo Sie
uns finden:

NEU!
Seit
4.4.97

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

Berlin – Mitte
Alexanderplatz 6
gegenüber Forum Hotel
Parkplätze vor der Tür
U+S-Bahn Alexanderpl.

Media Point

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

Media Point

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

Media Point

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

Media Point

Berlin – Friedr.hain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790
U-Bahn 8 Rth. Friedr.h.
Tram 20,21 Bersaripfl.

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

Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24
Straßenbahn 404
Heinrichstraße

Media Point

Haben Sie Interesse
an einer Partnerschaft
mit Media Point?
Wenden Sie sich an
uns: (030) 794 72 10

feedback

beantwortet von Patricia Beischl

Fragen, Fragen, Fragen

Ich sitze hier vor meinem ersten PSX Magazin und finde es echt gut. Da ich meine Konsole erst vor kurzem gekauft habe, stellen sich mir noch einige Fragen: Gibt es für das Spiel "Tomb Raider" Codes? Wenn ja, welche? Wird "Command & Conquer 2" für die PSX erscheinen? Wie wäre es mit einem Lara Croft-Poster? Wird jeder Brief von Euch beantwortet oder nur die, die abgedruckt werden? Wie wäre es, neben jeden Test das Foto des Redakteurs abzdrukken? Wie könnt Ihr so genaue Previews zeigen, wenn Ihr das fertige Spiel noch gar nicht habt? Und wenn Ihr es habt, warum bringt Ihr dann nicht gleich einen ordentlichen Test? Gibt es U-Boot-Spiele für die PlayStation?

Sebastian G., Hasselroth

Also, jetzt mal der Reihe nach: Für "Tomb Raider" haben wir mittlerweile "offizielle" – sprich: funktionierende – Codes. Sehen Sie doch mal in die Cheat-Strecke hier im Heft... Der zweite Teil von "Command & Conquer" wird auch für die PSX umgesetzt. Ein genauer Termin steht noch nicht fest. Schon möglich, daß Lara bald auch Ihr Wohnzimmer bereichert. Leider schaffen wir es mittlerweile zeitlich nicht mehr, jeden einzelnen Brief zu beantworten. Dafür erreicht uns tagtäglich zuviel Leserpost. Viele Fragen haben wir auch schon mehrmals im Heft veröffentlicht. Bei aktuellen Themen (Stichwort: Yaroze) bereiten wir ausführliche Berichte vor, so daß auf diesem Weg die Neugier vieler Leser gestillt

wird – wenn auch nicht in einem persönlichen Schreiben. Alternativ rufen wir Leser oft an, um so schnelle Abhilfe bei dringenden Problemen zu schaffen. Auf gut deutsch heißt das: Wurde ein Thema noch nicht im Heft behandelt und ist es auch in absehbarer Zeit nicht geplant, stehen die Chancen gut, daß Ihr Brief entweder abgedruckt oder persönlich beantwortet wird. Was wir zeitlich definitiv nicht schaffen, sind "Care-Pakete" (siehe auch den Brief "Ich will, ich will"), also ganze Wagenladungen von Tips, Tricks und Lösungen an einzelne zu verschicken. Würden wir das nur für ein Drittel unserer Leser tun, müßten wir ca. drei zusätzliche Mitarbeiter einstellen, die sich mit nichts anderem beschäftigen. Und das war keine Übertreibung...

Nein, wir werden keine Fotos neben jeden Test plazieren. Wird doch irgendwann langweilig, ständig die gleichen Crimassen zu sehen, oder? Das mit den Previews ist ganz einfach: Viele Hersteller liefern uns Gold-Disks, auf die das entsprechende Spiel in einem unterschiedlich weit fortgeschrittenen Entwicklungsstadium gebrannt ist. Wir können uns so zwar ein Bild von dem Game machen; es ausführlich zu testen, wäre aber nicht fair. Diese Versionen sind zum Teil sehr unvollständig (Sprachausgabe, Lokalisierung), so daß wir kein finales Urteil fällen möchten. Dennoch wollen wir unseren Lesern nicht vorenthalten, was in absehbarer Zeit auf sie zukommt. Thema U-Boot: Bislang noch nicht.

Ich will, ich will

Ich möchte gerne Informationen über sechs Spiele: Indiziert: Alle geheimen Tastenkombinationen für alle Mitsstreiter

mit Aktionserklärungen. Resident Evil: Eine Kopie der Gesamtlösung mit genauer Erklärung, Informationen über Waffen, Munition, etc. Wenn möglich auch noch einen genauen Plan.

Baphomet's Fluch: Gesamtlösung
Discworld: Gesamtlösung
Tomb Raider: Gesamtlösung
Indiziert: Passwörter für Unverwundbarkeit, unendliche Munition und alle Waffen.

Andreas T., Wien

Tja, das hätten wir auch alles gerne... Aber jetzt mal im Ernst. Es führt zeitlich kein Weg dahin, derartige Anfragen entweder im Rahmen der Leserbriefe oder als persönliches Schreiben zu beantworten. Um Ihren Wünschen gerecht zu werden, ist ein Mitarbeiter ca. 1,5 Stunden beschäftigt, bis das Material entsprechend zusammengestellt ist. Davon abgesehen, daß wir zu indizierten oder beschlagnahmten Spielen ohnehin keine Auskunft geben dürfen. Was die Gesamtlösungen angeht, können wir Sie

nur auf unsere Cheat-Seiten vertrösten, wo wir – so vorhanden – komplette Walk-Throughs veröffentlichen. Ebenso finden Sie dort regelmäßig alle Levelcodes und Tips, die wir zu den einzelnen Games haben.

Außerdem hilft Ihnen bei konkreten Fragen zum Spielablauf gerne unsere Hotline weiter. Auch Tips und Tricks können Sie dort abfragen. So wie sie haben, geben wir sie natürlich gerne weiter.

Poster

Ich nehme an, daß Ihr viele Poster von PlayStation-Spielen habt, darum bitte ich Euch, mir ein paar davon zu schicken. Ich finde sonst nirgends welche.

Tobias A., Brüttisellen, Schweiz

Ich befürchte, da müssen wir Sie enttäuschen. Zwar bekommen wir von Zeit zu Zeit einzelne Promotion-Plakate der verschiedenen Herstellerfirmen, aber in der Regel reißt sich die unverzüglich irgend ein Kollege unter den Nagel. Größere Mengen haben wir lediglich von den Postern, die bei uns im Heft sind, aber ich nehme mal an, die haben Sie selbst. Sorry, daß wir Ihnen den Wunsch nicht erfüllen können.

Nutzwert?

Ich lese mit Interesse Ihr Magazin, nur die CD gefällt mir aus folgenden Gründen nicht:

1. Welchen Nutzen hat eine Demo, wenn Sie sie zwei Monate nach Erscheinen des Spiels veröffentlichen (Tomb Raider, Warhammer, etc.)? Ich kaufe mir das Magazin doch, weil ich aktuell informiert sein will.

Sagen Sie's uns!

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

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

2. Auf der CD bringen Sie Spiele, die Sie im Heft gar nicht so gut finden. Was soll das? Da kann ich mir die Spiele ja gleich im Geschäft besorgen.

3. Warum sind nicht die vollen 650 MB der CD genutzt? Sie könnten gut und gerne 60 % mehr Spiele auf die Scheibe brennen.

Eine Anregung habe ich auch noch: Sie könnten doch im Heft immer die zehn meistverkauften Spiele jeder Rubrik veröffentlichen.

Noch eine letzte Frage: Gibt es ein Lösungsbuch zu Tomb Raider?
Alfons M., Garbsen

Schade, daß Sie mit unserer CD nicht zufrieden sind. Die von Ihnen kritisierten Punkte lassen sich leider nicht so einfach abstellen.

1. Die Spielehersteller sind oftmals nicht bereit, uns vor Erscheinen des Games eine Demo zur Verfügung zu stellen. Das liegt unter anderem daran, daß die Firmen primär daran interessiert sind, die Vollversionen rechtzeitig fertigzustellen und sich erst dann um die Demos kümmern. Ein weiteres Problem liegt in der Qualitätskontrolle von Sony Europe. Wie streng diese abläuft und wie langwierig dieser Prozeß ist, haben wir schon mehrfach geschildert. Auch eine Demoversion muß diese Instanz auf jeden Fall durchlaufen – selbst dann, wenn das fertige Spiel bereits "bestanden" hat.

2. Unsere Wertungen sind – obwohl wir uns selbstverständlich um größtmögliche Objektivität bemühen – immer auch ein bißchen von der persönlichen Meinung des Autors gefärbt. Geschmäcker sind nun mal verschieden. So kommt es, daß manche Games, die von uns eine schlechte Note erhalten, bei den Spielern trotzdem gut ankommen. Aus diesem Grund fänden wir es unfair, nur Demos, die uns gut gefallen, auf die CD zu brennen. Genau dafür soll die schwarze Scheibe ja da sein: Damit sich die Leser selber eine Meinung bilden können und sich nicht nur auf die Wertung des Redakteurs verlassen müssen.

3. Siehe Punkt 1.

Zu Ihrer letzten Frage: Lösungshilfen gibt es reichlich. Unter anderem können Sie Bücher über die Firmen "Order in Time" oder "Versand 99" beziehen. Die Anschrift finden Sie in den entsprechenden Anzeigen bei uns im Heft.

Was Ihre Anregung betrifft, so gefällt uns der Vorschlag sehr gut. Allerdings ist auch hier der Punkt "Zeit" ein ganz entscheidender Faktor. Regelmäßig von den großen Firmen die aktuellen Verkaufscharts zu bekommen und auszuwerten, ist reichlich arbeitsintensiv.

Aus gutem Grund

Allmählich reicht's: Jedesmal, wenn ich bei "Crash Bandicoot" das erste Level abschließe, fallen mir Kisten auf den Kopf und ich bekomme keine Diamanten. Dabei habe ich alle Boxen auf dem Weg kaputt gemacht! Ist mein Spiel kaputt?

*Manue K., Winsen
(und ca. 50 andere)*

Nein, Sie haben nicht alle Kisten eingesammelt! Höchstwahrscheinlich haben Sie beim Überqueren der Brücke die Boxen, auf denen Sie laufen, nicht durch einen gezielten Sprung zerstört. Und zwar jede einzelne. Nur nach dieser Aktion können Sie sicher sein, wirklich alle Schachteln abgeräumt zu haben.

Computer Gamer Club

Ich, 12 Jahre alt, habe den CCG (Computergamer Club of the next Generation) gegründet und habe aber bislang – einschließlich mir – nur vier Mitglieder. Also, wer gerne mitmachen will und nicht älter als 13 Jahre ist, soll sich doch bitte gleich bei mir melden: Gilbert Szostek, Ilbenstaedterstr. 15, 60385 Frankfurt/Main.

Ich bin sauer!

Ich bin stinksauer auf Euch. Da habt Ihr schon eine Hotline, und dann kommt man nie durch. Ich habe mir schon die Finger wund gewählt. Warum darf man nicht immer bei Euch anrufen? Ihr lebt doch schließlich von Euren Lesern. An Eurer Telefonzentrale hat man mir gesagt, die dürfen keine Durchwahlen von Redakteuren rausgeben. Was soll das? Seid Ihr so elitär?

Kevin W., Rosenheim

Nein, sind wir nicht. Und wir sprechen auch gerne mit unseren Lesern. Eigentlich. Leider schlägt uns aber auch hier die unerfreuliche Tatsache, daß ein Tag nur 24 Stunden hat (und man ca. 5 – 6 davon schlafen muß), ein Schnippchen. Fact ist, daß unsere Hotline in der Tat mehr als ausgelastet ist. Das freut uns und zeigt uns auch, daß wir mit dem Angebot, überhaupt telefonische Hilfestellungen zu geben, richtig liegen. Aber gerade weil unser Rat so begehrt ist (wie war das doch gleich mit dem Eigenlob...?), müssen wir uns auf bestimmte Zeiten beschränken. Wir hätten sonst weder Zeit noch Gelegenheit, uns

vernünftig auf die nächste Ausgabe des Magazins zu konzentrieren. Wir suchen derzeit nach einer Lösung, wie wir den Lesern öfter, respektive länger telefonisch zur Verfügung stehen können. Sobald sich an der derzeitigen Hotline-Regelung etwas ändert, werden wir im Heft natürlich darauf hinweisen. Lassen Sie sich aber an dieser Stelle nochmals versichern: Unsere "ablehnende Haltung" außerhalb der Hotline hat nichts mit Desinteresse zu tun.

Ungeschickt

Weil mir Euer Magazin so gut gefällt, habe ich es gleich abonniert. Als nun die erste Lieferung eingetroffen ist, war ich total enttäuscht. Warum verschickt Ihr die Hefte ohne Umschlag? Das Magazin war total zerfleddert und kaputt! Spart Ihr am Umschlag, weil Ihr das Abo billiger macht? Denkt mal drüber nach – vielleicht wäre ein Kuvert doch nicht zuviel verlangt.

Walter H., Lüdenscheid

Äh, was, wie bitte...? Wir verschicken die Hefte selbstverständlich in einem ordentlichen Umschlag. Klebte auf Ihrem Exemplar der Abo-Aufkleber mit Adresse? Nein? Ein sicheres Indiz dafür, daß sich ein Mitbewohner aus Ihrem Haus schon vor Ihnen für das PSX-Mag interessiert hat. Somit wäre auch der fehlende Umschlag zu erklären. Aber wenigstens hat er es "nach Gebrauch" wieder zurückgesteckt... Aber mal im Ernst: Sollten Sie in der Tat Hefte ohne Hülle erhalten, wenden Sie sich bitte an unseren Abonnenten-Service (Telefon-Nummer steht im Impressum). Dort erhalten Sie ggf. auch Ersatz für beschädigte Magazine.

Vermischtes

Gerade halte ich die neueste Ausgabe des PlayStation Magazins in den Händen. Nach aufmerksamen Lesen sind mir einige Sachen aufgefallen:

Warum gebt Ihr nicht die Anschrift des MIP-Clubs an, sondern immer nur die Telefonnummer?

Warum liegen nicht jeder Ausgabe Poster bei? Hat das einen finanziellen Hintergrund?

Gibt es für die PlayStation ein Photo-CD-Betriebssystem?

Manfred N., Remscheid

Die Antwort auf die erste Frage ist ganz einfach: Weil die meisten Leute sofort anrufen möchten, um Ihre Mitgliedsunterlagen zu bestellen. Der Vollständigkeit halber liefern wir die Anschrift aber gerne nach: PlayStation MIP-Club, Post-

Auch in unserer Ausgabe 03/97 hatten wir zahlreiche Verlosungsaktionen. Die Preise sind zwischenzeitlich bereits bei den Gewinnern eingetroffen.

Die 20 CDs von Blümchen "Bicycle Race" haben erhalten:

Dominik Winter, Warendorf
Jerome Schirtz, Luxemburg
Patrick Dohmen, Düsseldorf
Sascha Fehrs, Heist
Mario Paragano, Fulda
Eric Hübner, Gau-Bischofsheim
Rüdiger Sendner, St. Ingbert
Philip Abbas, Wiesbaden
Thomas Knigge, Hambühren
Dirk Kersting, Dingelstadt
Dennis Schmidt, Süderlugum
Felix Heinrich, Forchheim
Jürgen Mangold, Nienburg
Riccarda Schroll, Marienberg
Kevin Merezlei, Taugermünde
Markus Mondani, Wiesbaden
Michael Steinecke, Renningen
Sven Hedström-Lang, Freising
Marcus Pätzold, Hildesheim
Jona Schoch, Uetikon am See

Fünf In-Line-Skating-Bücher haben wir geschickt an:

Guido Schumann, Luckemwalde
Mario Kuhl, Maxsain
Frank Stuber, Stuttgart
Benjamin Trigui, Essen
Ralph Kreienkamp, Münster

Über die fünf Bücher zum Thema Mountainbiking dürfen sich freuen:

Sven Praebusch, Oberboihungen
Stefan Mätzold, Neunkirchen
am Brand
Roswitha Randl, München
Wolfgang Riedel, Weingarten
Melvin Pitz, Kleve

Die fünf Videos "Stadt der verlorenen Kinder" liegen in den Rekordern von:

Sandra Jordan, Mörlenbach
Joan Metz, Wuppertal
Ronny Wiechmann, Novdholz
Martina Weber, Berlin
Claudia Ensinger, Wiesbaden

Fünf mal das Video "The Crow" gab's für:

Michael Meissner, Fellbach
Thomas Radlmeier, Zolling
Manuel Ahsmann, Taufkirchen
Maik Jonas, Goslar
Christian Töbing, Hüllhorst

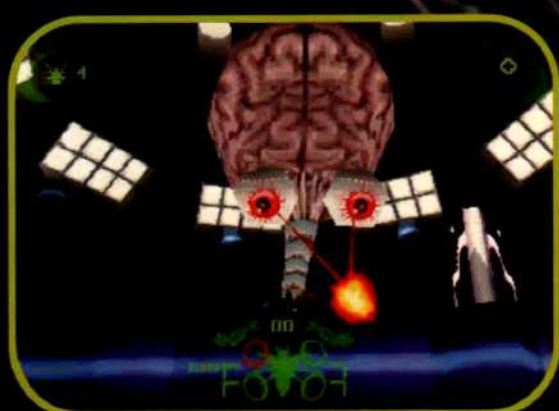
Fünf Filmplakate "The Crow" hängen bei:

Axel Thiel, Bad Soden
Holger Stahlmann, Bayreuth
Stefan Waldmann, Hamburg
Roy Redlich, Lennestadt
Heiko Müller, Speichersdorf

Die fünf Soundtracks von "City of Angels" drehen sich in den CD-Playern von:

Marianne Schu, Frankfurt
A. Mattner, Osterweddingen
Mario Steinweg, Halle
Jan Reisen, Cuxhaven
Dirk Lau, Büsum

ÜBER EINE FRAGE DER UND DER RICHT



BOSS
GAME STUDIOS



Für Sony

BMG Interactive Web Site

LEBEN R ANPASSUNG TIGEN WAFFEN



*Wer nicht unter
Spinnenangst leidet
und sich gern auf
schaurigen Jump'n
Run Spielplätzen
rumtreibt, der kann,
nein, muß hier
zugreifen.*



ayStation

www.bmginteractive.de

Im Vertrieb von:

BMG
INTERACTIVE

fach 10 12 40, 64212 Darmstadt.
Was die Poster angeht, so würden wir gerne in jeder Ausgabe eines veröffentlichten. Es hat aber in der Tat einen finanziellen Hintergrund: Wir verkaufen die Posterseiten wie Anzeigen. Das heißt konkret, wenn sich keine Firma findet, die ein Poster schalten möchte, haben wir auch keines im Magazin. Die Antwort auf Frage drei ist wieder sehr einfach – und vor allen Dingen eindeutig: Nein.

Falscher Fehler

Ich bin ein begeisterter Leser Eurer Zeitschrift und finde diese rundum gelungen. Ihr solltet aber die Leserbriefe nicht nach Aussagen diverser Firmen, sondern der Wahrheit entsprechend beantworten. Damit meine ich konkret den Brief von Mario T. in Ausgabe 03/97. Da fragt Euch der Junge, ob "Resident Evil" geschnitten wurde. Wie könnt Ihr es wagen, eine falsche Antwort zu geben? Da ich selbst sowohl die PAL- als auch die japanische Version besitze, kann ich Euch garantieren, daß in der ersten das Intro und einige FMVs stark gekürzt wurden. Der Spielablauf selbst wurde allerdings verschont.

Ich bitte Euch in Zukunft darauf zu achten, was Ihr Euren Lesern da auftischt!

Cüneyt C., Braunschweig

Räusper, schluck, 'tschuldigung! Wir wissen mittlerweile, daß Sie mit Ihrer Erklärung absolut richtig liegen. Tatsache ist aber auch, daß wir in einigen Fällen auf die Aussagen der Herstellerfirma zurückgreifen müssen, weil uns z.B. keine eigene japanische Version eines bestimmten Spiels vorliegt. Im Fall von "Resident Evil" ist es so, daß zum Zeitpunkt der Auskunftserteilung auch die Kollegen von Virgin nicht über diesen kleinen, aber feinen Unterschied informiert waren.

Gewinnspiele

Ich hätte da zwei Anregungen für Euer Magazin:
Wie wäre es mit ein paar mehr Sportspielen auf der Demo-CD? Könntet Ihr nicht mal ein Preisausschreiben machen, wo man Spiele, T-Shirts oder sonst irgendwas gewinnen kann?

Marco D., Schwindegg

Welche Demos wir auf die CD brennen, hängt in erster Linie davon ab, was die Hersteller uns zur Verfügung stellen. Und aus irgendeinem Grund sind die

Ich suche...

...gleichgesinnte Videogamespieler/innen für gelegentliche Spieleabende und zum Interessenaustausch. Ihr solltet mindestens 17 Jahre alt sein, in Aschaffenburg oder Umgebung wohnen und solltet einigermaßen mobil sein (wenn nicht, ist das auch nicht so schlimm). Ich bin auch an Briefkontakten interessiert.

Ihr erreicht mich von Montag bis Freitag ab 18.00 Uhr und am Wochenende ab 13.00 Uhr unter der Rufnummer 0 60 21 / 8 02 94 oder schriftlich unter der Anschrift: Alexander Hillinger, Stockstadter Weg 20b, 63741 Aschaffenburg.

Sportspielerefirmen da weniger zu überzeugen als die anderen.

Ihre zweite Frage wundert uns gar sehr. Seit Anbeginn des Magazins gab es keine einzige Ausgabe, in der nicht mindestens zwei Verlosungsaktionen enthalten waren. Angefangen bei Büchern über Videos bis hin zu Spielen und einer Reise war alles dabei. Auch dieses Heft hat wieder einiges zu bieten, was Gewinne angeht. Wo genau ist also das Problem?

Mecker aus Petersberg

Wir, zwei überzeugte PlayStation-Spieler und treue Leser Ihres Magazins, finden Ihr Heft sehr ansprechend, möchten aber dennoch ein bißchen Kritik loswerden:

1. In Ausgabe 01/97 stand auf Seite 14 bei der Bildangabe zu einem Wasserjet: Wasser Marsch! Das spritzige "Rage Racer" (= Autorennspiel!) wird das Weihnachtsgeschäft anheizen. Was sollte das?
2. Könnte das CD-Cover, das uns übrigens vom Layout her sehr gefällt, nicht aus massiver Pappe sein, damit es uns nicht dauernd aus der Hülle flattert?
3. Wie wäre es denn, die "Idee des Monats" zu prämiieren? Wenn ein Leser einen Verbesserungsvorschlag macht, der umgesetzt wird, bekommt er einen Preis.
4. Wird das PSX-Mag bald im Internet zu finden sein?
5. Was wurde aus der Idee, Spielstände auf die CD zu brennen?
6. Warum haben Sie "NASCAR Racing '96" so schlecht bewertet? Und warum hat es dann nicht die "Zitrone des Monats" bekommen?
7. Warum enthält nicht jede Ausgabe Ihres Magazins ein Poster?

8. Bringen Sie doch in der Vorschau immer eine Liste der Demos, die auf der kommenden CD drauf sein werden.

Trotz dieser langen Meckerliste finden wir Ihr Heft echt genial und es hat ein deutlich höheres Niveau als die Mitbewerber.

Übrigens: Wenn Ihr den Brief nicht abdruckt, dann schreiben wir einen noch viel längeren...

Matthias E., Maximilian V., Petersberg

Nein, bitte nicht! Da drucken wir doch lieber den... Fangen wir mal chronologisch mit der Beantwortung der zahlreichen Fragen an:

1. Sorry – da ist uns schlicht und ergreifend ein Fehler unterlaufen. Oder – um es wie Forrest Gump auszudrücken – Shit happens...
2. Nein, aus Pappe können wir das Cover leider nicht machen. Es müßte dann nämlich nachträglich manuell aufgeklebt werden, was erhebliche Kosten zur Folge hätte.
3. Die Idee ist klasse – Ihr habt gewonnen! (Hahaha). Spaß beiseite, wir übernehmen durchaus sinnvolle und kreative Vorschläge unserer Leser, so wir diese umsetzen können. Einen richtigen Wettbewerb möchten wir allerdings nicht daraus machen. Wir denken, daß bei Verbesserungsvorschlägen eher Qualität als Quantität gefragt ist, und bei einem Wettstreit würde erstere wohl auf der Strecke bleiben. Wir versichern Ihnen aber, daß von Zeit zu Zeit durchaus kleine "Belohnungen" an unsere kreativen Leser wandern.
4. Nein. Wir haben derzeit keine personellen Kapazitäten, um ein Forum oder dergleichen zu unterhalten.
5. Klingt nach einer Ausrede, ist aber wahr: Wir arbeiten immer noch dran – und zwar intensiv. Leider gestaltet sich das Projekt schwieriger als zuerst angenommen. Immer wenn wir glauben: So geht's!, müssen wir leider feststellen, daß da doch noch eine kleine Ungeheimtheit auftaucht... Aber wie gesagt: Wir sind dran.
6. Wie schon mehrfach erwähnt, sind die Wertungen in letzter Konsequenz natürlich immer ein bißchen subjektiv gefärbt. So bleibt es nicht aus, daß der eine oder andere Leser mit einer bestimmten Note nicht einverstanden ist. Die "Zitrone" vergeben wir allerdings nicht einfach so, wenn ein Spiel nicht hundertprozentig geglückt ist. Da gehört mehr dazu. Z.B. ist der Grund für die Vergabe gegeben, wenn ein Spiel von der Idee her eigentlich genial ist, aber leider in der Umsetzung voll daneben liegt.
7. Siehe Antwort zu "Vermischtes".
8. Das klappt nicht. Meistens wissen wir nämlich bei Redaktionsschluß der einen Ausgabe noch nicht, welche

Demos wir für die nächste nehmen und bekommen.

Beschwerde

Hiermit möchte ich mich über Ihren Bericht zum WWF-Spiel "In Your House" äußern. Ihr Mitarbeiter hat meiner Meinung nach eine falsche Einstellung zum Wrestling. In Ihrer Ausgabe 03/97 gibt er völlig unqualifizierte Kommentare ab ("Shawn hätte kein Gehirn", "Wrestler sind randvoll mit Dopingmitteln").

Nun möchte ich folgendes klären: Zum Großteil sind Wrestler intelligente Leute mit einem hohen Schulabschluß. Außerdem wird in der WWF mindestens zweimal pro Woche eine unangekündigte Dopingkontrolle durchgeführt.

So wie es scheint, hat Ihr Kollege bei seinem Bericht einige Tatsachen vertauscht. Er mag zwar ein guter Redakteur sein, hat aber diesmal voll daneben gelegen. Er sollte sich nächstes Mal zurückhalten, wenn er von einem Thema keine Ahnung hat.

Holger H., Düsseldorf

Also, wir – als Redaktion – entschuldigen uns in allerschärfster Form bei den Wrestlingfans, falls sie sich durch den Artikel irgendwie beleidigt gefühlt haben sollten. Daß unser Kollege bei der Beschreibung der Sportler möglicherweise ein wenig über die Stränge geschlagen hat, mag sein. Aber ebenso, wie sicher nicht alle Wrestler dumm und drogenabhängig sind, werden auch kaum alle über einen IQ wie Einstein verfügen, oder? Und an dieser Stelle kommt dann die subjektive Wahrnehmung ins Spiel, vor der wir schließlich alle nicht gefeit sind. Lassen Sie also "Gnade vor Recht" ergehen – möglicherweise haben Sie ja kein Verständnis für 22 Menschen, die hinter einem einzigen Ball her rennen...



Traurig, aber wahr!

Immer wieder erreichen uns Anfragen, daß Spiele nicht richtig funktionieren. Sollte das auch bei Ihnen der Fall sein, wenden Sie sich bitte direkt an die Herstellerfirmen. Wir können Ihnen in der Regel leider nicht weiterhelfen, da wir nicht über die verschiedenen Produktionsläufe etc. informiert sind. Die zuständigen Unternehmen kennen aber in der Regel Ihre "Problemfälle" und tauschen die Spiele dann kostenfrei aus.

MINDSCAPE **panzergeneral II**

Dein Auftrag: Befreie Europa!

PANZER GENERAL II

Sie rollen wieder...

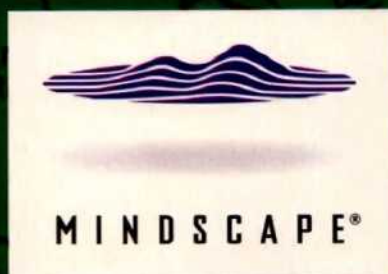
Achtung: Vor Spiel-
einschalten! Die
Rettung Europas
ist schließlich kein Pappenstein. Deine Taktik
und Strategie als alliierter General entscheiden

über den Sieg Deiner Truppen. Durch
die einfache Benutzer-
führung hast Du sie

beginn Köpfchen
Rettung Europas

alle in der Hand. Noch härter als der legendäre
Vorgänger: Drei Feldzüge auf amerikanischer,
russischer oder englischer Seite erwarten Dich.
Dazu über 35 brandheiße Szenarien, die Dir alles

abverlangen. Kämpfe Dich mit
Deinen Truppen durch:
Europa zählt auf Dich!



"P" and "PlayStation" are trademarks
of Sony Computer Entertainment Inc.

Forget
everything your
mother said
about running
with sharp
objects





HEXEN™



Kämpfen Sie mit **tödlichen** Waffen.



SEGA SATURN™

Erwerben Sie übermenschliche Kräfte. Seien Sie ein

Held - entweder ein Kämpfer, ein Magier oder ein Priester.

Suchen Sie nach mächtigen Artefakten. Schleudern Sie

furchterregende Zauber auf Ihre Gegner. Plündern Sie sich

durch Erdbeben, über zerfallende Brücken und durch den dicksten Nebel.

Fügen Sie dem **Bösen** ernsthaften **Schaden** zu. Kurz:

Benutzen Sie Ihren Kopf, bevor es jemand anders tut! **Hexen.**

Jenseits alles Bösen. Jenseits aller Hoffnung.





SONY



SIGNIFICANT



DEVELOPMENT

AM 28. FEBRUAR WAR ES ENDLICH SOWEIT:

SONY'S SCHWARZE KONSOLE ERBLICKTE DAS

LICHT DER WELT. WAS ABER STECKT GENAU

HINTER DEM SCHWARZEN KASTEN? IST ES

NUR EINE AUFGEBOHRTE PLAYSTATION MIT

BESSEREN 3D-CHIPS UND NACHTRÄGLICH

EINGEBAUTEN PROGRAMMIERMÖGLICHKEITEN?

VON ARTUR HOFFMANN

BLACK IS BEAUTIFUL





Hier sehen Sie einige Beispiele dafür, wie selbstgeschriebene Spiele aussehen. All diese Games sind von Amateuren programmiert worden, die über keine zusätzliche Hardware verfügen.

Net Yaroze zielt in erster Linie auf die unzähligen Heimprogrammierer, die es weltweit gibt. Diese Gruppe von Freaks existiert bereits seit den längst vergessenen Zeiten eines Sinclair ZX-80, erreichte ihren Höhepunkt aber während der Amiga-Welle. In nahezu jedem Schulhof

mierte dann einen Achtungserfolg, ging zu Microprose, und hat nun seine eigene Kreativschmiede namens Firaxis. Seit Mitte der achtziger Jahre hat sich das Softwarebusiness grundsätzlich geändert. Gefragt waren nicht mehr die innovativen Hinterhofprogrammierer, sondern global operierende und effizient wirtschaftende Softwarehäuser. Ausgestattet mit dem nötigen Kapital für Entwicklung und Marketing, teilten

nen Programmierer auf sich aufmerksam machen konnten, war der Sharewaremarkt. Der Höhepunkt dieser Monopolstellung wurde mit der Veröffentlichung der Next-Generation-Konsolen erreicht. Angesichts der Abgeschlossenheit der Systeme wurden die Hobbyprogrammierer endgültig ausgesperrt und zu passiven Zuschauern degradiert. Diese Art der Qualitätssicherung entpuppte sich jedoch nach und nach als

den Ideen der unabhängigen Hobbyprogrammierer profitiert. Gerade die britischen Einflüsse sind in einigen Spielen deutlich zu erkennen. Aufgrund der restriktiven Aussperrungspolitik der Konsolenhersteller wurden viele potentielle Spieledesigner verprellt und in andere Bereiche verdrängt. Das ist ein Fehler, der nur schwer wieder gutzumachen ist, da der Lernprozess eines Programmierers Jahre dauert. Man kann sich leicht ausmalen, wie viele Hobby-Entwickler in den letzten zehn Jahren aufgegeben haben."

So gesehen lohnt sich die Investition von knapp 1500 Mark – so teuer ist die schwarze Sony-Konsole – für alle ambitionierten Programmierer. Schließlich erhalten Sie dafür eine nahezu vollständige Entwicklungsumgebung. Zum Vergleich: das "echte" Software-Development-Kit, daß in den Studios der Spielehersteller steht, kostet rund 30.000 Mark. Außer diesem Kit benötigen Sie noch Programmierkenntnisse sowie einen PC bzw. Mac. Diese Maschinen müssen keine Highspeed-Teile sein, da der Großteil der Berechnungen von Net Yaroze übernommen wird. Laut Paul Holman hat SCE "im Vergleich zum pro-

IM VERGLEICH ZUM PROFESSIONELLEN ENTWICKLERKIT HABEN WIR BEI NET YAROZE DARAUF GEACHTET, DAß DER USER KEINE ENORME, ZUSÄTZLICHE HARDWAREPOWER BENÖTIGT.

bzw. in fast jeder Mensa war diese meist scheue Spezies zu finden. Wochen- und monatelang tippten diese Personen bis in die frühen Morgenstunden kryptischen Code in ihre Tastaturen. Am Ende stand ein mehr oder weniger spielbares Ergebnis, daß stolz im Freundeskreis herumgereicht wurde. Die meisten dieser Spiele fallen natürlich unter die Rubrik "netter Versuch". Dem einen oder anderen aber gelang auf diese Art und Weise der große Wurf.

einige wenige Konzerne den Spielmarkt unter sich auf. Wann immer eine innovative Idee auftauchte, wedelten die Scouts der großen Unternehmen mit dem Scheckbuch und kauften nicht nur das Spiel, sondern gleich das ganze Team. Die einzige Möglichkeit, mit de-

echter Kreativitäts-Hemmschuh, da sich die Ideen der wenigen lizenzierten Entwickler im Kreise drehten. Echte Innovationen wurden immer seltener gesichtet. "Peter Molyneux" von Bullfrog sieht das Dilemma folgendermaßen: "Die Spieleindustrie hat schon immer von

Strategie

Einige dieser Kinderzimmerprogrammierer sitzen nun in bequemen Ledersesseln, fahren schnelle Autos und verdienen eine Menge Kohle. Das beste Beispiel für eine derartige Karriere ist der Werdegang von "Sid Meier", dem Vater von "Civilisation" und "Civilisation II". Auch er begann zunächst in einer amateurhaften Umgebung, program-

VOLLES PROGRAMM

Das knapp 1500 Mark teure Paket beinhaltet alles was Sie benötigen, um mit dem Programmieren zu beginnen. Neben der schwarzen Konsole sind das im einzelnen ein serielles Kabel, eine CD voller fertiger Programmbibliotheken, viel Beispielcode, ein C-Compiler plus Debugger sowie unzählige Tools und Utilities zur Konvertierung von Sound- und Grafikdateien. Im Preis ist auch ein vollständiger Support eingeschlossen.



Suikoden™

幻想水滸伝

Under the Red Moon...

Das erste
RollenSpiel für
die PlayStation.

Der Ort: China. Die Epoche: tiefstes Mittelalter. 107 Rebellen kämpfen darum, im Imperium des Kaisers Bar-Barossa wieder Ordnung einzuführen. Die Basis ist am Anfang ein heruntergekommenes Geisterverlies, das dann zur gigantischen Festung ausgebaut wird. Die Gegner in diesem labyrinthischen Spiel: abgefahrene Monster und später auch ganze Truppen, mit denen regelrechte Kriege ausgetragen werden. Dazu gibt's hufenweise 32 Bit-Spezialeffekte, Perspektivwechsel und schwarze Magie.

Next Level, 3/97:
"...für Rollenspielfans erste Wahl!"
Wertung **85%**

Das offizielle PlayStation Magazin, 3/97:
"Die packende Story mit ihren abwechslungsreichen Wendungen hält bis zum Schluß bei der Stange."
Wertung **1,9**

Fun Generation, 3/97:
"...für RPG-Fans unerlässlich..."
Wertung **9 von 10**

Videogames, 3/97:
"Suikoden ist zweifellos einer der besten Titel, die seit Final Fantasy VI erschienen sind."
Wertung **86%**

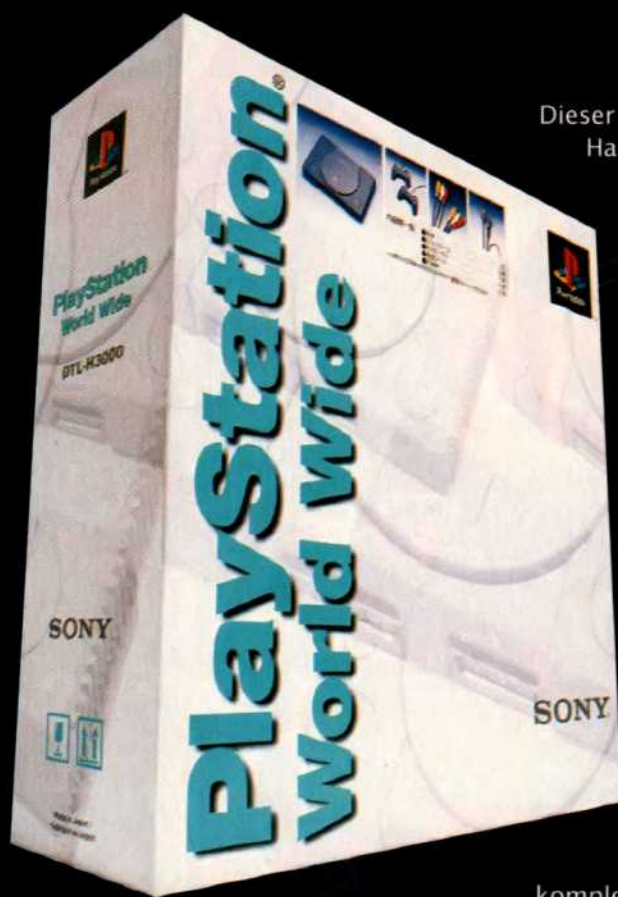
Mega Fun, 3/97:
"...das bisher beste RPG für die PlayStation!...für alle RPG-Freaks ein absoluter Pflichtkauf."
Wertung **90%**



WWW.KONAMI.COM

PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Suikoden is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1997 Konami. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

identität Solingen



Dieser teilt sich auf in 2 MByte Hauptspeicher, 1 MByte Video-RAM sowie 512 kByte Sound-RAM. Das hört sich in Zeiten von "Wing Commander III" und "Final Fantasy VII" vielleicht so an, als würden Sie versuchen die komplette Bibel auf ein Markstück zu schreiben. Dies ist aber ein kapitaler Trugschluß. Die Kunst des Programmierens besteht schließlich darin, ein Stück Software zu schaffen, das mit dem geringst möglichen Speicherplatz auskommt. Ein exzellentes Beispiel ist "Tomb Raider". Hier wird jeder Abschnitt in einem Rutsch in den Speicher geladen. Auf die CD wird nur zugegriffen, wenn Musikuntermalung von Noten ist. Der Speicherplatz reicht also aus, um ein

komplettes Level zu schreiben. Dieser Umstand wird zwangsläufig dazu führen, daß sich die Net Yaroze-Besitzer auf das Grundsätzliche konzentrieren – das Gameplay. Eine ähnliche Einschränkung gilt auch für das CD-Laufwerk, das nicht als Abspielgerät zu nutzen ist. Dazu Paul Holman: "Wir müssen uns einmal klarmachen, für was ein CD-Laufwerk primär genutzt wird: entweder ist das Spiel enorm umfangreich oder es ist gespickt mit Videosequenzen. In erstem Fall arbeiten viele Programmierer teilweise über Jahre an diesem Projekt – welcher Hobbyprogrammierer kann sich so etwas leisten? Im Falle der FMV's kann ich nur feststellen – legen Sie das nicht falsch aus – das diese mit dem eigentlichen Spiel fast nichts zu tun haben. Sie dienen vielmehr als Hingucker. Aus diesen Gründen war unser Ziel, eine Umgebung zu schaffen die sich auf den kleinsten gemeinsamen Nenner einigt. Das Ergebnis ist Net Yaroze."

professionellen Entwicklerkit bei Net Yaroze darauf geachtet, daß der User keine enorme, zusätzliche Hardwarepower benötigt. Wir können schließlich nicht erwarten, daß sich die potentiellen Kunden neben der Konsole auch eine Silicon-Graphics-Workstation zulegen, nur um einen Breakout-Clone zu schreiben." Dieser Kompromiß führt aber zu einigen Einschränkungen seitens der Speicherkapazität. "Um dieses Ziel zu erreichen, haben wir den Speicher der Net Yaroze auf ein Viertel reduziert (Profilösungen verfügen über 8 Megabyte Hauptspeicher). Diese 2 Megabyte sollten aber ausreichen, da Hobbyanwender sowieso nicht das nötige Equipment besitzen, um aufwendige Full-Motion-Videos oder gerenderte Zwischensequenzen zu erstellen."

Insgesamt stehen Ihnen sogar 3,5 Megabyte an Speicher zur Verfügung.

Ein weiterer großer Unterschied ist die Tatsache, daß die Heimprogrammierer ihre Spiele nicht selbst vermarkten können. Dieser Umstand hängt mit der Modifizierung des CD-Laufwerkes zusammen. Somit können Sie Ihre Spiel nicht einfach auf eine CD-ROM brennen und auf dem freien Markt verkaufen. Außerdem laufen auf der Net Yaroze entworfene Spiele nur auf einer Net Yaroze. Hier greift Sony's restriktive Qualitätskontrolle – zum Schutz der Kunden – voll durch.

Bevor Sie aber in den nächsten Laden rennen, um Ihr Exemplar nach Hause zu tragen, sollten Sie noch wissen, daß die Beherrschung der Programmiersprache C nicht verkehrt wäre. "Wir haben uns für C entschieden, weil wir der Ansicht sind, daß nur diese Sprache zukunftssicher ist" verrät Paul Holman. "Das in Kürze erscheinende Heim-Entwicklungs-Set von Sega baut beispielsweise auf Basic auf. Diese Sprache ist zwar weitaus einfacher zu erlernen, hat aber einen gravierenden Nachteil: die nicht gerade überwältigende Geschwindigkeit. Hier hat C ganz klare Vorteile – auch auf lange Sicht." Auf der folgenden Seite stellen wir Ihnen ein kleines Beispielprogramm vor, damit Sie sich ein Bild von der Syntax machen können. Falls Sie über keinerlei Programmierkenntnisse verfügen, werden Sie es nicht gerade einfach haben. Obwohl die Programmiersprache C nicht allzu schwer zu erlernen ist, dürfte es eine Weile dauern, bis Sie in der Lage sind, die ersten Spiele zu programmieren. Das wichtigste ist dabei der gute Wille und die Lernbereitschaft. Ohne

diese beiden Eigenschaften werden Sie nicht allzu viele Erfolgserlebnisse verbuchen. Einer der Entwickler, Lewis Evans, formuliert das folgendermaßen: "Um die Sprache C zu erlernen, müssen Sie sich zwar nicht für ein Informatikstudium entscheiden, der Lernaufwand darf aber trotzdem nicht unterschätzt werden. Das wichtigste ist, daß Sie ernsthaft arbeiten und sich mit den nötigen Nachschlagewerken versorgen." Eine kleine

Hilfestellung kommt dabei von



Sony selbst. Die schwarze PlayStation kommt mit einer Vielzahl von sogenannten Libraries daher. Diese Bibliotheken beinhalten häufig verwendete Routinen, die Sie an Ihre eigenen Bedürfnisse anpassen können. Somit werden Ihnen die ersten Schritte um ein Vielfaches erleichtert. Ein weiterer Vorteil liegt darin, daß auch die großen Spielefirmen im Besitz dieser Routinen sind. Haben Sie also ein nettes Spiel programmiert, kann es recht einfach auf die professionelle Entwicklungsumgebung portiert werden.

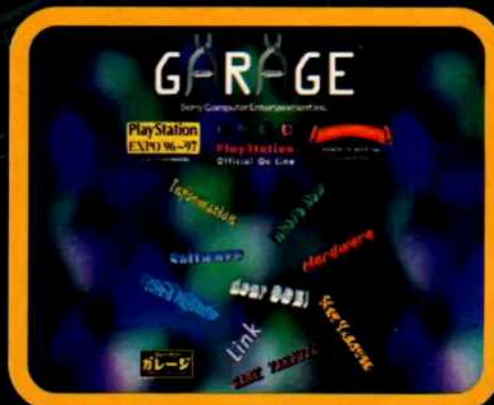
WWY – WORLD WIDE YAROZEWEB



Eine der wichtigsten Anlaufstellen für Net Yaroze-Besitzer finden Sie im World Wide Web. Die offizielle Homepage fungiert dabei als eine Mischung aus Support und Treffpunkt. Hier können Sie Fragen stellen, Beispielcode herunterladen, nach neuen Libraries suchen und



schließlich Ihre eigenen Routinen präsentieren. Das wichtigste ist aber der Meinungsaustausch mit Gleichgesinnten. Dazu Paul Holman: "Eines, was wir aus dem frühen japanischen Release gelernt haben, ist, daß wir die Net Yaroze-Entwickler nicht alleine lassen



dürfen. Ein gefrusteter Programmierer, der mit der Konsole in einem dunklen Raum sitzt, ist bei weitem nicht so kreativ wie einer, der sich täglich mit anderen austauscht. Darüber hinaus gibt es auf unserem Planeten sicherlich nicht eine einzige Person, die auf



den Gebieten Grafik, Programmierung und Sound gleich gut ist. Nur in einem Team kann aus einer Idee ein gereiftes Produkt werden. Dabei spielt es dank des Internets keine Rolle, in welchen Ländern die einzelnen Mitglieder beheimatet sind."



BLOOD OMEN LEGACY OF KAIN™

25 grausame Minuten mit Full Motion 3-D-Animationen.
Genieße als Vampir das Blut Deiner Feinde und verschwinde als
Wolf in das Dunkel der Nacht.

DIE EWIGE VERDAMMNIS LÄSST DIR GENUG ZEIT, UM DEINE RACHE ZU PLANEN

Metzele die Dorfbewohner nieder oder verwandle sie in faulende Fleischberge mit einem von 22 wahnsinnigen Zaubersprüchen. Dieses Adventure wird Dich mehr als 100 Stunden kosten, um jene zu vernichten, die Dich verflucht haben. Aber Du wirst Sie kriegen. Jeden einzelnen.



Videogames: 80%



PlayStation Magazin:
Wertung 1.7 - Sehr gut



MAN!AC: 86%



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

Crystal Dynamics and Blood Omen Legacy of Kain are trademarks of Crystal Dynamics. © 1996 Crystal Dynamics. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

Im Vertrieb von:

BMG
INTERACTIVE

Somit steigen die Chancen einer kommerziellen Verwertung.

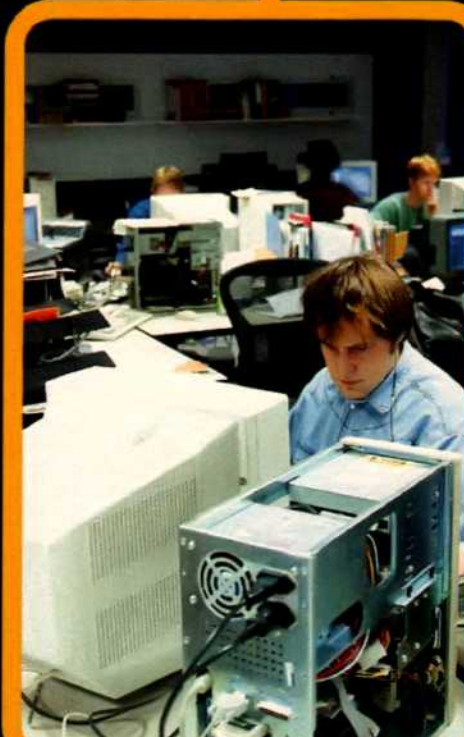
Neben ambitionierten Besitzern einer PlayStation zielt Sony mit seinem Entwicklungssystem auch auf frustrierte PC-Programmierer. Diese Hobbyentwickler sind angesichts der zahlreichen Hardwarekomponenten und der unterschiedlichen Betriebssysteme oftmals überfordert. Welcher Amateur kann Grafikroutinen für alle standardmäßigen Karten schreiben? Hier bietet sich die PlayStation mit seiner überschaubaren und vor allem immer gleichen Architektur an.

Megaseller?

Zur großen Überraschung aller Fachleute stellt Sony keinerlei Forderungen, was die Verwertung von Net Yaroze-Codes angeht. Holman bringt das auf die knappe Formel: "Es ist Ihr Code, also haben Sie das Copyright darauf. Allerdings würden wir uns sehr freuen, wenn Sie mit Ihrer Spielidee zu uns kommen, damit wir Hand in Hand an der Umsetzung arbeiten." Andere Spieleproduzenten werden mit Sicherheit auf diesen Zug aufspringen und ihrerseits zur Kooperation bereit sein. Somit dürften die ersten Gerüchte, die vermuteten, daß Sony mit dieser Konsole nur an billige Spielkonzepte heran wollte, nun



Diese netten Zeitgenossen möchten Ihnen helfen, ein ebenso bekannter Spieledesigner zu werden wie beispielsweise Sid Meier oder Peter Molyneux. Auf dem rechten Foto sehen Sie die oft zitierten SCE-Mitarbeiter Paul Holman und Lewis Evans (rechts).



macht. Net Yaroze involviert die breite Masse und ermutigt die Interessierten zum hemmungslosen Austoben und Ausprobieren. Jedes noch so abgefeuerte Konzept könnte schließlich irgendwann zur Tomb-Raider-Klasse reifen."

Daß diese Vorstellung eher dem

noch Zukunftsmusik und hängt auch in starkem Maße von der Verbreitung des schwarzen Kastens ab. Sony zeigt sich bei Verkaufsprognosen ungewohnt zurückhaltend. In Europa sollen lediglich "ein paar Tausend" an den Mann gebracht werden. In Holmans Augen ist diese Schätzung jedoch äußerst pessimistisch. Außerdem lasse sich der Erfolg nicht von verkauften Einheiten ableiten. "Ob der Net Yaroze-Launch er-



UND SONST?

Im Moment gibt es noch nicht allzuviel Sonderzubehör für die Entwicklerkonsole. Lediglich Metrowerks offeriert für 699 US-Dollar ein leicht bedienbares System namens "CodeWarrior". Einigen losen Absprachen zufolge könnte dieses Defizit im Verlauf des Jahres bereinigt werden. Vergessen Sie aber nicht, daß Sie neben der Net Yaroze auch einen PC oder Mac samt Software benötigen. Dabei wird vor allem die Grafiksoftware mit einigen Tausendern zu Buche schlagen. Sie benötigen ein Zeichenprogramm und eines zur Bildbearbeitung. Empfehlenswert ist dabei auch ein 3-D-Programm, mit dem Sie Ihre Charaktere rendern können. Hier gibt der Sharewaremarkt zwar einiges her, Profis benötigen aber Profilösungen..

ZUR GROßEN ÜBERRASCHUNG ALLER FACHLEUTE STELLT SONY KEINERLEI FORDERUNGEN, WAS DIE VERWERTUNG VON NET YAROZE-CODES ANGEHT.

wohl endgültig verstummen.

Was aber um alles in der Welt veranlaßt Sony zu dieser großherzigen Tat? Es muß doch mehr dahinterstecken, als pure Menschenfreude. Laut Paul Holman hofft Sony auf zwei Effekte. Zum einen ist das die bereits angesprochene Öffnung des Marktes. Neue Programmierer bringen neue Spielideen – und diese sind auch bitter nötig, da im Moment die große Kreativitätsflaute herrscht und sich die Konzepte der großen Hersteller allesamt im Kreis zu drehen. Nahezu alle setzen derzeit auf 3-D-Shooter und Fortsetzungen. Das könnte dem Ansehen der PlayStation im Konkurrenzkampf mit Nintendo's N64 ziemlich schaden. Mr. Holman geht sogar noch einen Schritt weiter: "Die Spielindustrie steckt immer größere Summen in die Entwicklung von neuen Konzepten. Dabei hat jede Firma eine andere Vorstellung von dem, was ein gutes Spiel aus-

Zweckoptimismus als der Realität zuzuschreiben ist, zeigt sich in Japan. Im Mutterland der PlayStation ist Net Yaroze bereits seit einigen Monaten auf dem Markt. Die Ergebnisse sind dabei nicht gerade aufregend. Im Moment kreisen die Gedanken der potentiellen Designer noch zu sehr um die althergebrachten Konzepte. Dieser Umstand ist nicht weiter verwunderlich. Stellen Sie sich einfach vor, daß Sie seit zwei Jahren nur Beat'em-Ups und Action-Adventures spielen. Nun sollen Sie ein Spiel designen. Welche Art von Spiel würden Sie gerne schreiben? Natürlich eines aus dem Umfeld der bevorzugten Genres. Aus diesem Grund wird es noch eine Weile dauern, bis die ersten perfekten Net Yaroze-Entwicklungen das Licht der Welt erblicken. Laut Holmans Einschätzung "wäre es sogar möglich, Spiele zu schreiben, die sich auf Ridge-Racer-Niveau bewegen." Das ist allerdings

folgreich war, werden wir erst dann erfahren, wenn die ersten fremdentwickelten Spiele auf dem Markt sind."



Die neue Modelfarbe ist schwarz. Egal ob die Konsole, die CD oder die Accesscard – black is beautiful.

TO 'C' OR NOT TO 'C'

Um Ihnen zu demonstrieren, was auf Sie zukommt, nachfolgend das Programmierungslisting für die Hauptschleife eines simplen zweidimensionalen Tetris-artigen Spiels. Je nachdem ob PAL oder NTSC wird diese Schleife zwischen 50 und 60 mal pro Sekunde wiederholt.

```
// main loop: repeatedly performed 60 times
per second while (QuitFlag ==
FALSE){DealWithControllerPad();
// act on player's choices from controller
pad HandleAllObjects(); // movement,
collision detections, brick destruction, etc
activeBuffer = GsGetActiveBuff();
// which buffer is active ?
// set scratch pad for system graphic
calculations GsSetWorkBase( (PACKET *)
GpuPacketArea[activeBuffer] );
// clear the ordering table GsClearOt(0, 0,
&WorldOrderingTable[activeBuffer]);
// put background rectangle into ordering
table GsSortBoxFill(&BackgroundRectangle,
&WorldOrderingTable[activeBuffer], 0);
// put player's sprite into ordering table
GsSortSprite(&PlayersSprite,
&WorldOrderingTable[activeBuffer], 0);
// put ball's sprite into ordering table
GsSortSprite(&BallsSprite,
&WorldOrderingTable[activeBuffer], 0);
// put all bricks' sprites into ordering
table for (i = 0; i < MAX_BRICKS; i++){if
(BricksArray[i].alive ==
TRUE){GsSortSprite(&(BricksArray[i].sprite),
&WorldOrderingTable[activeBuffer], 0);}
DrawSync(0);
// wait for end of drawing count = VSync(0);
// wait for V_BLANK (TV screen-redraw
interrupt) GsSwapDispBuff();
// swap drawing and display buffers
```



Wial



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

WIAL SHOP KASSEL:
 Fünffensterstraße 9
 Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 18⁰⁰
 Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

WIAL SHOP / MrGame's
NEU ISENBURG
 Frankfurter Str. 147
 Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

WIAL SHOP / MrGame's
DARMSTADT
 Adelongstr. 22
 Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 16⁰⁰

SONY Playstation

☐ ADVENTURES OF LOMAX	KD 95,90
☐ AREA 51	DA 85,90
☐ A-TRAIN*	DA 99,90
☐ BAPHOMET'S FLUCH	KD 95,90
☐ BATTLE STATIONS*	DA 85,90
☐ BEYOND THE BEYOND*	DA 89,90
☐ BLACK DAWN	DA 89,90
☐ 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
☐ COMMAND & CONQUER	KD 99,90
☐ COOL BOARDERS	KD 95,90
☐ CRASH BANDICOOT	DA 109,90
☐ CROW: CITY OF ANGELS	DA 85,90
☐ CRUSADER - NO REMORSE*	KD 85,90
☐ DARK FORCES*	DA 85,90
☐ DARKLIGHT CONFLICT*	DA 85,90
☐ DARKSTALKERS	DA 79,90
☐ DAVIS CUP TENNIS	DA 85,90
☐ DEATHDROME*	DA 85,90
☐ DESTRUCTION DERBY 2	DA 99,90
☐ DISCWORLD	KD 89,90
☐ DISRUPTOR	DA 85,90
☐ EARTHWORM JIM	DA 75,90
☐ ESPN EXTREME GAMES	DA 95,90
☐ EXHUMED*	DA 89,90
☐ FIFA SOCCER 97	KD 85,90
☐ FIRO & KLAUD	DA 59,90
☐ FORMULA 1	DA 109,90
☐ GALAXIAN 3*	DA 89,90
☐ GALAXY FIGHT*	DA 59,90
☐ GRID RUN*	DA 89,90
☐ HARDCORE 4x4	DA 85,90
☐ HEXEN	DA 89,90
☐ HYPER FINAL MATCH TENNIS	DA 79,90
☐ INDEPENDENCE DAY*	KD 85,90
☐ INT. SUPER STARS SOCCER DELUXE*	DA 85,90
☐ INTERNATIONAL TRACK & FIELD	DA 89,90
☐ JET RAIDER	DA 89,90
☐ JUPITER STRIKE	DA 59,90
☐ KONAMI OPEN GOLF	DA 85,90
☐ LAST DYNASTY*	DA 89,90
☐ LEGACY OF KAIN	DA 89,90
☐ LIFE FORCE: TENKA*	DA 95,90
☐ LITTLE BIG ADVENTURE*	KD 85,90
☐ LOST VIKINGS 2*	KD 89,90
☐ MADDEN 97	DA 85,90
☐ MAGIC THE GATHERING*	KD 89,90
☐ MAYHEM*	DA 99,90
☐ MECHWARRIOR 2	DA 85,90
☐ MEGA MAN X3*	DA 85,90
☐ MICRO MACHINES V3*	DA 85,90
☐ MONSTER TRUCKS*	DA 99,90
☐ MOTOR TOON GRAND PRIX 2	DA 95,90
☐ NAMCO PRIME GOAL SOCCER	DA 95,90
☐ NAMCO MUSEUM PIECE VOL. 2	DA 95,90
☐ NAMCO SMASH COURT TENNIS	DA 85,90
☐ NANOTEK WARRIOR*	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 IN THE ZONE 2	DA 85,90
☐ NBA LIVE 97	DA 85,90
☐ NEED FOR SPEED 2*	KD 85,90
☐ NFL QUARTERBACK CLUB 97	DA 79,90
☐ NHL HOCKEY 97	DA 85,90
☐ ONSIDE SOCCER	DA 39,90
☐ OLYMPIC SOCCER	DA 49,90
☐ PANDEMONIUM	DA 89,90
☐ PENNY RACERS	DA 95,90
☐ PGA TOUR GOLF 97	DA 85,90
☐ PITBALL*	DA 85,90
☐ PLAYER MANAGER	KD 85,90
☐ PORSCHE CHALLENGE*	KD 85,90
☐ POWER MOVE PRO WRESTLING	DA 85,90
☐ RAGE RACER*	KD 99,90
☐ RAGING SKIES	KD 99,90
☐ REBEL ASSAULT 2*	DA 95,90
☐ RESIDENT EVIL	DA 85,90
☐ RESIDENT EVIL 2*	DA 85,90
☐ R.I.O.T.*	DA 95,90

SONY Playstation

☐ ROBOTRON X*	DA 89,90
☐ SHOCKWAVE ASSAULT	DA 85,90
☐ SIM CITY 2000	KD 69,90
☐ SKELETON WARRIORS	DA 79,90
☐ SOVIET STRIKE	KD 85,90
☐ SPACE JAM	KD 85,90
☐ SPIDER*	DA 85,90
☐ SPOT GOES TO HOLLYWOOD	DA 85,90
☐ STADT DER VERLORENEN KINDER*	KD 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 PANG COLLECTION	DA 85,90
☐ SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO*	DA 69,90
☐ SUPER SONIC RACERS	DA 85,90
☐ TEKKEN 2	DA 109,90
☐ TEMPEST X3*	DA 85,90
☐ TILT!	DA 79,90
☐ TOBAL NO. 1	DA 95,90
☐ TOMB RAIDER INCL. LÖSUNGSBUCH	KD 89,90
☐ TOP GUN	DA 99,90
☐ TOSHINDEN2	DA 99,90
☐ TRANSPORT TYCOON*	DA 99,90
☐ TRASH IT*	DA 85,90
☐ TRUE PINBALL*	DA 85,90
☐ TUNNEL B1	DA 85,90
☐ TWISTED METAL 2	DA 95,90
☐ VICTORY BOXING	DA 79,90
☐ VIRTUA GOLF	DA 89,90
☐ VIRTUAL POOL	DA 85,90
☐ WARHAMMER: SCHATTEN DER RATTE	KD 85,90
☐ WHIZZ	KD 79,90
☐ WING COMMANDER 3	KD 89,90
☐ WING COMMANDER 4*	KD 89,90
☐ WIPE OUT 2097	DA 99,90
☐ WWF IN YOUR HOUSE	DA 85,90
☐ X2	DA 85,90
☐ X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM*	DA 89,90

PSX PLATINUM EDITION:
 RIDGE RACER, TOSHINDEN, DESTRUCTION DERBY,
 TEKKEN, WIPEOUT UND AIR COMBAT
 MIT DEUTSCHER ANLEITUNG JE 49,90

☐ ANALOG JOYSTICK SONY PSX	DA 119,90
☐ ANTENNENKABEL SONY PSX	DA 49,90
☐ EURO SCART KABEL SONY PSX	DA 69,90
☐ GAMEBUSTER (ACTION REPLAY)	DA 79,90
☐ INFRAROT JOYPADS (2 STÜCK)	DA 69,90
☐ JOYPAD SONY PSX	DA 39,90
☐ JOYPADVERLÄNGERUNG SONY PSX	DA 29,90
☐ LINK KABEL SONY PSX	DA 49,90
☐ MAD CATZ LENKRAU SONY PSX	DA 149,90
☐ MAUS SONY PSX	DA 59,90
☐ MEMORY CARD 8MB/120 BLOCKS	DA 69,90
☐ NETZKABEL SONY PSX	DA 19,90
☐ PLAYSTATION GRUNDGERÄT (PAL)	DA 299,00
☐ PREDATOR LICHTPISTOLE SONY PSX	DA 69,90
☐ RGB SCART KABEL SONY PSX	DA 29,90
☐ TASCHE + MEMORY CARD + JOYPAD	DA 89,90

NINTENDO64

NINTENDO 64 GRUNDGERÄT (PAL)	DA 399,90
ANTENNENKABEL N64	DA 55,90
MEMORY CARD 1 MB N64	DA 65,90
JOYPAD NINTENDO	DA 59,90
JOYPAD JT 376 TRIDENT N64	DA 59,90
JOYPAD JT 377 TRIDENT PRO N64	DA 65,90
JOYPADVERLÄNGERUNG N64	DA 29,90
FIFA N64*	DA 149,90
GOEMON 5 N64*	KD 139,90
INT. SUPER STAR SOCCER N64*	DA 139,90
NBA HANGTIME 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 139,90
TUROC N64 ENGL. PAL VERSION	E 139,90
WAVERACER N64	KD 89,90
WAYNE GRETZKY HOCKEY N64*	DA 139,90

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

ACCLAIM Line-Up

An dieser Stelle präsentieren wir Ihnen künftig in unregelmäßigen Abständen die besten Spiele der verschiedenen Herstellerfirmen.

Was Sie davon haben? Die Chance, eines dieser Top-Games zu gewinnen! von Patricia Beischl

Die Firma Acclaim war in den letzten zwölf Monaten ausgesprochen aktiv, was das Publizieren von neuen PlayStation-Titeln betrifft. Da gab es z.B. die Geschichte um den freundlichen Geist "Casper", das Suchtspiel "Bust-A-Move 2", das Endzeitpos "Disruptor", das immer noch legendäre "Tempst X" und die erste Billardsimulation "Virtual Pool", um nur einige zu nennen. Viele dieser Games schnitten mit hervorragenden Wertungen ab.

Jetzt hat sich Acclaim bereiterklärt, Ihnen eine Freude zu machen: Drei der älteren Titel plus das topaktuelle "Space Jam" stehen je zehnmal als Demo-Versionen zur Verlosung für Sie bereit! (Demo bedeutet in diesem Fall, daß Sie ein komplettes Spiel erhalten – lediglich ohne Handbuch). Doch damit nicht genug: Fünf Soundtrack-CDs aus dem Kinofilm "Space Jam" gibt's noch oben drauf.

Disruptor (Wertung: 1,8)

Sie schlüpfen in die Rolle eines durchtrainierten, umwerfend smarten Marinesoldaten. Sie sind praktisch neu im Geschäft, werden aber in Insiderkrisen als DER Wunderknabe gehandelt, wenn komplizierte Spezialeinsätze geplant sind. Eine Art Tom Cruise, entnommen aus der Aservatenkammer des Top



Gun Szenarios. Das einzige was fehlt, sind die Flugzeuge. Wenn Sie sich an Ihre neue Rolle gewöhnt haben, geht die Show auch gleich so richtig los. Um Ihnen reinen Wein einzuschenken: Es sind die zwölf härtesten Missionen, die je in dieses Spielgenre implementiert wurden...

Bust-A-Move 2 (Wertung: 1,8)



Wenn Sie in den nächsten drei Wochen keinerlei sonstige Aktivitäten geplant haben, ist Bust-A-Move genau richtig. Auch wenn alle Ihre Freunde verreist sind und Sie Ihren kostbaren Urlaub zu Hause im Regen verbringen, spricht nichts gegen das Spiel. Sind Sie aber gesellschaftliche Verpflichtungen eingegangen, sollten Sie auf gar keinen Fall auch nur einen einzigen Blick auf BAM werfen. Denn der erste Blick macht bereits süchtig. Was dann folgt, ist klar: Schmutzige Wäsche stapelt sich im Bad, der Kühlschrank bleibt leer, der Herd ungenutzt, und Ihnen wird Ihre wahre Bestimmung klar – bunte Kugeln abschießen!

Alien Trilogy (Wertung: 2,1)

Sie machen sich einen gemütlichen Fernsehabend und essen ein halbes Hähnchen. Im Nachtprogramm läuft gerade ein Science Fiktion Klassi-

ker. Es verspricht ein so richtig schöner, ruhiger Abend zu werden. Und während Sie genüsslich an Ihrem Hähnchenschenkel nagen, springt ein vom Schweizer Künstler H.R. Giger entworfenes kleines ekliges Tierchen aus einer Bauchhöhle und hüpfte gefräßig über den Bildschirm. Sie lassen den Schenkel fallen und schwören, nie wieder Hähnchen zu essen... Bevor Sie jetzt noch länger auf den geplanten (Achtung: Gerüchteküche!) vierten Teil warten, holen Sie sich das von "Probe" entwickelte "Alien Trilogy". Die besten Szenen der drei Filme wurden für dieses Videospiel verarbeitet.



Space Jam

Michael Jordan huscht über den Basketball-Platz und legt einen Slam-Dunk nach dem anderen hin. So weit nichts Ungewöhnliches. Ins Stutzen gerät man erst, wenn er den Ball einem langohrigen Mümmelmann zupaßt, der uns allen aus Film, Funk und Fernsehen bekannt ist: Bugs Bunny. Dieser schlängelt sich gekonnt an zweimeterfünfzig großen, ekel-erregenden Monstern vorbei und legt einen Rückpaß auf den schwarzen Erpel Daffy Duck hin. Das Publikum – durch die Bank gezeichnete Gesellen aus der Cartoon-Welt – gerät schier aus dem Häuschen. Ohne Zweifel – mit Space Jam hat Acclaim die schrägste Basketball-Simulation aller Zeiten auf die Beine gestellt.



Wollen Sie gewinnen?

Dann beantworten Sie folgende Frage:
Wieviele Missionen umfaßt das Spiel "Disruptor"?
Schicken Sie die Antwort als Postkarte (bitte keine Briefe!), Fax oder E-Mail an den DMV / Franzis Verlag, PlayStation-Magazin, Stichwort "Acclaim", Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen, Fax: 089/99115-499, E-Mail: 104706.16@compuserve.com. Mitarbeiter unserer Verlage sowie deren Angehörige dürfen sich – wie immer – nicht an dieser Aktion beteiligen. Einsendeschluß ist der 30.04.1997.
Achtung: Bitte geben Sie unbedingt an, welches der Spiele Sie gewinnen möchten!

Wir führen: PC, Amiga, PSX, N64 und Zubehör

Wichtige Informationen

Die schnellsten Kunden erhalten **KOSTENLOS** eine Demo-CD mit Ihrer Bestellung zugesendet.

Weitere Artikel auf Anfrage erhältlich.
Händleranfragen sind auch erwünscht.

Zweigstelle

Am Stadtgraben 50
Im Pavillion Stadtmitt
48143 Münster

Mo - Fr 11.00 - 19.00
Sa 11.00 - 16.00

CROSS

Computersystems GmbH

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 19.00
Sa 11.00 - 14.00

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund

Tel. 0231 - 53 11 334

- 53 11 335

Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

PSX Hardware

Umbau-Chip 39.-
Einbau des Umbau-Chips
direkt bei Cross Computer
zus. nur **88.-**

Station Pad 29.-

Infrarot Pads 79.-
2x

Multi Tap 59.-

Mouse 55.-

Memory 1 MBit 35.-
Memory 8 MBit 69.-
Memory 24 MBit 99.-
Analog Joystick 119.-

ASCII Pad 59.-

Turbo Pad 55.-

Predator Gun 69.-

Justifier 69.-

PSX Software

Fun & Sport-Spiele

4-4-2 Fußball 89.-
Actua Golf 2 89.-
Actua Tennis 89.-
Adidas Power Soccer Intern. 95.-
Blast Chamber 84.-
Cool Boarders 77.-
FIFA Soccer 97 79.-
International Superstar Soccer 79.-
John Madden Football 97 79.-
NBA Hangtime 89.-
NBA In The Zone 2 94.-
NBA Live 97 79.-
NHL Hockey 97 79.-
NHL Face Off 97 79.-
Pete Sampras Extreme Tennis 69.-
Player-Manager 89.-
Power Move Pro Wrestling 92.-
Riot 84.-
Space Jam 79.-
Track & Field 94.-
Victory Boxing 89.-
Virtual Golf 89.-
Virtual Tennis 84.-
WWF In Your House 79.-

Adventures & Rollenspiele

Baphomets Fluch 84.-
Blazing Dragons 79.-
Casper 79.-
Chronicles of the Sword 84.-
Excalibur 89.-
Kings Field 79.-
Magic the Gathering 84.-
Myst 84.-
Sentient 94.-
Stadt der verlorenen Kinder 84.-
Suikoden 94.-

Geschicklichkeitsspiele

Bust a Move 2 58.-
Super Puzzle Fighter 2 Turbo 69.-
Tilt 79.-
X2 84.-

Shoot-Action

Alien Trilogy 84.-
Area 51 89.-
Carnage Heart 79.-
Contra 99.-
Crypt Killer 89.-
Crusader - No Remorse 84.-
Fade to Black 79.-
Firo & Klawd 84.-
Hexen 94.-
Kileak 2 - Epidemic 79.-
Lifeforce Tenka (US-Vers.) 99.-
Perfect Weapon 84.-
Reloaded 79.-
Resident Evil 88.-
Resident Evil 2 (JAP-Vers.) 139.-
Syndicate Wars 84.-
Time Commando 79.-
Tomb Raider 89.-

PSX Hardware

PlayStation 299.-
Pad 42.- + Memory-Card 35.-
+ Konsolen-Tasche
zus. nur **79.-**

neGcon Pad 79.-

MAD Catz 119.-

Steering Wheel 99.-

Fighting Stick 79.-

Namco Stick 99.-

ASCII Stick 107.-

Gamebuster 84.-

Flight Stick 139.-

RGB Scart Kabel 24.-
HF-Adapter 39.-
Link-Kabel 24.-
Pad-Verlängerung 19.-

PSX Software

Racing-Games

2Xtreme (US-Vers.) 49.-
Andretti Racing 79.-
Ayrton Senna Carts 84.-
Blam! Machinehead 69.-
Burning Road 89.-
Destruction Derby 2 99.-
Extreme Games 2 77.-
Formel 1 99.-
Hardcore 4x4 84.-
Jet Rider 77.-
Monster Truck 99.-
Moto X 88.-
Need for Speed 84.-
Rage Racer (US-Vers.) 99.-
Rally Cross (US-Vers.) 99.-
Ridge Racer Revolution 89.-
Road Rage 89.-
Road Rash 84.-
Street Racer 89.-
Supersonic Racers 89.-
Tunnel B1 84.-
Twisted Metal 2 84.-
Wipe Out 2097 92.-
Wrecking Crew 89.-

Beat 'em Up

Bushido Blade (JAP-Vers.) 139.-
Iron & Blood 79.-
Samurai Showdown 79.-
Soul Blade (US-Vers.) 99.-
Star Gladiator 89.-
Streetfighter Alpha 2 89.-
Tekken 2 99.-
Tobal No. 1 89.-
Toshinden 3 (JAP-Version) 139.-

Strategiespiele

A-Train 89.-
Battle Station 84.-
Command & Conquer 99.-
Panzer General 2 (US-Vers.) 69.-
Sim City 2000 89.-
Theme Park 79.-

Jump'n Run

Adventure of Lomax 84.-
Bubble Bobble 2 79.-
Crash Bandicoot 99.-
Jumping Flash 2 92.-
Pandemonium 79.-
Spot goes to Hollywood 89.-

Flugsimulatoren

Black Dawn 89.-
Broken Helix 99.-
Darklight Conflict 84.-
Gunship 89.-
Independence Day 84.-
Raging Skies 92.-
Soviet Strike 84.-
Tempest X3 84.-
Thunderhawk 2 89.-
Top Gun - Fire at Will 94.-
Wing Commander 3 84.-

Unsere Spiele des Monats:

Porsche Challenge
Stellen Sie sich einer echten Herausforderung.
Neu für Sony Playstation.
nur **77.-**

Exhumed
Treten Sie ein in die ägyptische Schattenwelt.
Neu für Sony Playstation.
nur **84.-**

Top-Angebote Sony Playstation

Lost Vikings 2
Descent 2
je nur **74.-**

The Crow
84.-

Rebel Assault 2
Dark Forces
je nur **89.-**

NHL Powerplay
79.-

Mechwarrior 2
Trash It
je nur **89.-**

Nascar Racing
84.-

Wing Commander 4
Little Big Adventure
je nur **84.-**

Need for Speed 2
84.-

Platinum Edition
Air Combat, Ridge Racer, Wipe Out, Destruction Derby, Tekken, B.A. Toshinden,
je nur **44.-**

Micro-Machines
99.-

Alone In the Dark 2 59.-
Worms 69.-
Disruptor 59.-
Extreme Pinball 49.-

Spider
84.-

Descent 49.-
Shockwave Assault 39.-
Goal Storm 59.-
NBA In The Zone 59.-

Total NBA 97
79.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale!

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl. 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert. Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert von lieferbarer Software!

In der Mache: V-Rallye

Virtual Rallye

Es tut sich was in den Labors von Infogrames. Heimlich still und leise haben die Programmierer von Europas größtem Spiele-Publisher ein faszinierendes Rallye-Spiel für die PlayStation entwickelt.

Wir haben uns bei einem Besuch über den aktuellen Entwicklungsstand von "V-Rallye" informiert. von Michael Schmittner



Die Frage wird immer wieder gestellt: Wird V-Rallye besser als "Sega-Rallye" für den Saturn? Um es abzukürzen: Das, was man uns bei der Präsentation von V-Rallye gezeigt hat, war schon extrem beeindruckend. Wenn das fertige Spiel hält, was die 50-Prozent-Version verspricht, kommt V-Rallye deutlich vor dem Sega-Game über die Ziellinie; doch noch ist es nicht ganz soweit.

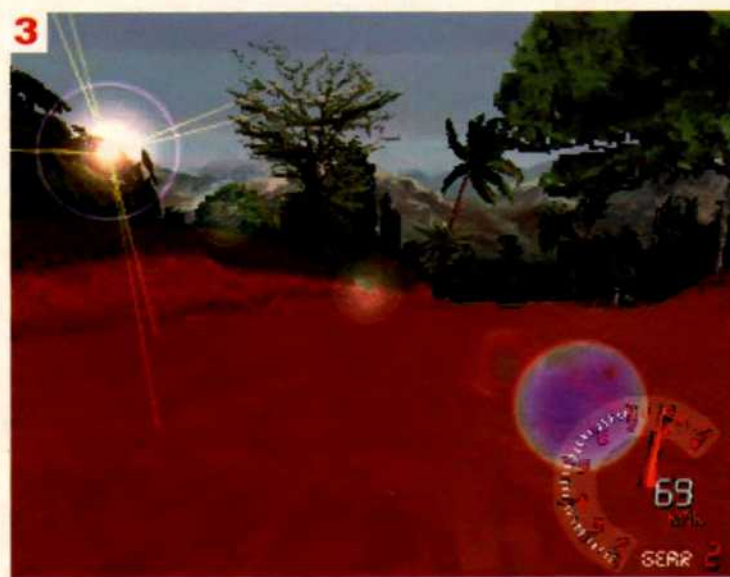
**Multiplayer,
Track-Generator,
Dolby Surround Sound**

Lyon, Frankreich – der Sitz von Infogrames: Dort arbeiten derzeit mehr als 16 Leute, angefangen bei den Programmierern, über Grafiker, Mathematiker und 3-D-Experten bis hin zu Sound-Ingenieuren und KI-Experten an V-Rallye. Als ob das noch nicht genug wäre, konnte der Projektleiter von Infogrames einen wirklichen Fachmann in Sachen Qualitätssicherung und Realismus-Kontrolle gewinnen: den ehemaligen Rallye-Welt-

meister Ari Vatanen.

V-Rallye trägt seinen Namen vollkommen zurecht. Etienne Saint-Paul – sozusagen der Mathematiker vom Dienst – hat sich schließlich nicht umsonst durch 1.200 Seiten Fahrzeugphysik gearbeitet. Monatelang waren Bücher wie "Fundamental of Vehicle Dynamics" und "Race Car Vehicle Dynamics" seine ständigen Begleiter. Die Resultate rechtfertigen den Aufwand. Die Rennwagen in V-Rallye verhalten sich exakt wie Ihre echten Vorbilder. Realität pur – egal ob auf Schotter, Schnee oder Asphalt.

Was für die Fahrzeugdynamik gilt, muß natürlich auch auf den Kopiloten zutreffen. In einem ech-



**[1-2] Detaillierte Grafik: Städte und Landschaften wirken extrem realistisch.
[3] Nur nicht in die Sonne sehen: toller Lensflare-Effekt**



Zwei-Spieler-Modus: Der Bildschirm läßt sich horizontal oder vertikal teilen – ganz wie's beliebt.

ten Rennen ist der Mann auf dem Beifahrersitz mit ausschlaggebend für Erfolg oder Niederlage. Während der Fahrer versucht, das Maximum aus seinem Boliden herauszuholen, informiert ihn der Kopilot ständig über den kommenden Streckenverlauf. An-

weisungen wie "easy left and hard right" machen die hohen Renngeschwindigkeiten überhaupt erst möglich. In V-Rallye werden diese Kommandos situationsabhängig von einem Profirennfahrer gesprochen – in der finalen Version auch auf

Das magische Schwert

i dentität Solingen

Das legendäre Schwert Excalibur

wurde gestohlen – eine Katastrophe droht.

Als Zauberlehrling Beth begibst Du Dich

in eine futuristische, geheimnisvolle Welt,

um Excalibur zurückzugewinnen.

Keine einfache Aufgabe, wie sich

denken läßt...

Atemberaubendes

und fesselndes

3D-Adventure.



EXCALIBUR

2555 AD

- über 600 Räume und mehr als 80 verschiedene Charaktere
- mit deutscher Sprachausgabe und voller Synchronisation aller Spiel-Charaktere
- faszinierende Rätsel, die Geist und Kampfgeschick auf die Probe stellen
- mit Nahkämpfen, bewaffneten Auseinandersetzungen und viel Magie – ein absolut spannendes Adventure-Game



WWW.KONAMI.COM

Distributed by

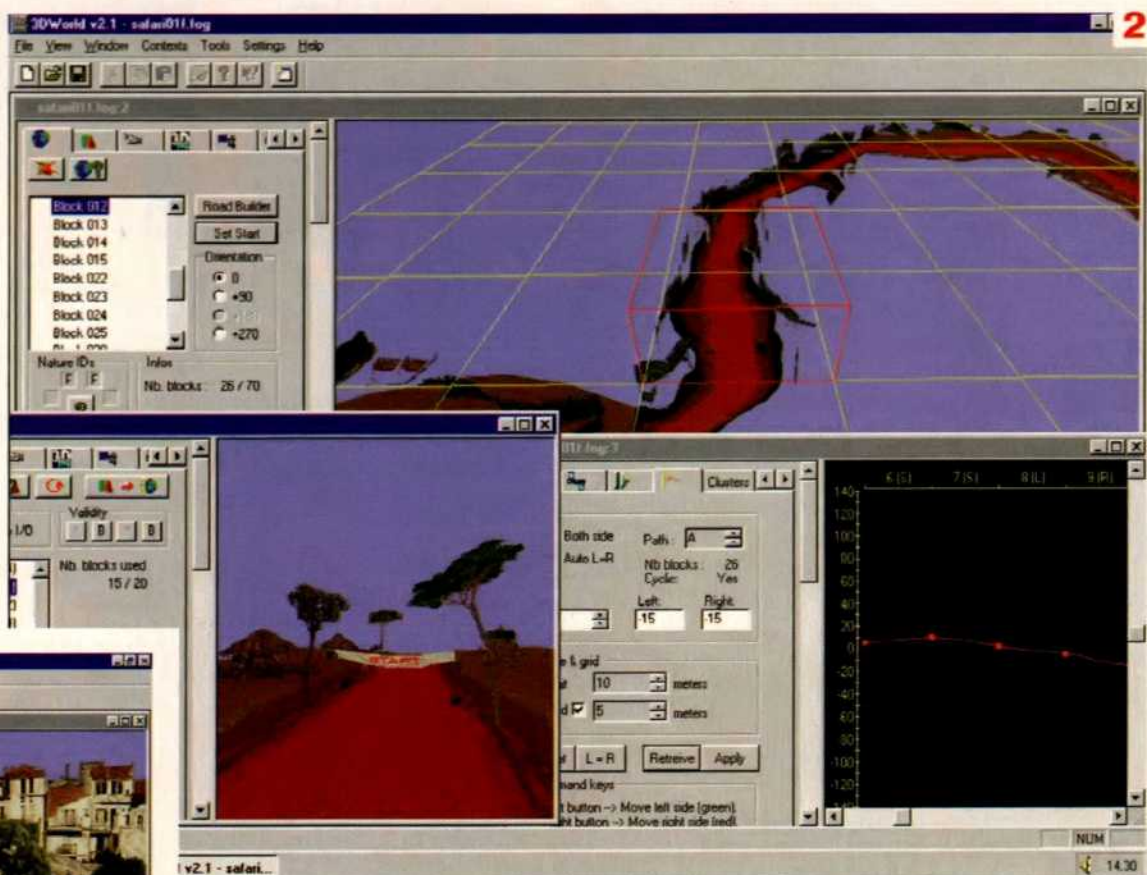
In der Mache: V-Rallye



1 Ein Rennwagen entsteht: bis zu 200 Polygone pro Fahrzeug. **2** Track-Editor: mit diesem Tool bauen die Entwickler die einzelnen Rennstrecken zusammen. **3** Theorie und Praxis: die Voransicht eines neuen Kurses.



deutsch. Im Gegensatz zu so manchem anderen Game kann und muß sich der Spieler bei V-Rallye auf die Angaben seines Soziums blind verlassen. Tut er das nicht, landet er unweigerlich im Graben oder beschließt das Rennen als Letzter.



200 Polygone pro Fahrzeug

Die Grafik von V-Rallye kann sich wirklich sehen lassen. Die einzelnen Objekte wurden zuerst im "3D Studio" entworfen und anschließend mit detaillierten Texturen überzogen.

Auch beim Streckendesign haben die Entwickler ganze Arbeit geleistet. Je nach Rennen fahren Sie entweder tagsüber, in der Dämmerung oder bei Nacht. Hinzu kommen wechselnde Straßen- und Witterungsverhältnisse (trocken, naß, Nebel, Schnee). Apropos Optik: Besitzer eines modernen Fernsehers dürfen sich freuen: V-Rallye unterstützt das 16:9-Format – und auch das bei mindestens 25 Frames pro Sekunde.

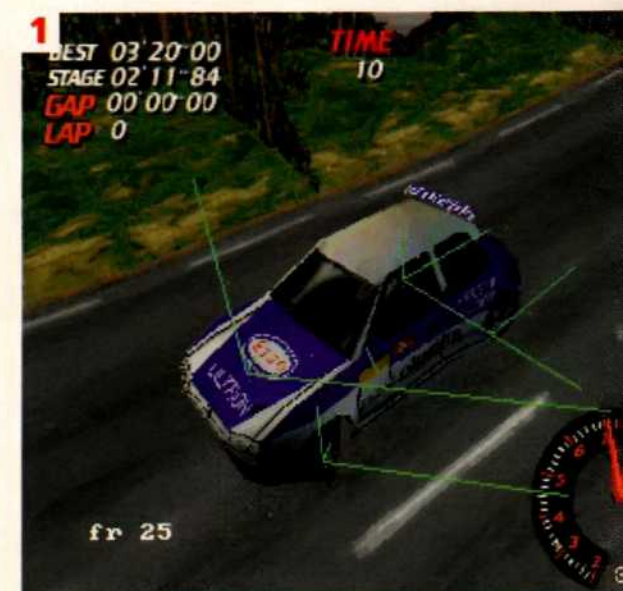
Ein besonderes Bonbon erwartet all diejenigen, die den Arcade- und den Simulations-Modus geschafft haben: der Track-Generator. Mit seiner Hilfe stellen Sie sich immer neue Kurse zusammen. Parameter einstellen, Art der Strecke wählen und die PlayStation errechnet Ihnen einen neuen Kurs (den Sie natürlich auf einer Memorycard speichern können).

Für Langzeitmotivation ist also bestens gesorgt. Dafür garantiert auch der Zwei-Spieler-Modus im Splittscreen-Verfahren. Der Bildschirm läßt sich – je nach Wunsch – horizontal oder vertikal teilen – schon steht einer gepflegten Multi-Rallye nichts mehr im Weg.

V-Rallye soll bereits im Juni verfügbar sein. In der nächsten Ausgabe der PlayStation Magazins werden wir einen genaueren Blick auf das Game werfen – in einem ersten "Angespielt". pat



Beachtlich: Auch im Zwei-Spieler-Modus sinkt die Displayrate nie unter 25 Frames pro Sekunde.



1 Physik: Welche Kräfte wirken wo? **2** Nur noch zehn Sekunden!



Schumled

jetzt für PlayStation und PC

MUMIEN MONSTREN MUTATIONEN



MANIAC: 85%



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

Im Vertrieb von:

BMG
INTERACTIVE

Frischer Wind bei Activision

Mit einer Produktpräsentation im größeren Stil tat die Spieleschmiede ihr Bestes, um die Presse von der Qualität ihrer neusten Produkte zu überzeugen. Vielleicht ist ja auch etwas für Sie dabei. von Moritz Menzel

Activision hat sich für die Zukunft viel vorgenommen. Bob Dewar, der Marketing Chef für Europa, gab sehr vielversprechende Statements ab: Activision will einer der größten, erfolgreichsten und am meisten respektierten Softwarefirmen der Welt werden. Außerdem wollen sie sich auf einige (zwölf bis 15) zentrale Veröffentlichungen pro Jahr konzentrieren und nicht mit Spielen niederer Qualität um sich werfen. Nun, es wäre durchaus zu hoffen, daß sie ihre guten Vorhaben in die Tat umsetzen. Bisher können wir zwar nur über einige Titel berichten, doch die sehen wirklich ausgesprochen gut aus.



Lassen Sie sich verzaubern...

...aber vergessen Sie dabei nicht, Ihre Gegner zu beseitigen! Der Nachfolger des bösen First-Person-Rollenspiel-Geballers "Hexen" sieht nach einem großen Wurf aus. Das Spiel wird mit der "Quake"-Engine laufen, die nur unwesentlich modifiziert und verbessert wurde. Doch was aus dieser noch alles rausgeholt wurde, dürfte alle Fans dieses Genres - gelinde gesagt - vom Hocker hauen. Zunächst haben Sie die Auswahl zwischen vier Charakteren: Necromancer, Assassin, Clerk und Paladin. Jeder einzelne hat spezielle Waffen (insgesamt gibt es 36), Zaubersprüche und indivi-

duelle Eigenschaften. Wie aus Rollenspielen bekannt, wird der Charakter immer mächtiger, je mehr Erfahrung er sammelt.

Was als erstes ins Auge sticht, ist die phantastische Grafik. Zur Zeit ist noch keine Demo der PlayStation-Version verfügbar, so daß wir nur von der PC-Version ausgehen können. Aber es wurden große Versprechungen abgegeben, daß das Spiel auf der Konsole kaum an Qualität einbüßen wird und wir nicht auf die aufwendigen Texturen verzichten müssen. Diese Aussage wurde zugegebenermaßen mit Mißtrauen aufgenommen, aber lassen wir uns überraschen. Viel zum Spielspaß beitragen wird auch die Interaktion mit zahlreichen Gegenständen, denen Sie auf Ihrem Weg begegnen. So lassen sich z.B. die Fenster einer Kathedrale zerschießen, und auch mit einer Guillotine aus der französischen Revolution darf man spielen. "Hexen 2" wird voraussichtlich zu Weihnachten '97 auf der Play-



VIELLEICHT MEHR ALS DU VERTRAGEN KANNST

"SOWAS GENIALES WIE TUROK HABEN
WIR BISLANG NOCH AUF KEINER
KONSOLE GESPIELT" - VIDEO GAMES

"NIE ZUVOR GAB ES
SPEKTAKULÄRE EFFEKTE ZU
BESTAUNEN." - NEXT LEVEL

"BEI DIESEM TITEL HANDELT ES SICH
UM EINEN 3D-SHOOTER DER
EXTRAKLASSE" - TOTAL!

"TUROK IST OHNE ZWEIFEL DER
BESTE EGO-SHOOTER." - MEGA FUN

MIT KONKURRENZLOS REALISTISCHEN SZENARIEN UND
EINER FASZINIERENDEN SOUNDKULISSE IN DOLBY-SURROUND WIRD DIESES SPIEL
ZUR UNVERGESSLICHEN ZEITREISE.

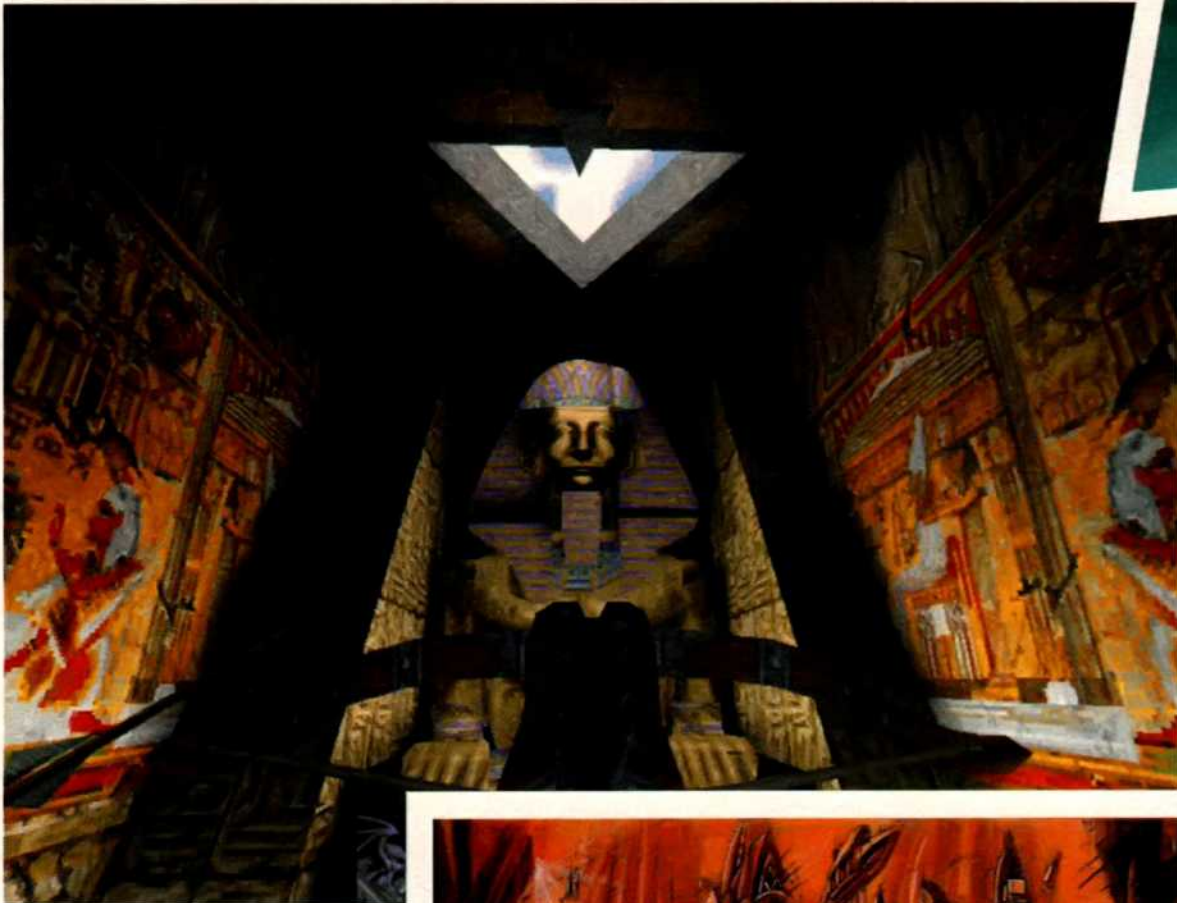
TUROK

DINOSAUR HUNTER



TUROK DINOSAUR HUNTER ist eine Marke von Akkaim Entertainment GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Western Publishing und Nintendo sind eingetragene Marken der Western Publishing Company. Akkaim Entertainment GmbH ist eine Tochtergesellschaft von Nintendo of Europe GmbH.

Akkaim
Entertainment GmbH



gen belegt. Darüber hinaus wird an einer neuen Technik gearbeitet, wonach das Laden des nächsten Levels komplett im Hintergrund geschehen soll. Hoffentlich nicht zu schön, um wahr zu sein. PlayStation-Freaks werden frühestens im August '97 in den Genuß kommen, mit Bruce Willis an ihrer Seite die Welt zu retten.

Und noch ein Pitfall...

An die Fans von Titeln wie "Crash Bandicoot" und "Pandemonium" richtet sich das neue "Pitfall 3D", in dem endlich wirkliches 3-D auf der PlayStation realisiert werden soll. Ausnahmsweise erhofft man sich durch handanimierte Bewegungsabläufe eine noch natürlichere Darstellung als beim "Motion Capturing", durch

das sonst die Bewegungen von realen Menschen im Computer eingefangen und auf Spielfiguren übertragen werden. Einen der technischen Höhepunkte sollen die Morphing-Effekte darstellen, wovon wir uns bisher allerdings noch nicht nachhaltig überzeugen konnten. Durch vier Regionen und 24 Level werden Sie den – aufgrund zahlreicher Umsetzungen mittlerweile gut bekannten – Helden Harry jun. ab September '97 steuern können.



Blechgiganten

Spieler, die sich am liebsten riesige Metall-Boliden als Haustiere halten, werden ebenfalls versorgt.

Über "Mechwarrior 2" werden sich besonders die Fans des legendären ersten Teils freuen. Da die PlayStation schlicht und ergreifend andere Vorteile bietet als der PC, wurde für die Konsole – laut Activision – keine direkte Umsetzung, sondern ein mehr oder minder komplett neues Game geschrieben. So ist die PSX-Version z.B. wesentlich actionlastiger und weniger strategiebetonnt. Trotzdem haben Sie einige nette Optionen zur Verfügung. Fassen Sie z.B. wichtige Waffen, die Sie stets in einer Salve abfeuern wollen, einfach auf einem Button zusammen. Da die Anzahl Ihrer Raketen beschränkt ist, sind auf den insgesamt zehn Planeten zahlreiche Power-Ups verstreut, die im Kampf gegen Ihre Gegner hilfreich und mit Sicherheit



von Nöten sein werden. Sie haben übrigens die Qual der Wahl, sich unter zwölf Mechs Ihr persönliches Schoßhündchen auszuwählen, welches sich dann den Weg durch die Missionen freischießt.

Wer noch mehr Abwechslung will, der sollte sich seelisch schon mal auf den nächsten Star der Mech-Familie vorbereiten. "Heavy Gear", quasi der Nachfolger des obigen Titels, wird auf der PlayStation voraussichtlich Weihnachten '97 erscheinen. Wir hatten nur die Möglichkeit, uns das Spiel schon mal auf dem PC zu Gemüte zu führen. Denn dasselbe Design-Team, das auch



Station erscheinen. Die PC-Fans werden schon im Juni beglückt.

Vorsicht: Innovation!

Etwas sehr Interessantes hat man sich für "Apocalypse" einfallen lassen. In diesem Third-Person-Action-Titel besteht

Ihre simple Aufgabe darin, die vier Reiter der Apokalypse zu bezwingen, um die Welt zu retten. Nicht innovativ genug? Nun, da ist noch etwas. Stets an Ihrer Seite und als Ihr persönlicher Kumpel immer für einen Ratschlag zu haben, ist der Megastar Bruce Willis – oder besser gesagt eine gerenderte Spielfigur, die sich genauso bewegt und den Kopf des Actionhelden trägt. Auch die Gegner sind echte 3-D-Wesen – Sprites gehören der Vergangenheit an. Sie haben etwa neun Waffen zur Verfügung und werden in der Lage sein, aus jeder Position zu feuern. Um trotzdem die Übersicht zu behalten, sind die vier Knöpfe des Pads mit den einzelnen Schußrichtun-

die Verantwortung für Mechwarrior 2 trägt, ist zur Zeit noch stark am Werkeln. Übrigens wurden verschiedene Teams für die Konsolen- und die PC-Version eingesetzt, was wieder auf zwei Games mit ganz unterschiedlichen Schwerpunkten schließen läßt. Die Gears, die man sich deutlich kleiner vorstellen muß als die Giganten von Mechwarrior, sollen jeweils aus etwa 700 Polygonen bestehen, was eine relativ flüssige und "natürliche" Bewegung ermöglicht. Außerdem warten die Missionen mit netten Neuerungen auf. Ihr "Blechfreund für schöne Stunden" kann hinfallen und wieder aufstehen, sich ducken und mit Granaten werfen. Gimmicks wie Artillerie-Angriffe oder Luftangriffe, die Sie von Zeit zu Zeit unterstützen, sind Balsam für die Wunden jedes gebeutelten Spielers. Um Ihnen reichlich Grund zu geben, vor Frust auf dem Pad rumzu-



kauen, wurde auch an der Künstlichen Intelligenz gearbeitet. Laut Dream Pod 9, den Entwicklern, sind die Feinde "in etwa so smart wie ein blöder Hund". Klingt interessant, ist unterm Strich aber gar nicht mal so schlecht und mit Sicherheit ein Fortschritt.



SONY PLAYSTATION

Basisgerät normal 299.99
Multinorm-Basisgerät 399.99
(ermöglicht das Abspielen von US und Japan Importen)

SONY-ZUBEHÖR

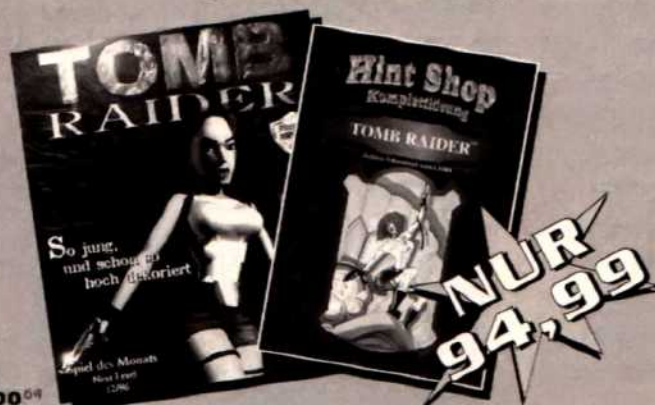
Action Replay (Game Buster) 83.99
Controller 53.99
Controller Nachbau bunt 34.99
Euro-Scart Kabel RGB ab 24.99
HF-Adapter 44.99
HF-Adapter Nachbau 29.99
Lenkrad mit Pedalen (Mad Catz) 149.99
Link-Kabel ab 24.99
Memory Card 44.99
Memory Card Nachbau bunt 29.99
Memory Card Groß 120 Blocks 65.99
Memory Card Super Groß 360 Blocks 92.99
Mouse 53.99
Multinorm Umbausatz 59.99
SONY-Bag 79.99
(Tasche für Playstation+1 Controller+1 Memory-Card)

Sondernangebote

Floating Runner 49.99
Goalstorm 49.99
Viewpoint 39.99
Ridge Racer, Tekken, Destr. Derby 44.99

Tomb Raider Bundle

Tomb Raider + Lösungsbuch
(256 Seiten)



NINTENDO 64

- ab März lieferbar!

Ständig über 200 PSX Titel
ab Lager lieferbar!

VERSAND 99

...denn Computerspiele kauft man beim Spezialisten!

Bestellen Sie:

Versand 99 GmbH - Bergrather Str. 16a - 52249 Eschweiler

Bestellannahme: Mo-Fr 8.00-18.30 Uhr - Sa 10.00-13.00 Uhr

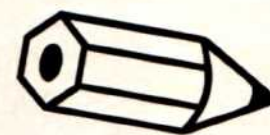
Tel: 0 24 03 / 2 11 88

Fax: 0 24 03 / 3 53 51

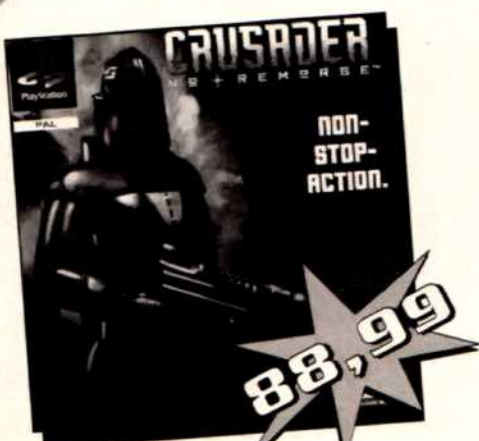
E-Mail: Versand99GmbH@TOnline.de

Versandkatalog

kostenlos und unverbindlich anfordern!



-über 1500 Spiele & und Infos auf 96 Farbseiten
-Sony PSX
-PC CD ROM
-Nintendo 64
-Zubehör



Sony
Crusader no Remorse



Sony
Contra-Legacy of War



Sony
Excalibur

Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 9.99 zzgl. 3,- DM Zahlkartengebühr. Softwarebestellungen ab 250 DM ohne Versandkosten. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von DM 20,-. Achtung: Ladenpreise weichen ab!

DIE MUTTER ALLER SHOOTER

Mitten im sonnigen Kalifornien
bastelt ein hochbegabtes Entwicklerteam
an der "Mutter aller Shooter":

In den heiligen Hallen von Shiny
Entertainment entsteht die
PlayStation-Version von "MDK".

Wir haben den Entwicklern
über die Schulter
geschaut. von Michael Schmithäuser



Mit einem futuristischen Fallschirm fällt Kurt in die gegnerischen Linien ein (PC-Version).

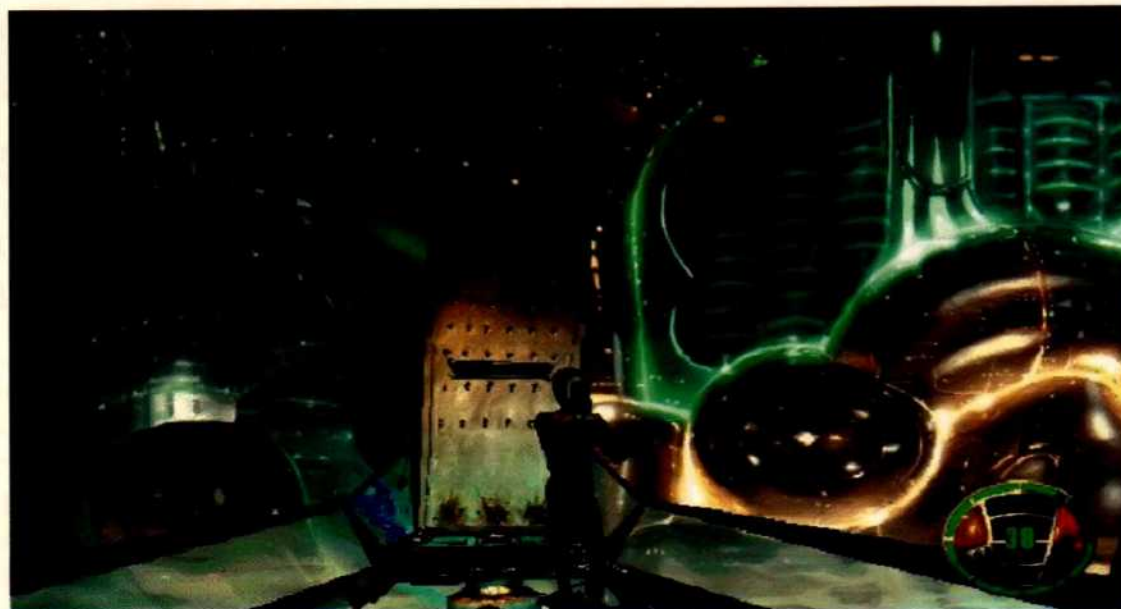
Großes kündigt sich an im Genre der 3-D-Shooter. Am 27. März 1997 erschien die PC-Version von "MDK", und die Fachwelt geriet schier aus dem Häuschen. Kommentare wie "Es ist das bestaussehendste PC-Spiel aller Zeiten!", "Das innovativste Spiel, das jemals erschaffen wurde!" oder "MDK verspricht so coole 3-D-Grafik und ein so realistisches Gameplay, daß jeder sofort in die Softwareläden stürmen sollte!" waren an der Tagesordnung.

Die Wogen der Begeisterung schwappten aus unserer Nachbar-Redaktion "PC Player" in unsere Büroräume hinüber, und so ließen wir es uns nicht nehmen, das Objekt der Begierde auf unseren PCs anzuspähen. Und schon war es um uns geschehen: Die PlayStations blieben erst einmal für ein paar Tage unangetastet, denn MDK setzt wirklich Maßstäbe in Sachen Grafik, Gameplay und Spielwitz.

"Wieder mal ein Spiel, daß nur für hochgezüchtete Pentium PCs erscheinen wird!" werden Sie jetzt vielleicht

enttäuscht einwenden, doch dem ist nicht so: Im Auftrag der Entwicklerfirma Shiny Entertainment (bekannt durch "Earthworm Jim") bastelt die amerikanische Softwareschmiede Neversoft gerade an einer Umsetzung für die Sony-Konsole. Voraussichtlicher Produkt-Launch: Herbst 1997.

Jeder PlayStation-Jünger, der zum ersten Mal in den Genuß von MDK kommt, fühlt sich unweigerlich an "Tomb Raider" erinnert. Wie bei dem Eidos-Hit mit Lara Croft sehen Sie Ihre Spielfigur namens Kurt von hinten, während sie durch die dreidimensionalen Level hetzt. Kurt hat sich einiges vorgenommen: Er darf im Alleingang die Erdoberfläche von tausenden außerirdischer Invasoren säubern. Bei diesem Unterfangen unterstützt ihn Dr. Fluke Hawkings mit seinen ebenso genialen wie abgedrehten Erfindungen – oder haben Sie schon mal von der "Interessantesten Bombe der Welt", der "Kleinsten Atombombe aller Zeiten" oder einer "Anti-Radar-



Schade, daß aufgrund des hitzigen Treibens keine Zeit zum Genießen der prachtvollen Hintergrundgrafiken bleibt (PC-Version).

In der Mache: MDK

Die ersten Bilder der PlayStation-Version

Wer behauptet, die PlayStation könne nicht mit den Grafikfähigkeiten eines gut ausgebauten PCs konkurrieren? Die ersten Schnappschüsse der gerade in Entwicklung befindlichen PSX-Version von MDK sprechen eine andere Sprache...



Farbe" gehört? Schon an diesen Extra-
waffen wird deutlich, daß die Jungs
von Shiny das ansonsten so bier-
ernste Action-Genre gehörig auf die
Schippe nehmen. Auch die Gegner
heben sich erfrischend
vom knallharten Action-
Einerlei ab: So halten
sich die bösen Roboter
auch mal eine Ziel-
scheibe vor's Gesicht
oder wackeln provozie-
rend mit dem Gesäß –

Die Entwickler aus dem Hause Shiny Entertainment haben wirklich allen Grund dazu, so stolz in die Kamera zu gucken.



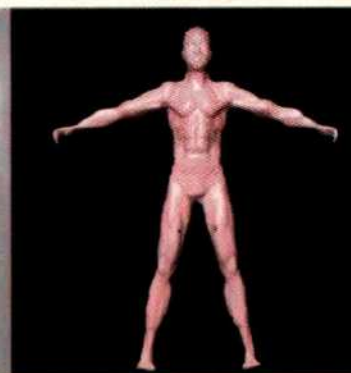
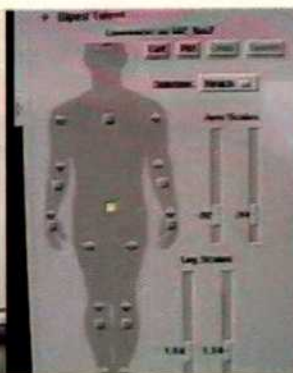
getreu dem Motto "Erschieß mich doch, wenn Du mich kriegst!". Das alles spielt sich in einer 3-D-Umgebung ab, die einem schlicht den Atem raubt. Wunderschöne Oberflächentex-



Mit dieser Wumme im Retro-Design räumt Kurt unter der außerirdischen Brut auf.



Cool Boarders läßt grüßen: Auf dem Antigravitations-Board heizt Kurt seinen Gegnern so richtig ein (PC-Version).



Arbeiten wie die Profis: Auch bei der Entwicklung von MDK kommt modernste Motion-Capture-Technologie zum Einsatz. Hier wird gerade Kurt's Frontansicht vermessen (links), in der Workstation mit Bewegungspunkten versehen (mitte) und schließlich in ein dreidimensionales Modell gerendert (re.).



Texturen, wohin das Auge blickt – MDK spart wahrhaft nicht mit detailreichen Oberflächentexturen (PC-Version).

turen, perfektes Level-Design und grandiose Animationssequenzen lassen die Ausstattung der bisherigen Referenz "Tomb Raider" weit hinter sich. Und alle Zeichen stehen gut, daß sich diese Grafikpracht auch auf der PlayStation entfalten wird – die ersten Screenshots sehen äußerst vielsprechend aus.

Wir halten Sie über die Entwicklung des potentiellen Herbst-Hits '97 auf dem Laufenden und werden Kurt, Dr. Hawkings und das Hunde-Maskottchen Max im Auge behalten. Wenn Sie ganz genau hingeschaut haben, wissen Sie jetzt auch, was die Abkürzung "MDK" bedeutet.



Neue Ansichten

Normalerweise feuert Kurt seine Salven in der Standard-3-D-Ansicht durch die Gegend. Doch manche Gegner erfordern einen gezielten "Blattschuß" in bester Scharfschützen-Manier. Dafür steht ihm eine hochinteressante Zielsuch-Apparatur zur Verfügung.



Der Blick in die Ferne läßt sich beliebig zoomen...



...wodurch Sie so manchem Gegner direkt in die Augen schauen können (in diesem Fall eher in das Auge!).



Noch tanzt der Roboter fröhlich im Zielfernrohr herum...



...doch schon bald wird ihm das Tanzen vergehen!

Fragebogen

Ein echtes Unikat:
Eine PlayStation mit den Unterschriften
der Band "Culture Beat".



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: "Culture Beat", Dornacher Str. 3 d, 85622 Feldkirchen, Fax-Nr. 089/99115-499)!

Einsendeschluß ist der 30.04.1997; Mitarbeiter des DMV/Franzis-Verlages und deren Angehörige sind – schon wieder – 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

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

- ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3
☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Was hat Ihnen nicht gefallen?

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

Artikel, Seite	Bewertung
_____	☐
_____	☐
_____	☐
_____	☐
_____	☐
_____	☐

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

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

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

Die Daten werden elektronisch verarbeitet.

Gib ihnen...

identität Solingen

Das erste **echte**
3D-Spiel für die
PlayStation.
Mit **3D-Brille.**



Contra

Martialischer Konami-Klassiker im 32 Bit-Format. In einer düsteren Zukunft entbrennen heftige internationale Kämpfe. Die Regierung schickt nicht irgendwelche Warriors an die Front – sondern eine vierköpfige Eliteeinheit, die mit purer Waffengewalt gegen die abgefahrensten Kreaturen kämpft.

- Überzeugende, ausgereifte Grafik mit einer Vielzahl texturierter Polygone. Sanfte Kamerafahrten.
- Coole Sounduntermalung mit futuristischen Schußgeräuschen, Halleffekten, atmosphärischen Musikstücken.
- Simultaner 2 Spieler-Modus.

Das Offizielle Playstation Magazin, 3/97:

„Die Grafik ist brilliant und abwechslungsreich, die Soundkulisse kann man ebenfalls nur als gelungen bezeichnen. Und zu zweit kennt der Spielspaß keine Grenzen.“

Wertung **1,8**

Fun Generation, 3/97: „...ein komplexes, kompaktes, fesselndes und ziemlich hartes Shoot'em Up. Contra wird die Fans der Serie begeistern.“

Wertung: **8 von 10**

Videogames, 3/97: „...tolle Grafik und ausgereifte Baller-Action.“

Wertung **73%**



WWW.KONAMI.COM

DIE TOP 50

Nun sind genau zehn Ausgaben
des offiziellen PlayStation
Magazins erschienen. Angesichts
dieses Mini-Jubiläums wollten
wir es uns nicht nehmen lassen,
Ihnen auf einen Blick die 50
besten PlayStation-Titel zu
präsentieren. And the winner is...

von Artur Hoffmann

Wer bekam eine 2,0er Wertung?

50 Area 51

Hersteller: GT Interactive
Genre: 3-D-Shooter
O-Ton: Der bisher einzige echte 3-D-Shooter ist eine perfekte Umsetzung des Spielhallenklassikers. Perfekte Hintergründe, cool dargestellte Gegner und echte Schauspieler machen das Spiel zu einem Augenschmaus allererster Klasse.

Wertung: 2,0 – PSM 4/97

49 Battle Arena Toshinden 2

Hersteller: Sony Computer Entertainment
Genre: Beat'em-Up
O-Ton: Ein abgefahrenes und ultraschnelles Kampfspiel, das die Herzen aller Beat'em-Up-Fans um Oktaven höher schlagen läßt. Neben den attraktiven Hintergrundgrafiken begeistern vor allem die detailreichen Ausarbeitungen der Spielfiguren.

Wertung: 2,0 – PSM 8/96

48 Crash Bandicoot

Hersteller: Sony Computer Entertainment
Genre: Jump'n-Run
O-Ton: Ein abgefahrenes Jump'n-Run-Spektakel, das aufgrund der beeindruckenden Grafik lange an den Bildschirm fesselt. Crash Bandicoot bindet die besten Elemente aus den schönsten Jump'n-Runs recht gelungen in einen 3-D-Rahmen ein.

Wertung: 2,0 – PSM 11/96

50



47 Gex

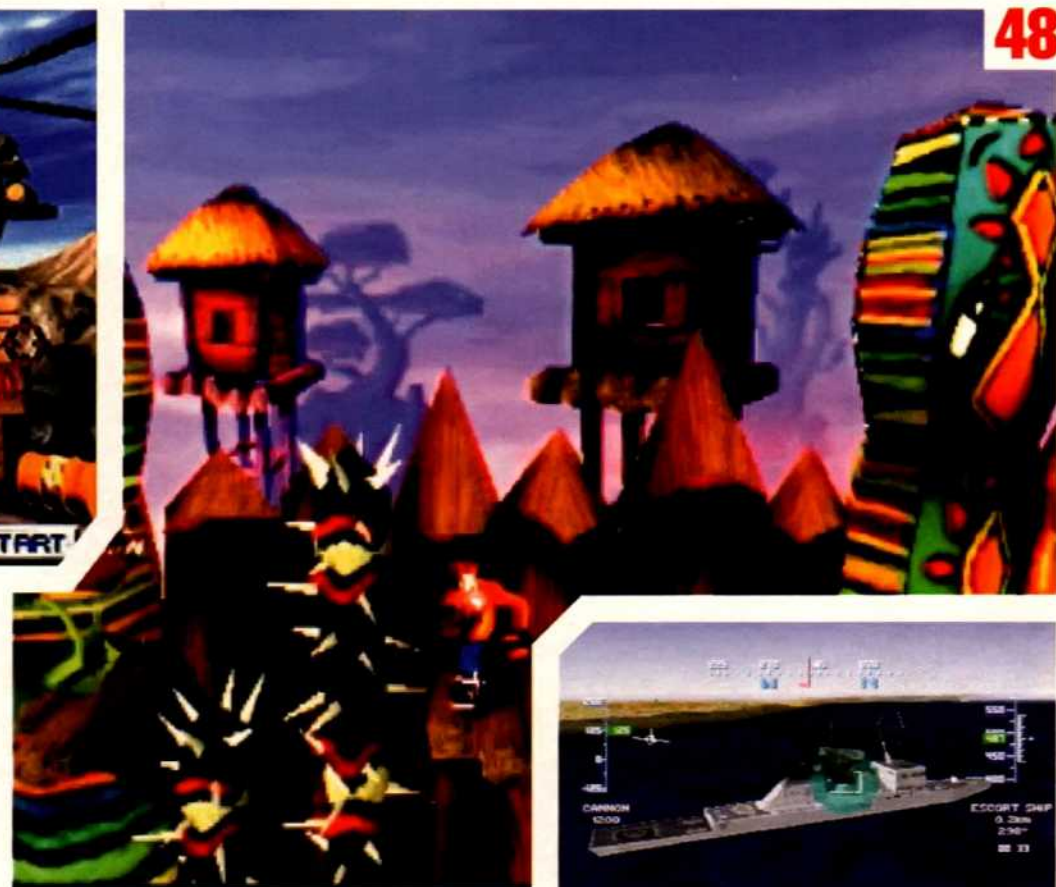
Hersteller: Sony Computer Entertainment/Crystal Dynamix
Genre: Jump'n-Run
O-Ton: Das kleine grüne Reptil kam, wedelte ein paar mal mit seinem Schwanz und eroberte die Herzen der Genrefans. Gex vereint als erstes PlayStation-Spiel alle wichtigen Jump'n-Run-Zutaten zu einem höchst unterhaltsamen Geschicklichkeits-Cocktail.

Wertung: 2,0 – PSM 8/96

46 Gunship

Hersteller: Sony Computer Entertainment/Microprose
Genre: Action
O-Ton: Eine realistische Helikoptersimulation, die durch gute Grafik und eine spektakuläre Präsentation gestützt wird. Was an Gunship beeindruckt, ist die Intelligenz der gegnerischen computergesteuerten Gegner, die im Laufe des Spiels immer weiter zunimmt.

Wertung: 2,0 – PSM 9/96



45 NBA – In the Zone 2

Hersteller: Konami
Genre: Sportspiel
O-Ton: Eine faszinierende Basketballsimulation, die in Sachen Spielspaß und Motivation ganz vorne steht. Ein Spiel, das gleichermaßen als Sportsimulation wie auch als arcadeartiges Actionsspektakel überzeugt. Ein ganz tolles Ding!

Wertung: 2,0 – PSM 4/97

44 Lomax in Lemmingland

Hersteller: Psygnosis
Genre: Jump'n-Run
O-Ton: Die grünen Selbstmörder stehen in diesem Hüpfspiel ganz im Schatten des Superlemmings Sir Lomax. Jede Spielstufe hat ihren eigenen, unverkennbaren Charakter, der durch witzige Animationen unterstützt wird.

Wertung: 2,0 – PSM 12/96

43 Namco Museum Vol. 2

Hersteller: Sony Computer Entertainment/Namco
Genre: Oldies-Sammlung
O-Ton: Die Arcadeklassiker Xevious, Gaplus, Super Pac Man, Mappy, Grobda und Dragon Blaster auf einer Scheibe. Die Fortsetzung der Museumreihe (insgesamt sind 10 Titel geplant) lebt alleine von ihrem hohen Nostalgiefaktor.

Wertung: 2,0 – PSM 2/97

42 NBA Jam Extreme

Hersteller: Acclaim
Genre: Sportspiel
O-Ton: Abgespacetes Korbballspiel mit niedrigem Realismusfaktor. NBA Jam Extreme ist genau die richtige Wahl für Basketball-Fans, die sich ein paar vergnügliche Stunden mit groben Fouls, atemberaubenden Slam-Dunks und lustigen Gags machen wollen.

Wertung: 2,0 – PSM 2/97

41 Perfect Weapon

Hersteller: Electronic Arts
Genre: Action-Adventure
O-Ton: Ein grafisch und technisch hervorragendes Teil, das allerdings nicht unbedingt einfach zu spielen ist. Die fünf Welten beinhalten insgesamt 1.300 dreidimensionale Locations, die dem jeweiligen Ambiente angepaßt sind.

Wertung: 2,0 – PSM 2/97

40 Riot

Hersteller: Sony Computer Entertainment
Genre: Action-Sportspiel
O-Ton: Die sehr harte Basketballparodie ist im dünn besiedelten Markt der Action-Sportspiele die zweite Wahl. Bei Riot spielen Sie nicht gegen Hinz und Kunz, sondern gegen beinharte Kampfmaschinen, die weder Freund noch Feind kennen.

Wertung: 2,0 – PSM 3/97

PlayStation Magazin, Redakteurin

Patricia Beischl



1. indiziert (FOX Interactive)

Aber nur mit Lightgun, im Muscle-Shirt und mit ein bißchen Dreck im Gesicht.

2. Bust-A-Move 2

Das einzige Spiel, wo mich mein Freund morgens um vier Uhr wecken und mir im Halbschlaf das Joypad in die Hand drücken kann – und ich trotzdem gewinne.

3. Micro Machines 3

Irgendwann werde ich verstehen, warum ich nach links lenken muß, wenn ich doch eigentlich nach rechts fahren möchte!

4. Crash Bandicoot

Ich habe bislang ca. hundert Mal vor Wut ins Joypad gebissen – und kann trotzdem nicht von dem orangefarbenen Wicht lassen.

5. Spot goes to Hollywood

Der rote Punkt ist eine echte Alternative zum grünen...

ENJOYSOFTWARE



Mitmachen!

Und mit **MDK** gewinnen!

WIE ?

Ganz einfach!

Beantworten Sie uns folgende Frage:

Was bedeutet das Kürzel "MDK"?

Wer sich unsere Anzeige genauer ansieht, wird die Antwort schnell finden. Einfach eine Postkarte mit dem Stichwort "MDK", der Lösung und natürlich Ihrer Adresse drauf an das Joysoft Versand Center schicken und mit Joysoft und Acclaim gewinnen!

Einsendeschluß ist der 30.5.97!

Was es zu gewinnen gibt:

eine **"MDK" Lederjacke**

und **5 tolle Überraschungspakete!**



Wir führen außerdem Spiele für:

- PC
- Macintosh
- Amiga
- Sega Saturn

sowie:

- Joysticks
 - Lösungsbücher
 - Trading- & Sport Cards
 - US-Importe
- und vieles mehr

PSX

4-4-2 Fussball (KD)	89.90
Actua Golf 2 (DA)	89.90
Adidas Soccer Int. (KD)	99.90
Agent Armstrong (DA)	89.90
Area 51 (DA)	99.90
Atari Greatest Hits (DA)	89.90
Battle Stations (KD)	89.90
Bubble Bobble 2 (DA)	89.90
Burning Road (KD)	69.90
Carnage Heart (DA) *	79.90
Contra: Legacy of War (DA)	99.90
Crusader No Remorse (KD)	89.90
Crypt Killer (DA)	99.90
Cyberia 1 (KD)	39.90
Dark Forces (KD)	89.90
Darklight (KD) *	89.90
Descent 2 (DA)	89.90
Discworld 2 (KD)	99.90
Epidemic (KD)	79.90
Excalibur (DA) *	99.90
Exhumed (DA) (ab 18 J.)	89.90
Hardball 5 (DA) *	99.90
Her's Adventure (DA) *	89.90
Hexen (DA) (ab 18) *	99.90
Independence Day (KD) *	89.90
Int. Supersoccer Deluxe (DA)	89.90
Jet Rider (DA)	89.90
King of Fighters (DA) *	89.90
King's Field (KD)	89.90
Legacy of Kain (DA)	89.90
Life Force Tanker (DA)	i.V.
Little Big Adventure (KD)	89.90
Lost Vikings 2 (DA)	89.90

PSX

Magic the Gathering (DA) *	89.90
MDK (DA) *	i.V.
Max, Dr. Hawkins, Kurt	
Mechwarrior 2 (KD)	99.90
Micro Machines 3 (DA)	119.90
Midnight Run (DA) *	99.90
Nascar Racing (DA)	99.90
NBA Hangtime (DA) *	109.90
Need for Speed 2 (KD) *	89.90
NHL Face Off 97 (DA)	79.90
Perfect Weapon (KD)	89.90
Porsche Challenge (DA)	89.90
Raven Project (DA) *	99.90
Rebell Assault 2 (KD) *	99.90
Resident Evil 2 (KD)	i.V.
Riot (DA)	89.90
Road Rage (DA)	89.90
Robotron X (DA)	99.90
Samurai Showdown (DA)	79.90
Sentinent (KD)	99.90
Spider (DA)	89.90
Stadt der verlorenen Kinder (KD) *	89.90
Suikoden (DA)	99.90
Super Moto Cross (DA)	89.90
Swagman (DA)	89.90
Ten Pin Alley (DA)	89.90
The Crow (DA)	89.90
The Last Dynasty (KD)	99.90
VMX Racing (DA) *	89.90
Wing Commander 4 (KD)	99.90

PSX ZUBEHÖR

Playstation	299.00
Antennenkabel RFU Adapter	49.90
Control Board Table Top	49.90
Control Combat Stick	109.90
Control Pad "Just a Pad"	29.90
Control Pad ASCII	49.90
Control Pad ASCII Special	59.90
Control Pad Cyclones	49.90
Control Pad Infrarot (2 Stk.)	89.90
Gamebuster Mogelmodul	89.90
Gun "Avenger"	69.90
Gun "Predator"	79.90
Joystickverlängerung 2,0m	19.90
Joystick Analog	119.90
Lenkrod Mad Catz	149.90
Lenkrod Per4mer	139.90
Link Kabel	29.90
Memory Card 15 Speicherplätze	39.90
Memory Card 120 Speicherplätze	79.90
Memory Card 360 Speicherplätze	99.90
Memory Diskdrive	179.90
Mouse	59.90
Multitap 4 Player Adapter	69.90
Negcon Pad	89.90

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Sortiment. Bitte fordern Sie unseren kostenlosen Katalog oder unsere ebenfalls kostenlose Katalog-CD an. In beiden finden Sie Beschreibungen und Informationen über Spiele und Zubehör aus unserem Angebot.

JOYSOFT SHOP 53111 Bonn Münster Str. 11 0228/65 97 26	JOYSOFT SHOP 40211 Düsseldorf Am Wehrhahn 24 0211/36 44 45	JOYSOFT SHOP 53721 Siegburg Kaiser Str. 54 02241/ 6 80 45	JOYSOFT SHOP 56068 Koblenz Schloß Str. 16 0261/30 96 34
JOYSOFT SHOP 50676 Köln Mathias Str. 24-26 0221/9 23 15 45	JOYSOFT SHOP 60311 Frankfurt Fahrgasse 87 069/91 39 83 71	JOYSOFT SHOP 45127 Essen Viehofer Str. 17 0201/2 43 72 95	JOYSOFT SHOP 52062 Aachen Blondel Str. 10 0241/40 69 12
JOYSOFT POINT "MYSTIC GAMES" 72458 Albstadt J.-Mauthe Str. 7 07431/93 30 80	JOYSOFT POINT "DICOM" 63450 Hanau Am Freiheitsplatz 6 06181/92 63 41	JOYSOFT POINT "GAMESHOP GIESSEN" 35390 Giessen Katharinengasse 21 0641/791794	JOYSOFT POINT "SOFT SITE" 63065 Offenbach Schloß Str. 20-22 (1. Etage) 06982/36 90 45

Artikel aus unserem Sortiment erhalten Sie auch bei unseren autorisierten JOYSOFT POINT Partnern.
Preise der JOYSOFT POINT Shops können abweichen.

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

VERSAND & SERVICE CENTER:

AACHENER STR. 1004, 50858 KÖLN

BESTELL HOTLINE: 0221/ 94 86 10 50

BESTELL FAX: 0221/ 94 84 427

Beachten Sie auch unser Internet Angebot für Sie! <http://www.joysoft.de> Hier können Sie direkt Ihre Bestellung aufgeben und aus unserer Mailbox die neuesten Updates und Patches downloaden. Sie erreichen uns unter: 0221/9483307(analog), 0221/9483306 (ISDN).

Unser Lieferservice im Inland: Sie zahlen per **Kreditkarte oder per Vorkasse**, wir liefern per **Post**: Versandkostenanteil 6.90 DM oder per **UPS**: Versandkostenanteil 9.90 DM. Falls Sie **Nachnahmelieferung** wünschen, beträgt der Versandkostenanteil 9.90 DM bei Post- und 16.90 DM bei UPS-Lieferung. **Ab einem Rechnungsbetrag von 200,- DM liefern wir versandkostenfrei!**

Unser Lieferservice im Ausland: Sie zahlen per **Kreditkarte oder postbare Vorkasse**, wir liefern per **Post**. Der Versandkostenanteil beträgt in Europa: 20,- DM für Päckchen bzw. 50,- DM für Pakete. Der Versandkostenanteil außerhalb Europas beträgt 25,- DM für Päckchen.

Kreditkartenzahlung: Wir akzeptieren die Euro- und Visa-Card. Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung an, welche Karte Sie benutzen, außerdem benötigen wir Ihre Kartennummer und das Gültigkeitsdatum, sowie Ihre Telefonnummer für evtl. Rückfragen. Bei schriftlichen Bestellungen vergessen Sie bitte nicht Ihre Unterschrift.

39 Soviet Strike

Hersteller: Electronic Arts

Genre: Action

O-Ton: Auch der jüngste Sproß der Strike-Saga glänzt mit schweren Missionen und einer perfekten Präsentation. Um gegen die feindliche Übermacht zu bestehen, müssen Sie sehr geschickt vorgehen und die topografischen Gegebenheiten des Geländes voll ausnutzen.

Wertung: 2,0 – PSM 1/97

38 Victory Boxing

Hersteller: JVC

Genre: Sportspiel

O-Ton: Diese Mischung aus Kampf- und Strategieelementen ist trotz des insgesamt guten Gameplays kein Spiel für die Schnelle. Am Anfang stehen Sie auf Platz 31 der Weltrangliste. Natürlich ist es Ziel des Spiels, bis auf die Position 1 vorzurücken und Weltmeister zu werden.

Wertung: 2,0 – PSM 2/97

44**42****39****40****37 Warhammer: Im Schatten der gehörnten Ratte**

Hersteller: Mindscape

Genre: Strategie

O-Ton: Ein ausgezeichnetes Echtzeitspektakel, das leider im Schatten von "Command & Conquer" unterzugehen droht. Die Grafik ist beeindruckend und erinnert an den Film "Braveheart". Allerdings dürfen Sie hier mitspielen.

Wertung: 2,0 – PSM 12/96

Mit 1,9 wurden bewertet:**36 Baphomets Fluch**

Hersteller: Sony Computer Entertainment

Genre: Adventure

O-Ton: Baphomets Fluch ist das derzeit beste deutschsprachige Adventure, das Sie sich für Ihre Konsole zulegen können. Die Detailtreue bei der Animation und die gewählten Perspektiven verleihen dem Spiel einen ganz besonderen Charme.

Wertung: 1,9 – PSM 11/96

**36****35 Blam! Machinehead**

Hersteller: Eidos

Genre: 3-D-Shooter

O-Ton: Das farbenfrohe Treiben auf dem Bildschirm entfaltet seinen Suchtfaktor mit zunehmender Spieldauer. Achtung: Blam! Ist keine gehirnlose und spielerische, Substanz entbehrende Ballerorgie, sondern ein Actiondrama in fast perfekter Machart.

Wertung: 1,9 – PSM 11/96

35

PlayStation Magazin, freier Autor

Michael Schmithäuser**1. Resident Evil**

...weil es das erste Videospiel mit Szenen ist, die mich zu Tode erschrocken haben. Das gelungenste Action-Adventure für die PlayStation fesselte mich nächtelang an die Konsole.

2. Tempest X

...weil ich schon als 15-jähriger jedes verfügbare Markstück in den Automaten gesteckt habe.

Die ultimative Action-Orgie für die Sony Computer Entertainment-Konsole – Mann, ist das schrill, Mann!

3. Worms

...weil ich damit die heftigsten Vier-Spieler-Duelle meines Lebens ausgefochten habe. Die fröhliche Wurm-Schlacht bringt in der Gruppe doppelt soviel Fun wie jeder andere PlayStation-Titel.

4. Lost Vikings 2

...weil ich unbedingt nach dem 33sten Anlauf den zosten Level knacken will. Der unterhaltsame Knobel-Knüller mit den drei Rauschebärten aus dem hohen Norden bringt die Hirnwindungen gehörig auf Trab: Wie kombiniere ich das muntere Trio am besten?

5. FIFA Soccer '96

...weil ich endlich mal gegen den Kollegen Artur Hoffmann mit seiner verdammten Tormaschine Eric Cantona gewinnen will. Im Zweispielermodus sorgt EA's Sportklassiker für hitzige Duelle, heftige Wutausbrüche und heiteren Torjubil.

The votes in full...



Reza Abdolali,
Virgin, PR-Manager.

1. Resident Evil
2. Tekken 2
3. Command & Conquer
4. WipEout
5. Formel 1



Ingo Zaborowski,
Psygnosis, PR-Manager.

1. Ridge Racer
2. Madden NFL '96
3. WipEout 2097
4. Namco Museum Vol. 1
5. indiziert (GT Interactive)

Ron Lakos,
SCE, Marketingleiter.

1. Formel 1
2. Crash Bandicoot
3. 2Xtreme
4. NHL Face Off
5. Tomb Raider



Marcus Behrends,
GT Interactive,
Produktmanager

1. Sampras Extreme Tennis (Doppel)
2. Sampras Extreme Tennis (Einzel)
3. Trash It!
4. Intern'l Track & Field
5. indiziert (GT Interactive)



Hans-Joachim Amann,
BMG, PR-Manager

1. Resident Evil
2. Pandemonium
3. Formel 1
4. Worms
5. Parodius

Jürgen Fröhlich,
Konami, Produktmanager.

1. NBA In the Zone 2
2. Formel 1
3. Sampras Extreme Tennis
4. Alone in The Dark
5. Parodius

34 Broken Helix

Hersteller: Konami

Genre: 3-D-Shooter

O-Ton: Konami zieht mit der detailvernarnten Ausstattung wirklich alle denkbaren Register, und es scheint, als ob die Programmierer auf Kritik an anderen Spielen glänzend reagiert hätten. Hier sammelt das Game weitere Pluspunkte, die es schon für das "unheimlich" emotionsgeladene Intro verdient.

Wertung: 1,9 – PSM 2/97

33 Descent

Hersteller: Acclaim

Genre: 3-D-Shooter

O-Ton: Ein einzigartiger Raumschiff-Shooter, der wirklich alle drei Dimensionen ausnutzt und fast schon Puzzlequalität besitzt. Ein echter Klassiker. Beilung! Sonst fliegt der ganze Minen-

komplex zusammen mit Ihrem Raumschiff in die Luft.

Wertung: 1,9 – PSM 8/96

32 Exhumed

Hersteller: BMG

Genre: 3-D-Shooter

O-Ton: Das alte Ägypten taugt nicht nur als Kulisse für gute Adventures – auch 3-D-Shooter sind im mysteriösen Ambiente bestens aufgehoben. Die fast völlige Bewegungsfreiheit Ihres heldenmütigen Protagonisten sorgt für ein neues, nahezu schwereloses Spielerlebnis.

Wertung: 1,9 – PSM 5/97

31 International Track & Field

Hersteller: Konami

Genre: Sportspiel

O-Ton: ITF markiert nicht zuletzt aufgrund der sehr realistischen Darstellung die Spitze aller Mehrkampfsimulationen. Konami's jahrealtes Spielkonzept hat auch in Zeiten einer 32-Bit-Konsole nichts von seinem Reiz verloren.

Wertung: 1,9 – PSM 9/96



PlayStation Magazin, Chefredakteur

Michael Schmittner



(an der Fortsetzung wird ja bereits eifrig gearbeitet) – dazu sind die Grafiken etwas zu schlicht und die Rollenspiel-Elemente noch zu wenig ausgeprägt. Egal: Tobal Nr. 1 zockt sich einfach super gut.

3. Pandemonium

Jump'n-Runs sind ein Thema für sich. Entweder man liebt sie oder man haßt sie. Auf der PlayStation ist Pandemonium mein persönlicher Lieblingstitel. Obwohl es kein hundertprozentiges 3-D-Game á la "Mario 64" ist, kommt es meiner Idealvorstellung eines Jump'n-Runs verdammt nahe. Die Steuerung ist präzise und direkt, die Animationen sind flüssig, und der Sound wird auch nach mehreren Stunden nicht nervig.

4. Tomb Raider

Lara Croft hat es mir angetan – trotz einiger programmiertechnischer Schönheitsfehler. Die Abenteuer des weiblichen Indiana Jones gehören mit Sicherheit zu den Highlights unter den PlayStation-Titeln. Wenn ich einem Kollegen dabei zusehe, wie er zum x-ten Mal (vergeblich) eine besonders trickreiche Stelle zu meistern versucht (Hi, Sam!), kann ich einfach nicht anders. Ich schnappe mir das Joypad (um es dem Anfänger mal so richtig zu zeigen...) und schon hat mich wieder das Lara-Fieber gepackt.

5. Exhumed

Ja, ich gebe es zu: Hin und wieder verspüre auch ich die Gier nach Ballerei in mir. Jedesmal wenn es wieder soweit ist, gehe ich an den Stahlschrank und greife nach Exhumed. Die muntere Hatz auf Mumien und ägyptische Todesengel ist für mich der Hit unter den 1st-Person-Shootern. Super Optik, coole Waffen, willige Opfer und fetziger Sound – Spielerherz, was willst Du mehr?

1. Resident Evil

Was für ein Spiel! Nervenkitzel von der ersten bis zur letzten Minute. Es gab bislang nur wenige PSX-Games, die ich selbst noch am Wochenende bis spät in die Nacht gezockt habe, aber von Resident Evil kam ich nicht mehr los. Geniale Grafiken, stimmungsvolle Sounds und gruselige Videosequenzen – das ist das Rezept, nach dem gute Action-Adventures gemacht werden. Die unheimliche Atmosphäre im Spiel wurde bislang von keinem anderen Titel erreicht. Hallo Capcom: bitte beeilt euch mit dem zweiten Teil!

2. Tobal Nr. 1

Wer bislang mit Beat'em-Ups nichts anfangen konnte, sollte sich trotzdem Tobal Nr. 1 näher ansehen – und das nicht nur wegen des klassischen "hau' dem Gegner eins auf die Mütze"-Modus'. Mir hat es besonders die Quest-Variante angetan. Warum bislang noch kein Entwickler auf die Idee gekommen ist, das Rollenspiel- und Beat'em-Up-Genre auf diese Art zu verbinden, ist eines der ungelösten Rätsel der Menschheit. Natürlich ist dieser erste Versuch noch nicht der Weisheit letzter Schluß

30 Jet Rider

Hersteller: Sony Computer Entertainment

Genre: Sportspiel

O-Ton: Ob im Wasser, zu Lande oder in der Luft – einem echten Jet Rider sind die Aggregatzustände der Umgebung egal. Hauptsache, die Rundenzeiten liegen im Soll. Endlich mal wieder ein rundum gelungenes Rennspiel.

Wertung: 1,9 – PSM 3/97

29 Lifeforce Tenka

Hersteller: Psygnosis

Genre: 3-D-Shooter

O-Ton: Die abgefahrene Hintergrundstory und die perfekten Lichteffekte stimmen Sie auf eine Ballerorgie ein, die sich auf allerhöchstem Niveau bewegt. Die Feinde in dem Spiel wurden mit Hilfe von Polygonen und Texture-Mapping geschaffen.

Wertung: 1,9 – PSM 4/97



Jens Klüver,
EIDOS, PR-Manager.

1. Tomb Raider
2. WipEout 2097
3. Resident Evil
4. indiziert (GT Interactive)
5. Formel 1



Rick Nürnberg,
Virgin, PR-Assistent.

1. Cool Boarders
2. Star Gladiator
3. Tekken 2
4. Super Puzzle Fighter 2 Turbo
5. Resident Evil



Petra Bedford, GT Interactive,
Marketingmanager

1. Tomb Raider
2. Trash It!
3. Hexen
4. Sampras Extreme Tennis
5. Formel 1

Olaf Hassenrück,
BMG, Produktmanager

1. Resident Evil
2. Bubble Bobble 2
3. Exhumed
4. Parodius
5. Tekken 2



Beko Mulderer,
EIDOS, Marketingmanager.

1. Tomb Raider
2. Worms
3. Tekken 2
4. BLAM! Machinehead
5. WipEout

Stefan Luludes, Acclaim
Entertainment,
PR-Executive

1. NFL Quarterback Club '97
2. Resident Evil
3. WipEout 2097
4. Bust-A-Move 2
5. indiziert (FOX Interactive)



PlayStation Magazin, freier Autor

Ingo Böhme



1. Tekken

Nein! Es geht mir nicht um's draufhau'n. Es sind die realistischen Bewegungen, die kunstvollen Griffe und Schläge und das hervorragend gestaltete Ambiente ... Klingt nicht glaubwürdig? Na ja OK ... die Prügelei, ohne eine dicke Lippe davonzutragen, macht natürlich auch ziemlich Spaß!

2. Command & Conquer

Vor diesem Spiel kann ich nur alle warnen, denn es treten phantastische

Zeitphänomene auf: Ein " ... nur noch ein Minütchen ..." dauert in der realen Welt leicht mal mehrere Stunden. Der absolute Beziehungskiller!!!

3. Soviet Strike

Als Rambo den Krieg verhindern! Hand auf's Herz, wer hat nicht einmal einen Einzelkämpfer-Tagtraum? Und ein Einsatz bei Soviet Strike (für die Guten natürlich) ist da die richtige Mischung aus Action, Taktik und einer Riesenportion Glück.

4. Micro Machines 3

Davon habe ich als kleiner Junge im Sandkasten geträumt! Ehrlich! Der Traum, daß meine Matchbox Autos lebendig werden und auf meiner abgesteckten Strecke ein Rennen fahren. Codemasters haben mir diesen Traum erfüllt, mit einer Liebe zum Detail, die ihresgleichen sucht.

5. Earthworm Jim

Auch wenn dieses Spiel anmutet wie eine Technoparty im XTC-Rausch: Bevor ich den agilen Würmling mit der knallharten Kopfpeitsche kannte, wußte ich gar nicht, was Hektik überhaupt bedeutet. Und seit ich es spiele, weiß ich, wo der Kick von positivem Streß liegt.

28 Micro Machines V3

Hersteller: Konami

Genre: Rennspiel

O-Ton: Diese Ode an die wuseligen Rennwagen wird von einer Grafik untermauert, die mehr als State-of-the-Art ist. Phänomenal! Die einzelnen herumliegenden Gegenstände sehen derart realistisch aus, daß Sie glauben werden, in einer Mischung aus "Formel 1" und "Toy Story" gelandet zu sein.

Wertung: 1,9 – PSM 4/97

27 Monster Trucks

Hersteller: Psygnosis

Genre: Rennspiel

O-Ton: Aufwendige Schlammrennen mit coolen Gefährten und der nötigen Portion Humor. Eine Überraschung! Reflections hat es mit Monster Trucks geschafft, die erste Rennspiel-Referenz des Jahres 1997 vorzulegen.

Wertung: 1,9 – PSM 4/97

26 Pro Pinball – The Web

Hersteller: Ocean

Genre: Flippersimulation

O-Ton: Ein – zu unserer Schande – überbewerteter Flipper, der nur aufgrund der mangelnden Konkurrenz in dieser Liste zu finden ist. Mittlerweile gilt: Auch die anderen Flipper unter die Lupe nehmen.

Wertung: 1,9 – PSM 9/96

25 Sentient

Hersteller: Psygnosis

Genre: Adventure

O-Ton: Düsteres, psychedelisch angehauchtes Adventure, das aufgrund der einmaligen Interaktionsroutinen langen Spielspaß garantiert. Im Gegensatz zu anderen Adventures dienen die übrigen Personen nicht nur als Informanten oder Gegner.

Wertung: 1,9 – PSM 5/97

PSX Videospiele:

A-Train <S>	89,95
A-Train <us>	69,95
A. Senna - Kart Duel <R>	84,95
Actua Golf <SP>	89,95
Adidas Power Soccer <SP>	89,95
Alien Trilogy <A>	79,95
Alien Trilogy <a-uncut> <A>	79,95
Andretti Racing <R>	79,95
Aquanaut's Holiday <S>	84,95
Baphomet's Fluch <ADV>	84,95
Batman Forever <A>	79,95
Battle Arena Toshinden 2 <F>	89,95
Beyond the Beyond <jp>	49,95
Big Hurt Baseball <SP>	69,95



Black Down <A>	89,95
----------------	-------

Blam! Machinehead <A>	79,95
Blast Chamber <A>	79,95
Blazing Dragons <ADV>	79,95



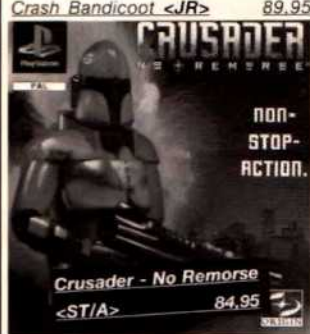
Blood Omen - Legacy of Kain	89,95
-----------------------------	-------

Breakpoint Tennis <SP>	79,95
Burning Road <Link> <R>	79,95
Casper <ADV>	79,95
Chronicle of the Sword <ADV>	84,95

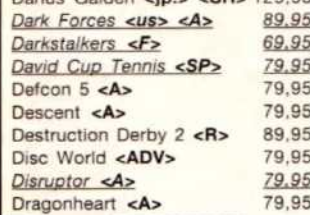
Command & Conquer <ST> mit Zusatzlevels	94,95
---	-------



Cool Boarders <R>	79,95
-------------------	-------



Crash Bandicoot <JR>	89,95
----------------------	-------



Crusader - No Remorse <ST/A>	84,95
------------------------------	-------

Darius Gaiden <jp> <SH>	129,95
Dark Forces <us> <A>	89,95
Darkstalkers <F>	69,95
David Cup Tennis <SP>	79,95
Defcon 5 <A>	79,95
Descent <A>	79,95
Destruction Derby 2 <R>	89,95
Disc World <ADV>	79,95
Disruptor <A>	79,95
Dragonheart <A>	79,95



Epidemic - Kileak the Blood 2	79,95
-------------------------------	-------



Extreme Games 2	79,95
-----------------	-------

PSX Videospiele:

Fade to Black <A/ADV>	84,95
FIFA Soccer '97 <SP>	84,95
Final Fantasy 7 <jp/RGP>	139,95
Formel 1 <Link> <R>	89,95
Galaxian 3 <SH>	84,95
Gunship 2000 <A/S>	89,95
Hardcore 4x4 <R>	84,95
Hexen <A>	79,95
Incredible Hulk <A>	79,95
Independence Day <us/A>	109,95
International Moto X <R>	79,95



International Superstar Soccer Deluxe <SP>	89,95
--	-------

Int. Track & Field <SP>	89,95
-------------------------	-------



Jet Rider <R>	79,95
---------------	-------

John MADDEN '97 <SP>	79,95
Jumping Flash <A>	69,95
Jumping Flash 2 <A>	84,95
Jupiter Strike <SH>	69,95



King's Field <RGP>	79,95
--------------------	-------

Lomax <JR>	79,95
------------	-------

Mickey's Wild Adventure <JR>	79,95
------------------------------	-------

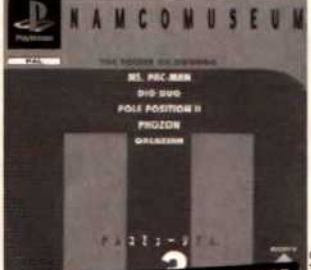
Motor Toon 2 <R>	79,95
------------------	-------

MTV's Slamscape	89,95
-----------------	-------

Myst <ADV>	84,95
------------	-------

Myst <us/ADV>	69,95
---------------	-------

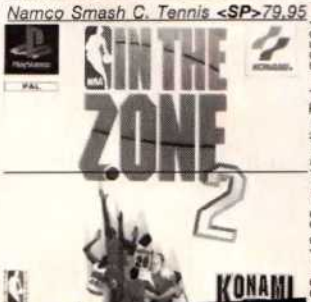
Namco Museum 1 - 3	79,95
--------------------	-------



Namco Museum Vol. 3	79,95
---------------------	-------

Namco Soccer P. Goal <SP>	79,95
---------------------------	-------

Namco Smash C. Tennis <SP>	79,95
----------------------------	-------



NBA - In the Zone 2 <SP>	89,95
--------------------------	-------

NBA Jam Extreme <SP>	79,95
----------------------	-------

NBA Live '97 <SP>	84,95
-------------------	-------

Need for Speed <R>	84,95
--------------------	-------

NFL Game Day "Football"	89,95
-------------------------	-------

NHL Face Off "Hockey" <SP>	89,95
----------------------------	-------

NHL Face Off '97 "Hockey"	79,95
---------------------------	-------

NHL Hockey '97 <SP>	84,95
---------------------	-------

Pandemonium <JR>	79,95
------------------	-------

Penny Racers <R>	84,95
------------------	-------

PGA Tour Golf '97 <SP>	84,95
------------------------	-------

Philosoma <SH>	79,95
----------------	-------

Player Manager <SP/A>	89,95
-----------------------	-------

Power Move Wrestling <F>	84,95
--------------------------	-------

Rage Racer <jp> <R>	119,95
---------------------	--------

Raging Skies <Link> <A>	89,95
-------------------------	-------

Reloaded <A>	79,95
--------------	-------

Resident Evil <ADV>	89,95
---------------------	-------

Ridge Racer Revol. <Link/R>	89,95
-----------------------------	-------

Road Rash <R>	79,95
---------------	-------

Samurai Shodown 3 <us/F>	59,95
--------------------------	-------

Sim City 2000 <ST>	84,95
--------------------	-------

Soul Blade <us/F>	109,95
-------------------	--------

Soviet Strike <A>	84,95
-------------------	-------

Space Hulk <A>	84,95
----------------	-------

Space Jam <SP>	79,95
----------------	-------

Spider <us/A>	99,95
---------------	-------

SPOT - Goes to Hollywood	89,95
--------------------------	-------

Star Gladiator <F>	84,95
--------------------	-------

Starblade Alpha <SH>	69,95
----------------------	-------

Steel Harbinger <A>	79,95
---------------------	-------

Street Racer <R>	79,95
------------------	-------

Streetfighter Alpha <F>	79,95
-------------------------	-------

Streetfighter Alpha 2 <A>	89,95
---------------------------	-------

TECMO Superbowl <us/SP>	39,95
-------------------------	-------

Tekken 2 <F>	89,95
--------------	-------

PSX Videospiele:



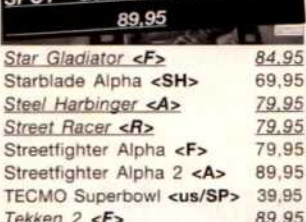
Resident Evil <ADV>	89,95
---------------------	-------



Soul Blade <us/F>	109,95
-------------------	--------



SPOT - Goes to Hollywood	89,95
--------------------------	-------



Star Gladiator <F>	84,95
--------------------	-------

Starblade Alpha <SH>	69,95
----------------------	-------

Steel Harbinger <A>	79,95
---------------------	-------

Street Racer <R>	79,95
------------------	-------

Streetfighter Alpha <F>	79,95
-------------------------	-------

Streetfighter Alpha 2 <A>	89,95
---------------------------	-------

TECMO Superbowl <us/SP>	39,95
-------------------------	-------

Tekken 2 <F>	89,95
--------------	-------



Tempest X <SH>	79,95
----------------	-------

Theme Park <ST>	79,95
-----------------	-------

Tilt <G>	74,95
----------	-------

Time Commando <A>	84,95
-------------------	-------



Total No. 1 <F>	89,95
-----------------	-------

Tomb Raider <A/ADV>	89,95
---------------------	-------

Top Gun <A>	89,95
-------------	-------

Total NBA '96 <SP>	69,95
--------------------	-------

Total NBA '97 <SP>	79,95
--------------------	-------

Tunnel B1 <A>	79,95
---------------	-------

Twisted Metal <A/R>	69,95
---------------------	-------



Twisted Metal 2 <A/R>	84,95
-----------------------	-------

Victory Boxing <F/S>	84,95
----------------------	-------

Virtual Golf <SP>	79,95
-------------------	-------

Warhammer <ST>	89,95
----------------	-------

Whizz <JR/G>	79,95
--------------	-------

Wing Commander 3 <A/ADV>	89,95
--------------------------	-------

Wipe Out 2097 <Link> <R>	89,95
--------------------------	-------

WWE In your House <F>	79,95
-----------------------	-------

X-COM - Terror from the Deep <ST>	79,95
-----------------------------------	-------

Yakuza <A>	89,95
------------	-------

Yakuza 2 <A>	89,95
--------------	-------

Yakuza 3 <A>	89,95
--------------	-------

Yakuza 4 <A>	89,95
--------------	-------

Yakuza 5 <A>	89,95
--------------	-------

Yakuza 6 <A>	89,95
--------------	-------

Yakuza 7 <A>	89,95
--------------	-------

Yakuza 8 <A>	89,95
--------------	-------

Yakuza 9 <A>	89,95
--------------	-------

Yakuza 10 <A>	89,95
---------------	-------

NEUHEITEN PSX

<März.-Mai>:

3D ULTRA PINBALL <G>	89,95
4-4-2 Fußball <SP>	89,95
ACTUA GOLF 2 <SP>	89,95
Adidas P. Soccer 2 <SP>	89,95
AREA 51 <SH>	89,95
Atari's Greatest Hits <MIX>	69,95
BATTLE STATIONS	89,95
BEDLAM <A/ST>	89,95
BROKEN HELIX <A>	89,95
BUBBLE BOBBLE 2 <JR>	89,95
CARNAGE HEART <A>	79,95
City of the Lost Children <ADV>	89,95
CONTRA - Probotector <A>	89,95
CROW, THE <A>	89,95
CRYPT KILLER <SH>	89,95
CYBERGLADIATORS	89,95
DARK FORCES <A>	89,95
DARKLIGHT CONFLICT	89,95
DISC WORLD 2 <ADV>	79,95
DIVIDE, THE	89,95
EXHUMED <A>	89,95
GRID RUN <A>	89,95
Indep. Day ID4 <A>	89,95
KING OF FIGHTERS '97	79,95
LAST DYNASTY	89,95
MECHWARRIOR 2 <A/ST>	89,95
MEGA MAN X 3 <JR>	89,95
MEGAMAN 8 <JR>	89,95
MIDNIGHT RUN <R>	89,95
MONSTER TRUCK <R>	89,95
MOTOR MASH	89,95
NANOTEK WARRIOR <A>	89,95
NASCAR RACING <R>	89,95
NBA HANGTIME <SP>	89,95
NEED FOR SPEED 2 <R>	84,95
NHL Open Ice <SP>	89,95
PERFECT WEAPON <A>	89,95
PORSCHE CHALLENGE	79,95
PUZZLE FIGHTER 2 <G>	79,95
RAVEN PROJEKT	89,95
REBELL ASSAULT 2 <SH>	99,95
RIOT <Future-SP>	89,95
ROAD RAGE <R>	89,95
SAMURAI SHODOWN <F>	79,95
SENTINENT <ADV>	89,95
SOULBLADE	79,95
SPIDER <A>	89,95
SUIKODEN <RPG>	89,95
SUPER PANG Col. <A>	89,95
SWAGMAN	89,95
SYNDICATE WARS <A/ST>	89,95
TEN PIN ALLEY <SP>	89,95
TEST DRIVE <R>	89,95
TRASH IT	89,95
VANDAL HEARTS	89,95
VMX Racing <R>	89,95
Wing Commander 4 <ADV>	89,95

Vorbestellung möglich:
Sichern Sie Ihr Game
noch heute !

VIELE PREISREDUZIERUNGEN !

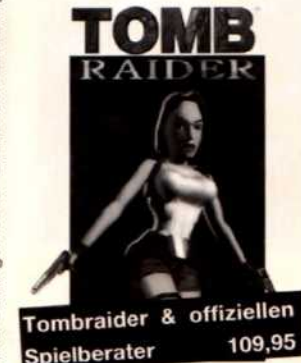
ZEICHENERKLÄRUNG:

A = Action
ADV = Adventure
F = Fighting
G = Geschicklichkeit
JR = Jump Run
R = Rennspiel
RPG = Rollenspiel
SH = Shooting
SIM = Simulation
SP = Sport
ST = Strategie
a = ausländische Anleitung
jp = japanische Version
uncut = ungeschnittene Version
US = Amerikanische Version

FREAK'S SHOP

Verkaufs-Charts:

1. Blood Omen	29,24%
2. Resident Evil	13,22%
3. Int. S. Soccer D.	12,66%
4. Tomb Raider	10,06%
5. Destruction Derby 2	8,94%
6. Command & Conquer	5,40%
6. Tekken "Nice Price"	5,40%
8. King's Field	5,21%
9. Air Combat "Nice Price"	5,03%
10. Extreme Games 2	4,84%



Tomb Raider & offiziellen Spielberater	109,95
---	--------



Jürgen Krenz,
SCE, PR-Manager

1. Porsche Challenge
2. Crash Bandicoot
3. Total NBA '97
4. Extreme Games
5. Tomb Raider



Reza Memari, Acclaim
Entertainment,
PR-Manager

1. Alien Trilogy
2. Bust-A-Move 2
3. Pandemonium
4. Rage Racer
5. D

Martina Möller,
GT Interactive,
Produktmanager

1. Tomb Raider
2. Trash It
3. Discworld
4. Rayman
5. Return Fire



Alexandra Wankum,
Funsoft, PR-Manager

1. Burning Road
2. Rebel Assault
3. Tomb Raider
4. Bust-A-Move 2
5. indiziert (FOX Interactive)



Frank Glaser,
Laguna Videogames,
Produktmanager

1. Super Pang Collection
2. Mechwarrior 2
3. Mega Man 8
4. Worms
5. Pro Pinball

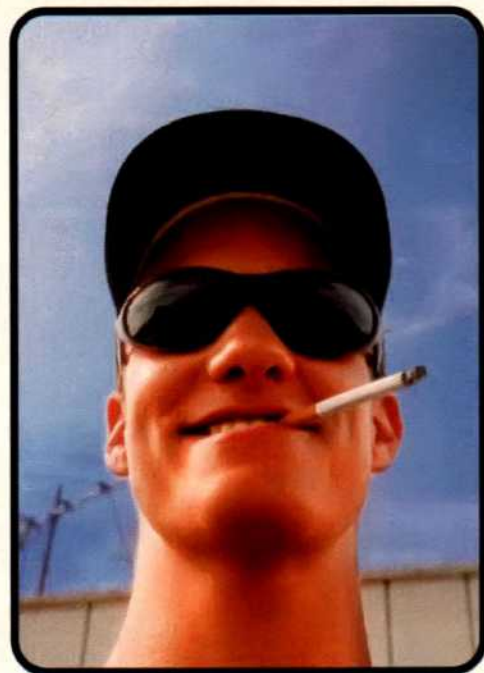


Frank Hilgenberg,
SCE, Produktmanager

1. Crash Bandicoot
2. Formel 1
3. WipEout 2097
4. Ridge Racer Revolution
5. Baphomet's Fluch

PlayStation Magazin, Redaktion

Moritz Menzel



1. Earthworm Jim 2
Noch heute breche ich unvermittelt in Lachanfälle aus, wenn ich an dieses Spiel denke.
2. Tomb Raider
Weil Lara mehr Stellungen beherrscht als meine Freundin...
3. Worms
Seit der ersten Mehrspielerpartie gehe ich nur noch mit Bazooka ins Bett.
4. EA Sports-Reihe
In puncto Spielspaß und Realismus schon immer meine Favoriten.
5. Tekken 2
Mein Ventil für die Aggressionen des Alltags – damit ich sie nicht an meinen Kollegen auslassen muß...

24 Suikoden

Hersteller: Konami
Genre: Rollenspiel
O-Ton: Hochkomplexes, wochenlang fesselndes Rollenspiel, dessen grafische Aufmachung stark an die beliebten Anime-Comics angelehnt ist. Suikoden ist ein wirklich gelungener Auftakt in die Szene der klassischen japanischen RPG's.

Wertung: 1,9 – PSM 3/97

23 Tempest X

Hersteller: Acclaim
Genre: Action/Puzzle
O-Ton: Eine Neuauflage des steinalten Arcade/Atari VCS/C 64-Klassikers. Rasend schnell und perfekt in Szene gesetzt. 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.

Wertung: 1,9 – PSM 3/97



22 Total NBA 97

Hersteller: Sony Computer Entertainment
Genre: Sportspiel
O-Ton: Das ultimative Basketballspiel. Sowohl die grafische Aufmachung als auch das Gameplay überzeugen auf ganzer Linie. War schon die Vorgängerversion eines der Referenzspiele der letzten Saison, so ist Total NBA '97 der Maßstab für alle Basketballsimulationen. Noch realistischer und spielbarer ist nur noch die NBA selbst.

Wertung: 1,9 – PSM 4/97

21 Tunnel B1

Hersteller: Ocean
Genre: Action
O-Ton: Das deutsche Spiel polarisierte die Fangemeinde. Entweder Sie stehen auf diese halsbrecherische Form des 3-D-Shootings oder eben nicht. Wir könnten stundenlang am Fernsehschirm kleben, um zuzusehen, wie die flammenden Feuerschweife der Raketen die Wände der Korridore erhellen.

Wertung: 1,9 – PSM 10/96



Noch ein bißchen besser waren?

20 Bust-A-Move 2

Hersteller: Acclaim
Genre: Puzzle
O-Ton: Das Tetris-Prinzip um 180 Grad gedreht. Das ist das Holz, aus dem die echten Klassiker geschnitzt sind. Wenn Sie in den nächsten drei Wochen keinerlei sonstigen Aktivitäten geplant haben, können Sie Bust-A-Move 2 getrost kaufen.

Wertung: 1,8 – PSM 9/96

19 Command & Conquer

Hersteller: Virgin
Genre: Strategie
O-Ton: Die Spitze der Echtzeitstrategie hat bei ihrer Umsetzung auf die PlayStation – im Gegensatz zu vielen anderen Leidensgenossen – den Spielspaß nicht verloren. Der gelungene Mix aus Nachdenken, Bauen und Kämpfen zieht Freunde anspruchsvoller Spielekost tage- und nächtelang in seinen Bann.

Wertung: 1,8 – PSM 1/97



Alan Markovic,
PlayStation Magazin,
Anzeigenleiter

1. Formel 1
2. Formel 1
3. Formel 1
4. Formel 1
5. Destruction Derby



Ralf Müller,
PC Player,
Chefredakteur

1. Command & Conquer
2. NBA Live '97
3. Firo & Klawd
4. Soviet Strike
5. Tomb Raider



Benedikt Schüler,
Electronic Arts,
Marketingmanager

1. Need for Speed 2
2. NHL '97
3. Soviet Strike
4. indiziert (FOX Interactive)
5. Tekken 2



Simone Stössel,
Electronic Arts, Assistant
PR-Manager

1. Need for Speed 2
2. Tomb Raider
3. Little Big Adventure
4. indiziert (FOX Interactive)
5. Crash Bandicoot



Sacha-Sam Zöttli,
PlayStation Magazin / PC
Player, Mediaberater

1. Tomb Raider
2. WipEout 2097
3. Worms
4. Exhumed
5. Resident Evil



Dr. Rüdiger Hennigs,
DMV Verlag,
Geschäftsführer

1. Exhumed
2. Cool Boarders
3. Formel 1
4. Command & Conquer
5. Casper

PlayStation Magazin, freier Autor

Artur Hoffmann



1. Tomb Raider

Bei meinem Besuch im Core-Design-Hauptquartier steuerte ich zum ersten Male die geschmeidige Lara Croft. Das war einer jener Momente im Leben eines Spieltesters, die er nie mehr vergessen wird. Vorbei waren Müdigkeit, das Hungergefühl und die Lethargie, die ein verregneter mittelländischer Frühherbsttag mit sich bringt. Der Test selbst war ein Kinderspiel. Kein Wunder, bei einem dermaßen perfekten Spiel. Nun, nachdem ich Lara erfolgreich durch das letzte Level bugsirt habe – mit ein wenig schummeln, ich muß schließlich arbeiten – kann ich zufrieden feststellen, daß ich den Testartikel heute genauso schreiben würde wie im letzten Jahr. Nun beginnt die lange Wartezeit auf den zweiten Teil dieses besten Spieles aller Zeiten.

2. Micro Machines V3

Es kam wie so oft im Leben. Ein Kurierfahrer brachte uns die dritte Folge der Micro Machines ins Haus. Aus dem geplanten kurzen Blick wurde eine tagelange Sitzung, die in einem enthusiastischen Artikel gipfelte. Micro Machines ist meiner Meinung nach das beste Fun-Rennspiel, daß es auf dem Markt gibt. Dies liegt vor allem an der Tatsache, daß ich nicht allzu sehr auf hyperrealistische Rennspektakel à la Formel 1 stehe. Was die Qualität der

Grafiken angeht, setzten die Mini-Flitzer ohne Zweifel neue Maßstäbe.

3. FIFA 97

Beim Test dieses mit Spannung erwarteten Spieles vergoß ich eine Träne nach der anderen. Mir tat es in der Seele weh, meinen absoluten Fußballfavoriten dermaßen bloßzustellen. Was sollte ich machen? Die Intelligenz der Torhüter bewegt sich nach wie vor auf Mainzelmännchen-Niveau, die teilweise lieblose Zusammenstellungen der Mannschaften enttäuscht auf ganzer Linie, und auch die vollmundig angepriesene Transfermöglichkeit entpuppte sich als Desaster. Im Privatleben spiele ich trotzdem gerne die eine oder andere Runde Fifa '97. Meine bevorzugten Mannschaften sind dabei – wie in der Vorgängerversion – ganz klar Manchester United mit dem exzellenten Stürmertrio Cantona, Cole und dem Newcomer Scholes sowie das australische Nationalteam (macht das Spiel schwerer).

4. Twisted Metal World Tour

Die Mischung aus Fun-Racer und knallharter Action kommt verdammt gut. Ähnliches gilt auch für die überwältigende Anzahl an Vehikeln, Locations und Waffen. Multipliziert man dazu den hammerartigen Zwei-Spieler-Modus, steht unter dem Strich eine rasante Actionorgie, die keine Vergleiche scheuen muß. Twisted Metal World Tour ist mein absoluter Favorit in Sachen gepflegter Ballerei.

5. Cool Boarders

Als passionierter Snowboardfahrer ist dieses Spiel natürlich genau das richtige für mich. Dementsprechend heikel gestaltet sich auch der Test. Auf der einen Seite hätte ich dem Game am liebsten eine Wertung von 0,1 verpaßt – auf der anderen lautet der erste Testgrundsatz Objektivität. Trotz der kleinen grafischen Ungereimtheiten und der nicht gerade großen Kursauswahl ist Cool Boarders immer noch einer meiner All-Time-Favoriten.

gen für lang anhaltenden Spielspaß. 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!

Wertung: 1,8 – PSM 3/97

18 Contra: Legacy of War

Hersteller: Konami

Genre: Action

O-Ton: Furiose Gefechte, tolle 3-D-Grafik und ein genialer Zweispielermodus sor-

17 Disruptor

Hersteller: Acclaim

Genre: 3-D-Shooter

O-Ton: Der mit Abstand schnellste 3-D-Shooter profitiert in erster Linie von seinem düsteren Endzeit-Szenario. Dieses Spiel mit seiner sich ständig ändernden Atmosphäre und dem adrenalinsteigernden Faktor gesellt sich zu den Toptiteln des Jahres.

Wertung: 1,8 – PSM 1/97

16 Jumping Flash II

Hersteller: Sony Computer Entertainment

Genre: Jump'n-Run

O-Ton: Eine kinderkompatible Hüpforgie, die durch einen sukzessive anstei-



14

genden Schwierigkeitsgrad das rechte Maß an Motivation bietet. Jumping Flash 2 ist ein absoluter Megahit.

Wertung: 1,8 – PSM 10/96

15 NHL '97

Hersteller: Electronic Arts

Genre: Sportspiel

O-Ton: Wer von Eishockeyspielen spricht, meint mit Sicherheit den Mega-seller NHL '97. Die tolle Grafik, der atmosphärische Sound und die ausgefeilte Steuerung machen NHL '97 zu einer anspruchsvollen und gelungenen Simulation des Eishockey-Sports.

Wertung: 1,8 – PSM 1/97

14 Pitball

Hersteller: GT Interactive

Genre: Action-Sport

O-Ton: Rudes Ballspiel mit dem nötigen und motivierenden Schuß an Strategie – Pitball ist erstligareif. Sie beginnen mit einer Kombination aus Sportsimulation und Beat'Em-Up, am Ende finden Sie sich dann in einer Art Fußball-Manager wieder.

Wertung: 1,8 – PSM 1/97



Henrik Fisch,
PC Player, Redakteur

1. Tomb Raider
2. Suikoden
3. Tobal No. 1
4. Project X2
5. Snatcher (Import)



Jörg Rohrer,
Electronic Arts,
Marketingdirektor

1. indiziert (FOX Interactive)
2. Soviet Strike
3. Andretti Racing
4. Formel 1
5. Tomb Raider



Monika Stoschek,
PC Player, Redakteurin

1. Space Hulk
2. Alien Trilogy
3. Resident Evil
4. Viewpoint
5. Tomb Raider



Helmut Grünfeldt,
DMV Verlag,
Verlagsleiter

1. Discworld
2. Formel 1
3. Crash Bandicoot
4. Theme Park
5. Cool Boarders

13



13 Space Hulk

Hersteller: Electronic Arts

Genre: Action/Strategie

O-Ton: Dieser Genremix ist nur etwas für anspruchsvolle Spieler, die sich gerne den Kopf zerbrechen und auch unter Streß noch klar denken können. Das Spiel ist gespickt mit Texturen, welche fast allesamt von einer wirklich gemeinen, düsteren Pracht sind und dadurch ein wahrhaft gewaltiges Gefühl von Klaustrophobie hervorrufen.

Wertung: 1,8 – PSM 9/96

12 Spider

Hersteller: BMG Interactive

Genre: Jump'n-Run

O-Ton: Das Spiel ist atmosphärisch spannend gewebt und abwechslungsreich, dabei aber nie zu hektisch. Die Animation des Körpers ist absolut realistisch und beispielhaft umgesetzt.

Wertung: 1,8 – PSM 4/97

11 The Crow

Hersteller: Acclaim

Genre: Action-Adventure

O-Ton: Stimmungsvolles, düsteres Actionpektakel, dessen Mixtur aus Adventure und Beat'em-Up wegweisend ist. Auf Ihrem Rachefeldzug kennen Sie weder Freund noch Feind und vernichten alle Individuen, die es wagen, sich Ihnen in den Weg zu stellen.

Wertung: 1,8 – PSM 3/97



10 WipEout 2097

Hersteller: Psygnosis

Genre: Rennspiel

O-Ton: Was soll man zu einem derartigen Klassiker noch groß erzählen? Mit

der 2097er-Version haben die Psygnosis-Entwickler jetzt den ultimativen Geschwindigkeits-Rausch für die Sony Computer Entertainment-Konsole auf die Beine gestellt.

Wertung: 1,8 – PSM 10/96



09 Star Gladiator

Hersteller: Virgin

Genre: Beat'em-Up

O-Ton: Star Gladiator präsentiert sich in bester Toshinden-Manier als echtes 3-D-Prügelspiel. Die aufwendigen Hintergründe, Sternbasen, Raumschiffhangars oder futuristischen Skylines sind voll animiert. Die hervorragenden Soundeffekte unterstreichen die Atmosphäre, ebenso die gelungenen musikalischen Arrangements aus sphärischen Synthieklingen und bombastischen Orchesterstücken.

Wertung: 1,8 – PSM 11/96

08 Lost Vikings II

Hersteller: Acclaim

Genre: Jump'n-Run

O-Ton: Aufgrund der strategischen Komponente – jeder der drei Wikinger hat seine Stärken – liegt der Motivationsfaktor auf höchstem Niveau. Das erfreulich andere Spielkonzept macht Lost Vikings 2 zu einem potentiellen Hit-Kandidaten mit hohem Suchtfaktor.

Wertung: 1,8 – PSM 4/97

PlayStation Magazin, freier Autor

Marcel Peters



1. Spider

Dieses traumatische Krabbelspiel steht bei mir an erster Stelle. Ich mag die Spinne einfach.

2. Spot goes to Hollywood

Ich bin süchtig nach dem roten Punkt mit dem Handy. Konsequenter Spieldesign, verblüffend intelligente Level. Das ist ganz nach meinem Geschmack.

3. Disruptor

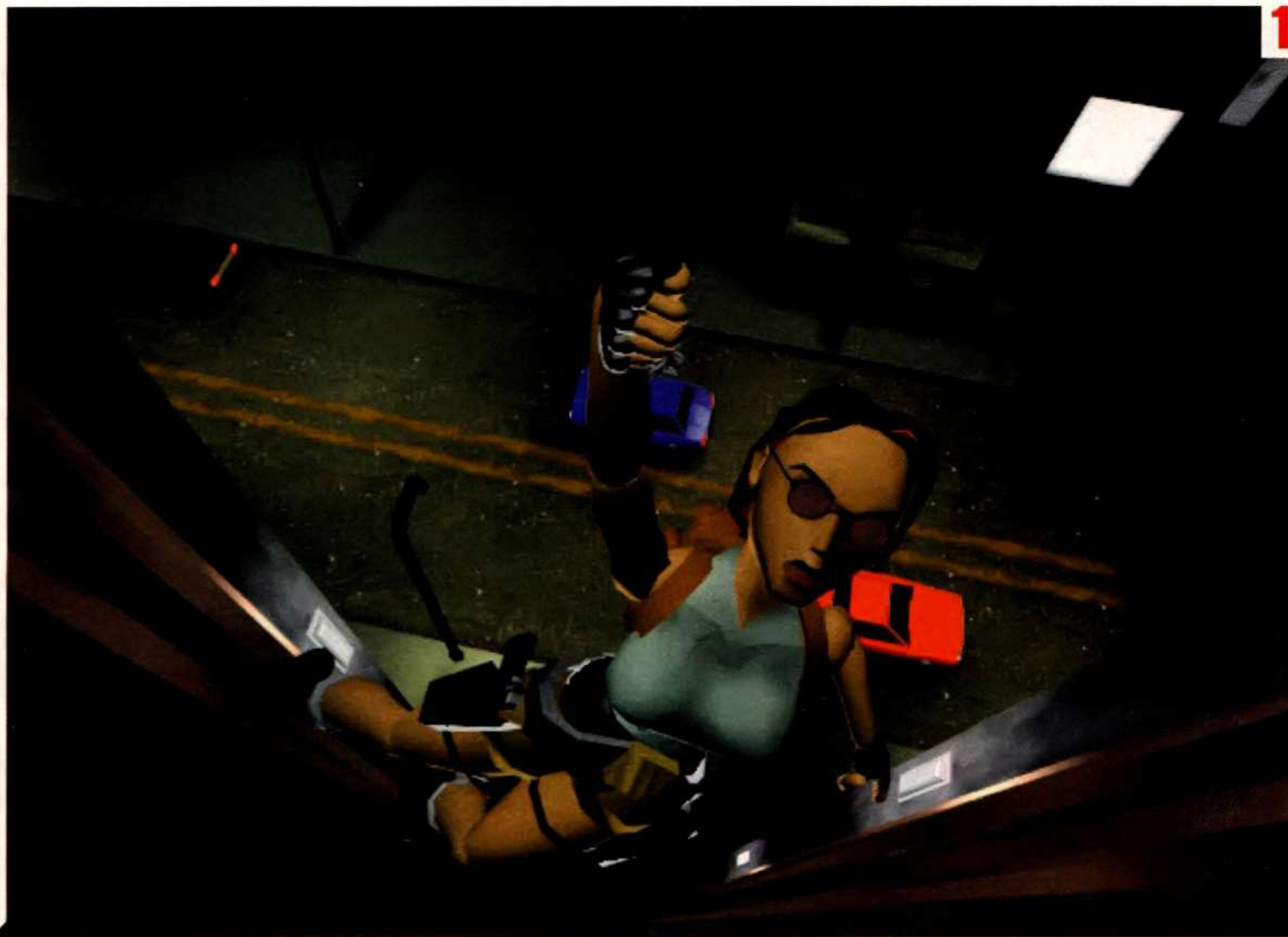
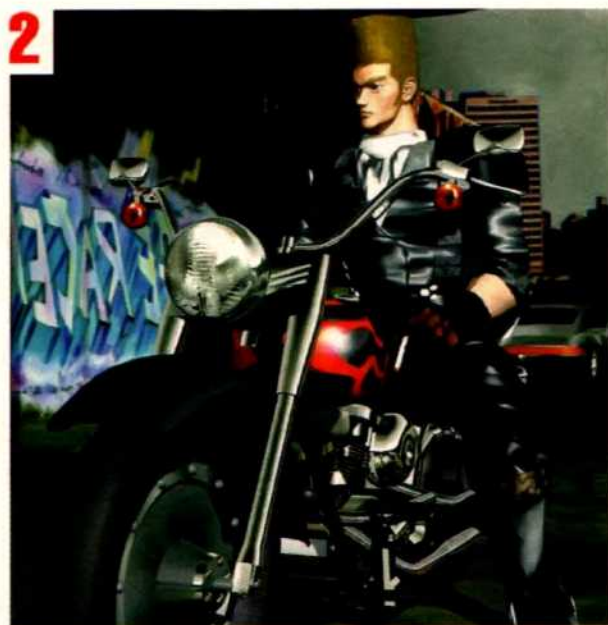
Wer dieses Game nicht spielt, verpaßt eine der actionreichsten schwarzen Scheiben, die ich kenne.

4. Cool Boarders

Ein Spiel, wie das Leben selbst: In atemberaubenden Tempo geht's auf und ab ... und irgendwann ist man am Ziel.

5. Rage Racer

Was für ein angenehmes Kribbeln in der Magengrube, wenn ich mit 250 km/h um die Kurven brette. "Tage des Donners" – live und zum Mitmachen.



Auf 1, 7 schafften es:

07 Formel 1

Hersteller: Psygnosis

Genre: Rennspiel

O-Ton: Trotz einiger unschöner Bugs ist Psygnosis' Meisterwerk das realistischste Rennspiel aller Zeiten – Kurse, Autos und Fahrer sind allesamt Original. Trotz der detailreichen Grafik rauschen Bäume, Werbetafeln und auch nahezu bildschirmfüllende Tribünen und Gebäude in einem Affenzahn am eigenen Rennwagen vorbei.

Wertung: 1,7 – PSM 8/96

06 Pandemonium

Hersteller: BMG Interactive

Genre: Jump'n-Run

O-Ton: Ein klassisches Jump'n-Run, in dem Sie zweidimensional in angedeuteten 3-D-Welten unherspringen. Pandemonium wirkt wie ein lebendig gewordener räumlicher Cartoon.

Wertung: 1,7 – PSM 12/96

05 Resident Evil

Hersteller: Virgin

Genre: Action-Adventure

O-Ton: Der Begründer des Action-Adventure-Genres hat nichts von seiner Anziehungskraft verloren. Der zweite Teil wird dieses Jahr zeigen, ob es noch besser geht. Resident Evil ist der perfekte inter-

aktive Horrorfilm. Die edle Grafik begeistert ebenso wie die stimmungsvolle Soundkulisse.

Wertung: 1,7 – PSM 9/96

04 Tobal No. 1

Hersteller: Sony Computer Entertainment

Genre: Beat'em-Up

O-Ton: Das brandneue Kampfspiel aus dem Hause Sony Computer Entertainment übertrifft alle Erwartungen. Rasend schnelle Grafik, coole Combos und ein spitzenmäßiger Soundtrack. Tobal No. 1 erzielt 60 Bilder pro Sekunde im hochauflösenden Modus der PlayStation, der normalerweise ausschließlich für FMV-Videosequenzen reserviert ist.

Wertung: 1,7 – PSM 4/97

03 Virtual Pool

Hersteller: Acclaim

Genre: Sportspiel

O-Ton: Die einzige ernstzunehmende Billardsimulation überrascht durch die konsequent gute Umsetzung der realen Kugelphysik. Herausragend: die integrierte Billard-"Schule".

Wertung: 1,7 – PSM 4/97

Über eine 1,6 konnte sich freuen:

02 Tekken 2

Hersteller: Sony Computer Entertainment

Genre: Beat'em-Up

O-Ton: Der zweite Teil der Tekken-Saga ist und bleibt das spektakulärste Beat'em-Up, das es für die PlayStation gibt. Die Animationen und der flotte Spielablauf können mit nur einem Wort umschrieben werden: legendär. Tekken 2 muß man gesehen, gespielt und genossen haben.

Wertung: 1,6 – PSM 9/96

And the winner is...

01 Tomb Raider

Hersteller: Eidos

Genre: Action-Adventure

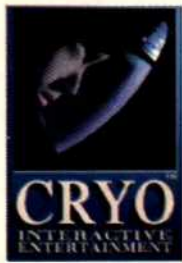
O-Ton: Die mit Abstand beste Wertung, die wir jemals vergeben haben, geht an Core Designs Spitzentitel. Dieses wegweisende Action-Adventure zeigt auf spektakuläre Art und Weise, was gewiefte Programmierer aus einer 32-Bit-Konsole herauskitzeln können. Wer soll dieses Spiel vom Thron

stoßen? Dieses unglaublich atmosphärische Actionspektakel ist nicht mehr und nicht weniger als das beste Spiel des Jahres. Kein anderes Game fesselte mich so sehr an den Bildschirm, wie die Abenteuer der Superfrau Lara Croft. Gameplay, Motivation und Atmosphäre sind so stimmig, daß man meinen könnte, live "dabeizusein". Dazu der grandiose Soundtrack, die überraschend auftauchenden Gegner und die coolen Puzzles. Spielerherz, was willst du mehr? Falls Sie ein Spiel suchen, das auch nach dem ersten Durchspielen noch interessant ist, müssen Sie bei Tomb Raider unbedingt zugreifen. Wer dieses Game links liegen läßt, wird zur Strafe mit einem Halmspiel auf einer einsamen Insel ausgesetzt. Das war's, ich muß nämlich weiter spielen, um Lara nicht in die Hände der Bösen fallen zu lassen!

Wertung: 1,4 – PSM 12/96



Angespielt | Raven Project



Eine CD-ROM verfügt über satte 630 MByte Speicherplatz. Ein durchschnittlicher PlayStation-Titel begnügt sich allerdings mit 4 bis 10 MByte. Warum also den massenhaft vorhandenen Platz einfach brachliegen lassen, wenn es doch den Byte-Fresser Full Motion Video gibt? Die meisten Spiele enthalten ein paar Minuten solcher Mini-Filme, meist für nette Intros und kurze Zwischensequenzen. Doch echte "interaktive Spielfilme" sind auf der Sony-Konsole – im Gegensatz zum damit reich gesegneten PC – eher selten anzutreffen. Die Ausnahme der Regel ist "Wing Commander III". Ein eher durchschnittlicher Weltraum-Shooter wird darin von exzellenten Filmsequenzen begleitet, was den Titel in die Sphären der besten erhältlichen PlayStation-Programme hievt.

Genau nach demselben Konzept arbeitet der erste "Spiel-Film" von Konami, Raven Project. Nur verhält es sich hierbei genau umgekehrt wie bei der Konkurrenz: Ein an sich recht ordentliches 3-D-Actionspiel wird von Videoschnipseln eingerahmt, die im besten Fall das Attribut "Amateurvideo" verdienen.

Die Story von Raven Project ist beliebig und austauschbar. Die Erde wird von bösen Außerirdischen bedroht, die zu allem Überdruß auch noch den letzten irdischen Raumkreuzer Raven gekapert haben. Sie als Spieler müssen sich durch 30 actionreiche Levels kämpfen, bevor Sie die "Raven" zurückerobern und damit die fiesen Aliens aus dem Erdbereich fegen dürfen. Für Ihren harten Job stehen Ihnen verschiedene Vehikel zur Verfügung: ein Raumgleiter, ein "Geher" und ein

Bislang hat Origin's Wing Commander als einziger "Spiel-Film" den Sprung von der PC-Plattform auf die PlayStation geschafft. Nun erscheint Konkurrenz auf der Bildfläche: Konami's Endzeit-Opus "Raven Project" kommt auf zwei CDs ins Haus und bietet unter anderem 60 Minuten Full-Motion-Video.

von Michael Schmithäuser

Kampfandroid. Die Missionen spielen sich in planetarischem Terrain ab und sind eine echte Augenweide. Das flinke 3-D-Scrolling, die zahlreichen Waffensysteme und die schwer zu knackenden Gegner bieten einiges fürs Auge und halten die Motivation konstant hoch.

Leider mußte der solide Actiontitel mit stümperhaft gemachten Videosequenzen unbedingt zu einem interaktiven Spielfilm verwurstet werden.

Die Schauspieler sehen so aus, als ob Sie zum Dreh von der Straße wegrecruiert worden wären, die Kameraführung ist einschläfernd statisch; Drehbuchautor und Regisseur scheinen gerade ihre ersten Erfahrungen mit dem unbekannten Medium "Film" gemacht zu haben.

Überboten wird dieses cineastische Desaster nur noch von der grotten-schlechten Qualität der deutschen Synchronisation. Derart unmotiviert dreinbrabbelnde Sprecher hat man noch in keinem anderen PlayStation-Spiel zu Gehör bekommen.

Somit wird Wing Commander III wohl auch in Zukunft der einzige annehmbare interaktive Spielfilm für die Sony-Konsole bleiben. Bis der vierte Teil erscheint...

pat



[1] Raven Project: Tolles Spiel, schlechte Videosequenzen. [2] Im Hangar wählen Sie Ihr Vehikel.

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

Die Spielewelt hat einen Namen...

Playcom

und eine Telefonnummer...

089-546 0 300

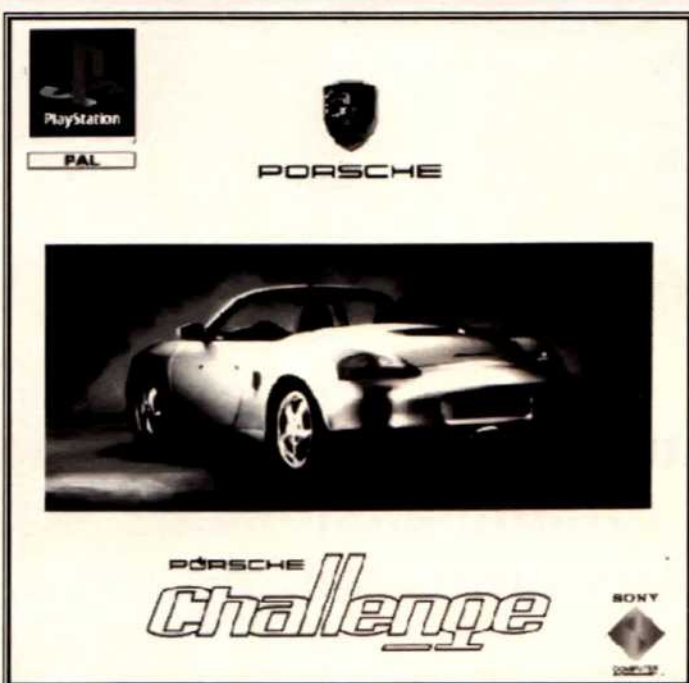
Internet-Email:
info@playcom.de

Sony PSX

4-4-2 Fußball	dt	89.00
3D Pinball	dt	99.00
A-Train (AIV Global)	dt	89.99
Aaron vs. Ruth	dt *	89.00
Actua Golf	dt	79.00
AD&D Forgotten Real.	dt *	89.99
Adidas PS Soccer	dt	99.00
Adidas Power Soc. 2	dt	99.00
Adventure of Lomax	dt	89.00
After Shock	dt	89.00
Agent Armstrong	dt	89.00
Alien Trilogy	dt	79.00
Alien Virus	dt	89.00
Alien Trilogy	uk	79.00
Alphastorm	dt *	89.00
Andretti Racing	dt	89.00
Area 51	dt	89.00
Assault Rigge	dt	89.00
Atari Arcade Greates	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
Battle Stations	dt	89.00
Battle Sport	dt	89.00
Bedlam	dt	89.00
Beyond the Beyond	dt	99.00
Birthright	dt *	99.00
Black Dawn	dt	89.00
Blam Machine Head	dt	89.00
Blast Chamber	dt	89.00
Blazing Dragons	dt	79.99
Breakpoint Tennis	dt	79.99
Bubble Bobble 2	dt	84.00
Burning Road	dt	79.99
Carnage Heart	dt	89.00
Casper	dt	79.99
Chronicles o.t.Sword	dt	89.00
Comm. & Conquer 1	dt	99.00
Contra	dt	99.00
Converse Hard Core H	dt	99.00
Cool Boarders	dt	89.00
Crash Bandicoot	dt	109.00
Crow: City of Angels	dt	89.00
Crusader No Remorse	us	109.00
Crusader - No Remor.	dt	89.00
Crypt Killer	dt	99.00
Dark Crusaders	dt	89.00
Darkstalkers	dt	79.99
Davis Cup Tennis	dt	89.00
Dawn of Darkness	dt *	99.00
Deadly Skies	dt	89.00
Deathdrome	dt	89.00
Demon Driver	dt *	99.00
Descent 2	dt	89.00
Destruction Derby 2	dt	99.00
Stadt verlor. Kinder	dt	89.00
Dimm & Witt	dt	89.00
Discworld 2	dt	89.00
Discworld kp.dt.	dt	89.00
Double Dragon	dt	89.00
Dragonheart	dt	79.99
Need for Speed 2	dt	89.00

Dungeon Keeper	dt *	89.00
Earth Worm Jim 2	dt	89.00
Ecstatica	dt *	99.00
Epidemic	dt	79.00
Excalibur	dt	89.00
Exhumed	dt	89.00
Extreme Games 2	dt	84.99
F1	dt	99.00
Fade to Black	dt	89.00
Fifa Soccer 97	dt	84.00
Firo & Klawd	dt	89.00
Frank Thomas Baseb.	dt	79.99
G-Police	dt	99.00
Galaxian 3	dt	89.00
Gene Wars	dt *	89.00
Geom Cube (Blockout)	dt	89.00
Grid Run	dt	89.00
Hardcore 4x4	dt	79.99
Hardwar	dt	89.00
Hercs Adventure	dt *	79.99
Horned Owl	dt	99.00
Hyper Final M.Tennis	dt	79.99
Hyperblade	dt	94.00
Impact Racing	dt	89.00
In the Hunt	dt	79.99
Independence Day	dt *	84.00
Int.Superstar Soccer	dt	89.00
Int. Champ. Soccer	dt *	89.00
Int. Superstar S.Pro	dt *	99.00
Intern. Motocross	dt	89.00
Iron Man XO	dt	79.99
Island of Dr.Moreau	dt *	89.00
Isnogud	dt *	89.00
Jet Rider	dt	79.00
Jumping Flash 2	dt	99.00
Killing Zone	dt	79.99
Kings Field	dt	79.00
Konami Open Golf	dt	89.00
Kumite	dt *	99.00
Last Dynasty	dt	89.99
Legacy of Kain	dt	89.00
Lemmings Play Paint.	dt *	99.00
Liberator	dt *	89.00
Lifeforce Tenka	dt *	99.00
Little Big Advent.	dt	89.00
Lost Vikings 2	dt	89.00
Magic Carpet	dt	89.00
Magic the Gathering	dt	89.00
Manic Karts	dt *	84.00
Mayhem	dt *	89.00
Mechwarrior 2	dt	89.00
Mega Man X3	dt	89.00
Mickey's Wild Adven.	dt	89.00
Micro Machines V3	dt	109.00
Monster Truck	dt	99.00
Motor Toon GP 2	dt	89.00
Motor Mash	dt	89.00
MTV's Slamscape	dt	89.00
Myst (kp.dt.)	dt	89.00
Namco Prime Goal So.	dt	89.00
Namco Museum Pi. 2	dt	89.00
Namco Smash Court T.	dt	89.00
Namco Museum Pi. 3	dt	79.00
Nanotek Warrior	dt	89.00
Nascar Racing 96	dt	89.99
NBA Hangtime	dt	99.00

TOP SPIEL DES MONATS



Porsche Challenge dt 79.99

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	79.00
NHL Hockey 97	dt	89.00
Novastorm	dt	89.00
Off World Intercept.	dt	79.99
Offensive	dt *	89.99
Olympic Soccer	dt	84.00
Onside Soccer	dt	79.99
Pandemonium	dt	79.99
Parasite	dt *	99.00
Penny Racer	dt	89.00
Perfect Weapon	dt *	89.00
PGA European Tour	dt *	89.00
Pitball	dt	89.00
Plades of Rage	dt *	99.00
Player Manager	dt	79.99
Poed	dt	79.99
Porsche Challenge	dt	79.99
Powerplay Hockey	dt	84.00
Power Move P.Wrestl.	dt	79.99
Pro Pinball the Web	dt	79.99
Project Rally	dt	89.00
Psychic Detective	dt	84.00
Psychic Force	dt	89.00
Qad	dt *	99.00
Rage Racer	dt *	109.00
Raging Skies	dt	99.00
Raven Project	dt	99.00
Rayman 2	dt *	94.00
Rayman	dt	89.00
Razor Wing	dt *	89.00
Re-Loaded	dt	79.99
Rebel Assault 2	dt *	89.00
Resident Evil	dt	89.00
Resident Evil 2	dt *	99.00
Return Fire	dt	89.00

Return to Zork	dt	89.00
Ridge Racer Revol.	dt	99.00
Riot	dt *	89.00
Risiko	dt *	89.00
Road Rage	dt	89.00
Robotron "X"	dt	89.00
Rock'n Roll Racing 2	dt *	89.00
Sampras Extr. Tennis	dt	89.00
Samurai Showdown	dt	79.00
Sentient	dt *	99.00
Shell Shock	dt	79.99
Sim City 2000 kp.dt.	dt	89.00
Soul Blade (Edge)	dt	99.00
Soviet Strike	dt	89.00
Space Jam	dt	79.99
Spider	dt	84.00
Spiral Saga	dt	99.00
Spot Goes to Hollywod	dt	89.00
Star Gladiator	dt	79.99
Starfighter 3000	dt	84.99
Streetfighter Alp.2	dt	89.00
Street Racer	dt	89.99
Suikoden	dt	99.00
Pang Collection	dt *	99.00
Supersonic Racer	dt	79.99
Syndicate Wars	dt *	89.00
Tekken 2	dt	99.00
Tempest X3	dt	79.99
Ten Pin Alley	dt	89.00
The Devide: Enemies	dt	89.00
The Fallen	dt *	89.00
The Hive	dt	89.00
Theme Hospital	dt *	89.00
Theme Park	dt	84.00
Thunderhawk 2	dt	79.00
Time Commando	dt	89.00
Tobal No. 1	dt	89.00
Tomb Raider	dt	89.00
Top Gun - Fire at W.	dt	89.00
Total NBA 96	dt	99.00

Total NBA 97	dt	79.00
Total Driving	dt	89.00
Total Eclipse Turbo	dt	84.00
Track & Field	dt	99.00
Transport Tycoon	dt *	99.00
Trash It	dt *	89.00
Tunnel B1	dt	89.99
Twisted Metal 2	dt	89.00
UEFA 96/97	dt *	99.00
Vandal Hearts kp.dt.	dt	99.00
Victory Boxing	dt	89.00
Vidgrid	dt	89.00
Viewpoint	dt	79.99
Virtual Pool	dt	89.00
Virtual Baseball	dt	89.00
Virtual Golf	dt	89.00
Virtual Tennis	dt	84.99
Virtual Snooker	dt *	89.00
Virus	dt *	89.00
Warhammer Fant. Batl.	dt	89.00
Wetlands	dt	89.00
Wing Commander 4	dt *	89.00
Wipe Out 2097	dt	99.00
Wrecking Crew	dt	99.00
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 Platinum	dt	49.00
Battle A.Toshinden 1	dt	49.00
Bubble Bobble	dt	69.99
Bust a Move 2 Arcade	dt	64.99
Cyberia	dt	59.99
Cyberspeed	dt	44.99
Destruction Derby 1	dt	49.00
Disruptor	dt	59.99
Extreme Pinball	dt	44.99
Gex	dt	59.99
Goal Storm (Konami)	dt	59.99
Hi Octane (DA)	dt	64.99
Incredible Hulk	dt	39.00
Iron & Blood	dt	59.99
Jupiter Strike	dt	59.99
Lone Soldier	dt	44.99
Parodius Deluxe	dt	39.99
Powerserve Tennis	dt	69.99
Primal Rage	dt	69.00
Revolution X	dt	49.99
Ridge Racer 1	dt	49.00
Rise of the Robots 2	dt	69.99
Robopit	dt	69.99
Streetfighter Movie	dt	49.00
Tekken 1 Platinum	dt	49.00
Titan Wars	dt	69.99
Williams Arcade Gre.	dt	64.00

Wipe Out 1 Platinum	dt	49.00
World Cup Golf Prof.	dt	39.99
WWF Arcade	dt	49.99
Sony PSX-Zubehör		
Antennenkabel PSX	dt	39.99
Arcade Joystick	dt	89.00
ASCII Joypad PSX	dt	44.00
ASCII Joypad Autof.	dt	59.00
ASCII Joystick	dt	109.00
CD Reiniger	dt	19.00
Euro-Scart Kabel	dt	69.00
Game Bust/Action R	dt	79.99
Gamster Lenkpad PSX	dt	129.99
Hyperblast. Gun PSX	dt	59.99

Infrarot Joypad PSX	dt	69.00
Joypad PSX Schwarz	dt	39.00
Joypad PSX Grün	dt	39.00
Joypad PSX Rot	dt	39.00
Joypad Sony PSX	dt	39.99
Joypad JT 403 Contr.	dt	25.00
Joypad Hyper PSX	dt	34.99
Joypad PSX Blau	dt	39.00
Joypad PSX Gelb	dt	39.00
Joypad JT 402	dt	34.00
Just a Joypad	dt	29.99
Lenkpad VRF-1 o.P.	dt	79.99
Link-Kabel PSX	dt	24.99
Mad Catz Lenkpad	dt	139.99
Maus Sony PSX	dt	54.00
Memory Card PSX	dt	34.99
Memory Card 8 Meg	dt	69.99
Memory Card Sony	dt	36.99
Memory Card 24 Meg	dt	89.00
Multi Tab Sony Plays	dt	59.00
NeGcon Joypad PSX	dt	84.00
Netzkabel für PSX	dt	9.00
Per4mer Lenkr.m.Ped.	dt	109.00
Predator Gun JT 400	dt	69.00
RGB-Scart Kabel Sony	dt	26.99
S-Video Kabel PSX	dt	24.99
Sony PSX o. Spiel	dt	289.00
Super Pad SV-1103	dt	36.00
Memory Card & Pad	dt	79.99
Verlängerung Joypad	dt	19.99

Wir führen auch:

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

Händleranfragen erwünscht!

Schriftlicher Gewerbenachweis
erforderlich.

adenverkauf, Kein Versand,
Preise variieren!

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

• Versand Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300
• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich.

• Fordern Sie unseren **kostenlosen Gesamtkatalog** mit vielen weiteren Titeln an.
Mit * gekennzeichneten Spielen sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar
Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

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

Angespielt | Swagman



Die britische Kreativschmiede Core Design meldet sich wieder zu Wort. Diesmal steht allerdings kein dreidimensionales Action-Spiel sondern ein nettes Adventure auf dem Programm. von Artur Hoffmann



Das erste Mal, daß wir dieses Spiel live erlebt haben, war bei unserem Core-Design-Besuch (PSM 11/96). Wir wollten uns damals über die anstehenden Neuerscheinungen aus dem Hause Core informieren. "Thunderhawk 2", "BLAM! Machinehead" und "Tomb Raider" waren bereits

fertig. Und dann war da "Swagman", zwar noch in einem frühen Stadium, aber dennoch schon sehr nett anzusehen.

Der Entwickler Richard Morton beschreibt, wie das Game entstand: "Swagman ist ein Arcade-Adventure mit Rollenspiel-Elementen. Alle Hintergründe und Gegner bestehen komplett aus gerenderten 3-D-Grafiken. Das Spiel selbst ist enorm umfangreich und überraschend. Bereits im ersten Level bekommen Sie 20 verschiedene Grafik-Sets zu Gesicht. Daher hatten wir eine Menge Arbeit, um alles fertig zu bekommen. Wir wollten eine vir-

tuelle Cartoon-Welt erschaffen, die der Spieler nach und nach erforschen sollte.

Dabei gelang es uns, so glaube ich, einen einzigartigen Grafikstil zu entwickeln. Obwohl Swagman für bestimmte Objekte Polygone verwendet, ist der größte Teil des Games in einer gerenderten 2-D-Welt angesiedelt."



Zwei Welten

Die Geschichte des Spiels handelt von Zack und Hannah, die beide von Ihnen gesteuert werden. Diese bekämpfen den bösen, Träume stehlenden

[1] Die Entwickler entschieden sich aus Übersichtsgründen für eine 3-D-Perspektive. **[2]** Swagman kombiniert Puzzles mit Actioneinlagen und arbeitet sogar Rollenspiel-Elemente ein. **[3]** Der böse Swagman stiehlt Träume.



■ HERSTELLER: Eidos Interactive ■ HERKUNFTSLAND: England
 ■ ENTWICKLER: Core Design ■ GENRE: Adventure
 ■ VERFÜGBAR AB: Mai ■ ANZAHL DER SPIELER: 1



[1] Es gibt insgesamt 56 Unterlevels, die zu erforschen sind. Die Welten sind dabei vorgeordnet und zweidimensional. **[2]** Lösen Sie die Puzzles und heben Sie die Power-Ups auf... **[3]** ... ach ja, und kämpfen Sie mit 50 Gegnern.

Swagman. Dabei sind massenweise Level zu durchqueren und Puzzles zu lösen; alles gegen den Widerstand von

in Dreambeasts (das sind Charaktere mit speziellen Fähigkeiten) und sorgen als solche für mehr Action. "Der stärkste

Einfluß war Tim Burtons "Nightmare Before Christmas", fügt Richard hinzu. "Dessen Stil und Stimmung paßten perfekt zum anfänglichen

Alle Hintergründe und Gegner bestehen komplett aus gerenderten 3-D-Grafiken.

über 50 Feinden. Es können 16 interne und externe Orte erforscht werden, welche sich in 56 Unterlevel aufteilen. Das ganze Geschehen betrachtet man dabei durch eine 3-D-Perspektive.

Die Handlung spielt abwechselnd in zwei Universen: der echten Welt und dem Reich von Swagman. Im letzteren verwandeln sich Zack und Hannah

Konzept des Games. Wir sahen uns auch "Zelda" und "The Zombies" auf dem SNES an und blendeten Elemente beider Spiele in Swagman ein, um so ein Mega-Adventure für die PlayStation zu schaffen."

Ob ein solches daraus geworden ist, werden wir denn auch in Kürze zu sehen bekommen.

pat



BEREIT FÜR DEN MYTHOS?



Terror aus der Tiefe

Erinnern Sie sich an das esoterische Abenteuer **Aquanaut's Holiday**? In ähnlicher Unterwasserwelt spielt **"Tiger Shark"**, nur daß Sie hier russische U-Boote jagen. Tauchen Sie ein in das gefährliche Meeresabenteuer. von Markus L. Wiedemann

Es war nur eine Frage der Zeit, bis Kriegsschauplätze in Aquarius' Tiefen versinken. In den alten Videospielerzeiten fuhren Sie mit Panzern über die Äcker. Dann erfüllten Sie Ihre Aufträge mit dem Helikopter, und heute jagen Sie den roten Oktober in der Unendlichkeit der Ozeane. Tiger Shark ist ein 3-D-Shooter im Geiste von "Black Dawn" oder der erfolgreichen "Soviet Strike"-Serie von EA. Am Anfang jedes Levels erhalten Sie Ihren Einsatzbefehl, um dann umgehend Ihre Gegner in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Der winzige Unterschied ist nur, daß Sie diesmal Ihre Geschicklichkeit mit einer Mischung aus Batmobil und Katamaran unter Beweis stellen. Mit diesem hoch explosiven Produkt japanischer Ingenieurskunst kreuzen Sie über die Meere und verschwinden bei Bedarf in den Wellen. Ihre Feinde bitten Sie sowohl auf dem Wasser als auch in den Tiefen zum letzten Gefecht.

Der hybride Kampfkoloß

Auf der Wasseroberfläche schießen Sie mit Maschinengewehren und Raketen; als Fisherman's Friend feuern Sie mit Laser und Torpedos. Jede Ihrer Missionen verläuft nach einem bestimmten Schema. Zuerst lo-



kalisieren Sie einen Unterwasserreaktor. Ist dieser in feindlicher Hand, so pulverisieren Sie ihn. Gehört er zu Ihrem Reich, genügt die Deaktivierung. Um aber keine Langeweile aufkommen zu lassen, haben sich die Jungs von N-Space einige Herausforderungen für Sie ausgedacht. Mit Ihrem futuristischen Unterwassergleiter bergen Sie U-Boote aus Minenfeldern und steuern diese in ihren Heimat-hafen. Oder lassen Sie sich durch ein Lasergefecht mit Ihren Gegnern in die Zeiten von "Raumschiff Enterprise" versetzen.

Die Grafik dieses Unterwasser-Spektakels ist nicht brillant, aber Tiger Shark hat doch seine Reize. So gibt es z.B. ein

Level aus dem Reich der Finsternis. Aus sicherer Entfernung sehen Sie die feindlichen Suchscheinwerfer. Verschwinden die U-Boote hinter Korallen und Unterwasserhügeln, so färben die Lichtkörper das Gestein. Aber keine Angst, von dort haben deren Laser und Torpedos keine Chance. Erst wenn die Beleuchtung wieder direkt sichtbar wird, brennt der rote Strahl schmerzhaft Löcher in Ihren Stahl.

Die Schwierigkeitsstufen von Tiger Shark haben es in sich. Schon im Normal-

[1] Hier sehen Sie einen der feindlichen Unterwasserreaktoren, die Sie ausschalten müssen. **[2]** Dieses feindliche U-Boot verarbeiten Sie mit Ihrem Laser zu Fischfutter. **[3]** Am Anfang Ihrer Mission erhalten Sie ein ausführliches Briefing. **[4]** Am Ende docken Sie Ihre Unterwasserfledermaus an dieses Stahlgebilde.



■ HERSTELLER:	GT Interactive	■ HERKUNFTSLAND:	England
■ ENTWICKLER:	N-Space	■ GENRE:	U-Boot-Shooter
■ VERFÜGBAR AB:	2. Quartal	■ ANZAHL DER SPIELER:	1



[1] Ein Lasergefecht unter Wasser, da kommen die Erinnerungen an die alten "Star Wars" Tage an die Oberfläche. **[2]** Diese Gegner sind ziemlich schwer zu eliminieren. Sie sind verdammt beweglich, und es braucht ordentlich Schmackes, um sie zu pulverisieren. **[3]** Ein "kleines" Leck ist auch der Titanic zum Verhängnis geworden.

Modus verarbeiten Ihre Feinde Sie leichter zu Fischfutter, als Ihnen lieb ist. Sie kreuzen durch die Tiefen auf der Suche nach einem Reaktor und werden eine ganze Weile nicht attackiert. Urplötzlich finden Sie sich in einem Feuergefecht wieder und dürfen sich mit fünf Gegnern gleichzeitig auseinandersetzen. Für diese ist

docken Sie Ihr Kampfgerät dann an einen schwimmenden Stahlberg. Ob sich bei diesem Titel derselbe Suchtfaktor einstellt wie bei so vielen anderen Vertretern dieses Genres, wird Ihnen der Spieltest zeigen. Doch mit wirklich langweiligen Spielen hat uns GT Interactive bisher noch nie geplatzt. mom



DEIN BOXSTER WARTET SCHON.



Endlich das Gaspedal stilvoll bis zum Anschlag treten, ohne Angst vor Radarfallen oder Polizeikontrollen. Den Mythos Porsche Boxster gibt's ohne Wartezeit jetzt und nur auf Sony PlayStation: **Porsche Challenge** — Fahrvergnügen pur.



SONY PLAYSTATION. IT'S NOT A GAME.

Angespielt | War Gods

Kriegsgötter

Ein Arcade Beat'em-Up, das entfernt mit "Mortal Kombat Trilogy" verwandt ist und im dreidimensionalen Look im Stil von "Toshinden" die Playstation auf Touren bringt – dahinter kann sich nur ein neues Spiel verbergen: "War Gods" – zu deutsch Kriegsgötter... von Marcel Peters

Cyborgs, Gladiatoren, Teufelsanbeter, Söldner und Grabräuber – fast könnte man meinen, daß sich die Hauptdarsteller eines neuen Quentin Tarantino-Schockers die Ehre geben. Weit gefehlt! Es sind Charaktere des neuesten Prügelspieles aus dem

Hause Williams/Midway. War Gods, das ist ein weiterer 3-D-Vertreter, der, und das ist angeblich neu, getreu dem Pflichtenheft auf gängige Render- und Polygon-techniken komplett verzichtet.

Auf den ersten Blick wirkt War Gods wie ein origineller Aufguß der besten Grafik aus der Mortal Kombat Trilogy und dem dreidimensionalen Szenarium Toshindens. Um den Spielfiguren Leben einzuhauchen, verwenden die Programmierer digitale Technik. Dabei wird auf Polygone verzichtet, also keine Würfelkörper à la "Tekken".

Polygone ade

Jeder der vier Hauptbuttons Ihres Steuerpads ist mit verschiedenen Bewegungen und Schlagoptionen belegt, ebenso



Hier treibt Kabuki Jo seine Mätzchen – für Sie nicht unbedingt lustig!



die rückseitigen Schalter, wobei ein Knopf eine spezielle 3-D-Bewegung ausführt. Sie können

frei in der Arena herumlaufen, nach links und rechts rollen, Angriffen geschickt ausweichen und Ihre Kontrahenten auf die Matte klatschen.

Die Kampfhandlungen erfolgen in Echtzeit und sind flüssig programmiert. Während Sie mit verbissenem Ehrgeiz



[1] Umwerfende Action in 3-D-Echtzeit. [2] Das ist Vallah, eine waschechte Eisprinzessin. Was für eine Frau!

■ HERSTELLER: GT Interactive ■ HERKUNFTSLAND: England
 ■ ENTWICKLER: Midway ■ GENRE: 3-D-Beat'em-Up
 ■ VERFÜGBAR AB: April ■ ANZAHL DER SPIELER: 1-2

versuchen, den Kampf für sich zu entscheiden, zwischen tödliche Projektile Ihrer Gegner durch die Luft. War Gods vereint spezielle 3-D-Effekte mit tödlichen Fallen. Multi-Level-Sektionen, packende (Zu-)Griffe und geheime Spielzüge geben dem Spiel seine besondere Note. Der Fighter kann durch geschickt kombinierte Wurftechniken jeden Gegner in die ewigen Jagdgründe schicken.

men mit der Ambition, Ihnen sämtliche Knochen zu brechen. Beispiele gefällig? Vallah ist eine "Amazone", der ein großes Badehandtuch sicherlich auch nicht schlecht stehen würde. Die interessanteste Figur ist zweifellos Kabuki Jo, ein furchtloser Samuraikämpfer, der besonders mit seinem feuerroten Haar und einem Clownskostüm für Aufsehen sorgt. Das Spiel bringt es immerhin auf fünf schwere Level zuzüglich derer,



[1] Der sogenannte Triangle-Wurf ist sehr schmerzhaft ... und tödlich [2] Eine gefährliche Attacke von rechts. Jetzt nur nicht den Kopf verlieren.

Neun auf einen Streich

War Gods bietet insgesamt neun Spielcharaktere, darunter einige spärlich bekleidete Da-

die im Verborgenen liegen und noch auf Ihre Entdeckung warten. Wenn bei Williams/Midway alles wie geschmiert läuft, können Sie schon im April in die Kriegsgottarena steigen. mom



Game It!

Titel des Monats
 April:
 Legacy of Kain
 74,95

0180/522 5300
 0831/57 51 57
 Telefax: 0831/57 51 555
 Internet: http://www.gameit.de
 email: info@gameit.de
 T-Online: ★Gameit#
 Game It! - D-87488 Betzigau

Knallhart kalkuliert
 Unsere

TOP 10

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
 d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.
 • Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
 • Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
 • Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
 • Vorkasse / Scheck DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 11.3.97
 * = noch nicht verfügbar am 11.3.
 N = Neu im Programm P = Preisänderung
 H = Hit, Supertitel

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
 Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
 Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
 Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Crusader - No remorse	79,95
Destruction Derby 2	84,95
Disruptor	49,95
Fifa 97	79,95
NBA Live 97	79,95
NHL Hockey 97	79,95
Resident Evil	79,95
Syndicate Wars	79,95
Tomb Raider	77,95
WC 4*	79,95

SONY PSX

4-4-2 Fußball*	79,95	Lost Vikings 2*	74,95	Top Gun	79,95
A IV Global Evolution	89,95	Magic Carpet	79,95	Total NBA	84,95
Adidas Power Soccer	89,95	Magic the Gathering*	74,95	Tour NBA 97	95,95
Agile Warrior F111	79,95	Manic Karls	79,95	Transport Tycoon	90,95
Alien Trilogy	79,95	Mechwarrior 2	84,95 N	Tunnel B1	84,95 N
Andretti Racing	79,95	Megaman X3*	79,95	Twisted Metal	77,95
Aquanaut's Holiday	89,95	Mickey's Wild Adventure	77,95	Victory Boxing	77,95
Area 51*	79,95	Molar Toon 2	77,95	Viewpoint	77,95
Assault Rigs	79,95	MTV's Aeon Flux	79,95	Virtual Golf	79,95
Atari Greatest Hits	a.A.	MTV's Slamscape	79,95	Virtual Tennis	74,95
Ayrton Senna Kart Duel	84,95	Myst	77,95	VR Baseball	74,95
Baphomet's Fluch	79,95	Namco Museum Vol. 1	84,95	VR Pool	74,95
Batman Forever Coin-up	74,95	Namco Museum Vol. 2	79,95	War Hawk	79,95
Battle Arena Toshinden	39,95 P	Namco Museum Vol. 3	79,95	WC 3	87,95
Battle Arena Toshinden 2	84,95	Namco Soccer Primal Goal	79,95	WC 4*	79,95
Battle Sport	74,95	Namco Tennis Smash Court	77,95	Williams Arcade Greatest	54,95
Battle Stations*	77,95	Nanotek Warrior	79,95	Wipeout*	39,95 P
Bedlam*	79,95	Nascar Racing 96	84,95	Wipeout 2097	84,95
		NBA Hangtime	79,95	Worms	84,95 N
		NBA Live '97	79,95	WWF in your house	74,95
		NBA Jam Extreme*	74,95	WWF Wrestlemania	59,95
				X 2	84,95 N
				X-Com	77,95
				Zero Devide	84,95 N

Kundenservice groß geschrieben:

- Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
 - Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
- Mehr Infos zu unseren Leistungen im nächsten Monat ...

Black Dawn	79,95	NBA Jam Tournament Edition	59,95	Analog Joystick	99,95
Blam! Machinehead	79,95	Need IV Speed 2*	74,95	Control Station AF	39,95
Blast Chamber	84,95 N	NFL Game Day	84,95	Controller	39,95 P
Blazing Dragons	74,95 N	NFL Quarterback Club '97	74,95	Euro-Scart Kabel	64,95
Breakpoint Tennis	84,95 N	NHL Face Off	84,95	Gamebuster Modul	79,95
Bubble Bobble	74,95	NHL Face Off 97	92,95	Gamekiller Modul	49,95
Bubble Bobble 2	72,95	NHL Hockey '97	79,95	HF Adapter	39,95
Bust a Move 2	59,95	NHL Powerplay Hockey '96	74,95	Lenkrod mit Pedal	99,95
Carnage Heart	94,95	Novastorm	79,95	Memory Card Sony	39,95
Casper	79,95	Olympic Games	69,95	Memory Card 15 Slot	29,95
Cheesy	84,95 N	Olympic Soccer	69,95	Memory Card 120 Slot	59,95
Chronicles of the Sword	77,95	Pandemonium	74,95 P	Memory Card 360 Slot	79,95
Command & Conquer	84,99	Penny Racers	79,95	Memory Disk Drive	169,95
Cool Boarders	77,95	Perfect Weapon	79,95	Mouse	47,95
Crash Bandicoot	94,95	PGA Tour Golf 97	79,95	Multi Tap	54,95
Crow: City of Angels*	74,95	Po'ed	79,95	neGcon	69,95
Crusader - No remorse*	79,95	Porsche Challenge*	79 P.95	PC-Link Paket	69,95
Cyberia	79,95	Power Move Pro Wrestling	84,95 N	Playstation	289,95 P
D	74,95	Pro Pinball The Web	77,95 N	Playstation Tasche	79,95
Darklight Conflict	79,95	Psychic Detective	79,95	Predator Lichtpistole	59,95
Darkstalkers	79,95	Psychic Force	74,95	Pro Pad	29,95
Descent	79,95	Raging Skies	84,95	RGB Kabel	29,95
Descent 2	74,95	Resident Evil	79,95	Spec. ASCII Pad	54,95
Destruction Derby*	39,95 P	Return Fire	84,95	Spec. Joystick	94,95
Destruction Derby 2	84,95	Revolution X	59,95		
Discworld	79,95	Ridge Racer	84,95		
Disruptor	49,95 P	Ridge Racer Revolution	84,95		
Dragonheart	74,95	Riot	91,95		
Earthworm Jim 2	79,95	Rise 2	59,95		
Extreme Games	79,95	Road Rash	79,95		
Extreme Games 2	79,95	Robotron X	77,95		
Extreme Pinball	79,95	Samurai Showdown	89,95		
Fade to Black	79,95	Shellshock	77,95		
Fifa 96	49,95	Shockwave Assault	59,95		
Fifa 97	79,95	Sim City 2000	79,95		
Firo & Klawd	74,95 N	Skeleton Warrior	72,95		
Formel 1	89,95	Slam'n' Jam 96	74,95 N		
Galaxian 3	77,95	Soviet Strike	79,95		
Galaxy Fight	79,95 N	Space Hulk	79,95		
Grid Run	79,95	Space Jam	74,95		
Gunship	84,95	Spot goes Hollywood	79,95		
Hexen	a.A.	Star Gladiator	79,95		
Hi-Octane	79,95	Street Fighter: The Movie	59,95		
Hyper Final Match Tennis	79,95	Streetfighter Alpha	77,95		
Impact Racing	79,95	Streetfighter Alpha 2	77,95		
Independence Day*	79,95	Striker 96	74,95		
International Moto X	79,95	Super Puzzle Fighter 2 Turbo	62,95		
Iron & Blood	74,95	Syndicate Wars	79,95		
Iron Man/XO	74,95	Tekken*	39,95		
Isnogud*	84,95 N	Tekken 2	89,95		
Jet Rider	87,95	Tempest X3	74,95		
John Madden NFL 97	79,95	Ten Pin Alley	79,95		
Jumping Flash 2	82,95	The Devide: Enemies Within	77,95		
Jupiter Strike	54,95 N	The Raiden Project	79,95 N		
Killing Zone	74,95	Theme Park	79,95		
King's Field	88,95	Thunderhawk 2- Firestorm	79,95		
Krazy Ivan	77,95	Till	69,95		
Last Dynasty	84,95	Time Commando	77,95		
Legacy of Kain	74,95 P	Titan Wars	74,95 N		
Little Big Adventure	77,95 N	Tobal No. 1	89,95		
Lomax	77,95	Tomb Raider	77,95		

PSX HARDWARE

Analog Joystick	99,95
Control Station AF	39,95
Controller	39,95 P
Euro-Scart Kabel	64,95
Gamebuster Modul	79,95
Gamekiller Modul	49,95
HF Adapter	39,95
Lenkrod mit Pedal	99,95
Memory Card Sony	39,95
Memory Card 15 Slot	29,95
Memory Card 120 Slot	59,95
Memory Card 360 Slot	79,95
Memory Disk Drive	169,95
Mouse	47,95
Multi Tap	54,95
neGcon	69,95
PC-Link Paket	69,95
Playstation	289,95 P
Playstation Tasche	79,95
Predator Lichtpistole	59,95
Pro Pad	29,95
RGB Kabel	29,95
Spec. ASCII Pad	54,95
Spec. Joystick	94,95

LADENGESCHÄFTE

Ladenpreise können abweichen!

Böblingen:
 Marktgräße 8



Kempten:
 In der Brandstatt 6



Angespielt | Little Big Adventure



Ein kleiner, gemeiner Querulant vom bösen Diktator

macht sich auf, um die Welt Dr. Funrock zu befreien.

In diesem opulenten Iso-Adventure ist nichts so, wie es laut Handbuch der Adventureprogrammierung sein sollte. von Artur Hoffmann



Entweder dauerte die Umsetzung dieses Adventures so lange, oder die französischen Programmierer trauten dem PlayStation-Hype der letzten zwei Jahre noch nicht so recht. Ältere PC-Zocker werden sich schließlich noch an die guten Noten erinnern, die Little Big Adventure im Jahre 1994 einheimen konnte. Nahezu jeder, der dieses Teil zu Gesicht bekam war angesichts der hervorragenden Grafiken mehr als begeistert. Verantwortlich zeichnete sich Adeline – bekannt durch die Adventure-Serie "Alone in the Dark".

Nun steht dieses Spiel kurz vor dem endgültigen PlayStation-Release. Aufmerksame Leser unseres Magazins wissen, daß die Portierung von PC-Spielen nicht immer begeistern

kann. Auf der einen Seite stehen Perlen wie "Command & Conquer", "Baphomets Fluch" oder das indizierte Spiel mit den vier Buchstaben. Gegenbeispiele gibt es leider auch genügend. Bei Minusspielen wie "Sim City 2000" oder "NASCAR Racing" scheint der Spielspaß zusammen mit dem Debug-Code plötzlich verschwunden zu sein.

Gehen Sie ins Gefängnis...

Twinsun – einst als Synonym für Lebensqualität bekannt – verkommt zu einer Zwei-Klassen-Gesellschaft. Auf der einen Seite stehen die vier unterjochten Völker, auf der anderen das gemeine Regime des finsternen Dr. Funrock. Dieser herrscht allmächtig über den Planetoiden und schaltet alle Andersdenkenden gnadenlos aus. Dazu bedient er sich der übelsten Methoden, die Sie sich vorstellen können. Das Staatsgefängnis ist eines dieser Druckmittel. Mieses Essen, fiese Wärter und der völlige Verzicht auf zwischenmenschliche Beziehungen lassen keine



rechte Freude aufkommen. Warum wir Ihnen das alles erzählen? Nun, Twinsun, der Held dieses Adventures, verbringt seine besten Tage in dieser Einrichtung. Dabei hatte er nur seine nächtlichen Träume zum Besten gegeben. Doch unter der totalitären Regierung, die Twinsun unterjocht, ist dies bereits ein Schwerverbrechen.

Bereits Ihre erste Aufgabe konfrontiert Sie mit dem einzigartigen Bedienungskonzept dieses Spiels. Der Westentaschenrebell kennt vier verschiedene Verhaltensweisen. Neben der normalen Einstellung können Sie Twinsun zu unauffälligen, aggressiven und sportlichen Aktionen verleiten. Diese Zustände sind nicht nur als grafischer Gag gedacht, sondern haben immense Auswirkungen auf den Spielver-

[1] Die Übersichtlichkeit der einzelnen Orte ist beispielhaft. [2] Die Spielwelt ist enorm groß und beinhaltet einige Überraschungen.



[1] Ein Paradebeispiel für die Farbenpracht dieses Spiels. [2] Warum der Herr im grauen Anzug wohl so geknickt ist? [3] Lassen Sie in der Bar die Finger von den alkoholischen Getränken!





lauf. Ob Sie sich an Wächtern vorbeischieben, mit Feinden kämpfen oder einfach nur weglaufen – die Wahl der richtigen Einstellung ist die halbe Miete. Ihre jeweilige Stimmung erkennen Sie dabei am Bewe-

Die polygonalen Charaktere bewegen sich in einer atemberaubend schönen und vor allem hochauflösenden Umgebung.

gungsablauf des Protagonisten. Mal trippelt er auf Fußspitzen umher, mal hampelt er rum wie ein Raver. Die Umschaltung erledigen Sie mittels eines Drucks auf die vier Zusatz Tasten.

Die Handhabung dieser Bewußtseinspaltung ist am Anfang nicht unbedingt einfach

und führt oft zu Frust. Wenn Sie z.B. in Kampfstellung mit Leuten sprechen oder Gegenstände untersuchen wollen, führt das unweigerlich in eine Sackgasse. Im Laufe des Spiels werden Sie sich aber derart daran gewöhnen, daß Sie fortan jedes Game auf dieses Feature prüfen.

„ziehen Sie keine 4.000 Mark ein!“

Wie Sie bereits anhand der Bildschirmfotos erkennen können, lebt Little Big Adventure in erster Linie von seiner coolen Atmosphäre. Die polygonalen Charaktere bewegen sich in einer atemberaubend schönen und vor allem hochauflösenden Umgebung. Diese wird Ihnen aus einer isometrischen Perspektive präsentiert, die vor allem zwei Vorteile hat.

Zum einen erhöht diese Darstellungsweise die Übersichtlichkeit, zum anderen verstärkt sie den dreidimensionalen Eindruck und somit den Realitätsfaktor.

Das Puzzledesign ist durchschnittlich bis gut und wendet sich vor allem an den gesunden Menschenverstand. Um z.B. aus dem Gefängnis zu entkommen, müssen Sie einen Wärter niederschlagen, bevor er den Alarmknopf drückt, sich als Krankenschwester verkleiden und sich anschließend in einem Müllhaufen verstecken. Eine zweite Komponente kommt durch das Inventar ins Spiel. Hier bunkern Sie alle gefundenen Gegenstände wie z.B. Goldmünzen. Da aber nicht alle Utensilien auf der Straße rumliegen, müssen Sie auch in Schränke, Vasen oder Fässer schauen.

Da diese Vorabversion noch nicht komplett übersetzt bzw. synchronisiert wurde, können wir uns über die Qualität der Sprachausgabe noch kein Urteil bilden. Die englischen Kommentare sind zumindest hörens Wert und lassen hoffen.

Falls Sie nun glauben, daß das kleine große Abenteuer in die übergroßen Tomb-Raider-Fußstapfen tritt, täuschen Sie sich ein wenig. Hier liegen die Schwerpunkte ganz klar auf dem Lösen von Rätseln, der Interaktion und dem Ausweichen vor meist übermächtigen Gegnern. Das schmälert weder das Spielvergnügen, noch die Motivation. In der nächsten Ausgabe werden wir Sie ausführlicher über die Qualität dieses Games informieren. mom



Designermode

Anhand dieser Charakterstudien erkennt man, wie sorgfältig das französische Entwicklerteam arbeitet. Besonders der Pac Man auf zwei Beinen ist liebevoll designt.



Angespielt | Wing Commander IV

space ODYSSEY

Eines der teuersten Spiele, die jemals produziert wurden, steht vor seinem großen PlayStation-Auftritt. Hat sich das lange Warten gelohnt oder ist "Wing Commander VI" nur ein großes – wenn auch interaktives – schwarzes Loch? von Artur Hoffmann

Ein Blick auf das Budget von "Wing Commander IV", welches nach Schätzungen zwischen fünf und zehn Millionen Dollar betrug, legt den Gedanken nahe, daß das Projekt ernstzunehmen ist. Warum ist die ganze Chose so kostspielig? Zwei Wörter er-

Jetzt zeigen die Stars
der Vorstellung
ihre erstklassigen
Qualitäten in tradition-
ellen und höchst
beeindruckenden Sets.

klären alles: Interaktiver Film. Aber lassen Sie sich nicht abschrecken – dieser hier verspricht recht gut zu werden.

Vielleicht erinnern Sie sich noch an "Wing Commander III", den ersten Teil der Sternengefechts-Serie, der es auf die PlayStation schaffte. Wenn ja,



[1] Das Flug- und auch das Kampfsystem sind stark verbessert worden. **[2]** Die Benutzung echter Sets sorgt für ein noch realistischeres Erscheinungsbild. **[3]** Was gibt's da zu glotzen? **[4]** Ein klasse gerendertes Raumschiff.

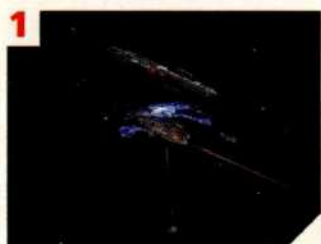


dann können Sie sich wahrscheinlich auch noch an die sehr gemischten Reaktionen erinnern, die das Game auslöste. Einige schätzten seine großartigen Filmsequenzen, die vor blauen Schirmen aufgenommen und danach um den Hintergrund ergänzt wurden, sowie das akzeptable Weltraumkampf-Gameplay. Andere dagegen befanden die Moviesegmente als viel zu aufdringlich und das Gameplay als inakzeptabel seicht. Im Bereich der PCs, wo komplexe und technisch beeindruckende

Fighter" den Markt der Space-simulationen beherrschen, waren die Meinungen ähnlich zwiespältig.

Introwahnsinn

Hier setzt nun "Wing Commander IV" an. Mark Hamill (Luke Skywalker aus der Star-Wars-Trilogie) kehrt als Colonel Christopher Blair zurück. Dieser ist ein Rebellenpilot, welcher beachtlichen Respekt für seine fliegerischen Fähigkeiten genießt. Mit von der Partie sind auch Malcolm McDowell, sowie einige Jungs aus "LA Law".



[1] Die Weltraumschlachten werden nun weitaus detaillierter dargestellt. **[2]** Ob dieser Raumschiffpilot wohl irgendwelche Probleme hat?



[1] In den modernen Raumstationen ist immer ein wenig Platz für atemberaubende Explosionen. **[2]** Die Luftkämpfe sollen fairer geworden sein – warten wir es mal ab. Die computergesteuerten Schiffe drehen nun nicht mehr auf einem Pfennig um. **[3]** Ein explodierendes Raumschiff.



Wenn Sie auf Raketen stehen, dann wählen Sie doch eine aus diesem Arsenal! Jede hat ihre eigenen Charakteristika, von Geschwindigkeit über Gewicht und Durchschlagskraft bis hin zu den Aufgaben, die sie erfüllt. Übrigens: Die meisten von ihnen sprengen auch andere Sachen in die Luft.

Der Krieg gegen die katzenartigen Kilrathi, der noch in Episode III wütete, ist vorbei und Colonel Blair hat sich auf einer friedlichen Landwirtschaftskolonie niedergelassen.

Da es bei Wing Commander IV aber nicht um Dünger oder die Hühnerzucht geht, brauchen wir natürlich einigen Ärger. Für diesen sorgen Unruhen in den entlegensten Winkeln der Föderation. Kräfte, die behaupten aus den halbrellischen Grenzwelten zu kommen, haben dort unschuldige Zivilisten angegriffen. Daher sattelt die Föderation nun ein weiteres Mal zum Krieg. So ungefähr können wir uns das jedenfalls vorstellen...

Vom Beginn des 15-minütigen Intros an ist klar, wo das ganze Geld hingeflossen ist. Die nachträglich hineingeschnittenen Kulissen sind verschwunden. Jetzt zeigen die Stars der Vorstellung ihre erstklassigen Qualitäten in traditionellen und höchst beeindruckenden Sets. Daraus resultieren dann auch die Kameraaufnahmen aus der Verfolgerperspektive, Zooms und andere Effekte, die den Sektionen ein weitaus vollkommeneres Feeling vermitteln. Natürlich haben diese Profiszenen wieder die interaktive Komponente des Games zu implementieren. So bieten sich dem Spieler wie gewohnt verschiedene Handlungslinien an, von denen einige auseinander- und andere wieder zusammenführen. Am Ende der vier CD langen Odyssee wird

dann hoffentlich alles jeweils ein konsequentes Ende finden. Leider gibt es immer noch das Problem mit der schwierigen Kommunikation zwischen Ihnen und Ihren empfindlichen Flügelleuten. Daneben wartet Wing Commander IV mit einem breiteren Spektrum an Aufträgen auf, die es zu erfüllen gilt; auf diese Art soll die strategische Seite aufgepeppt werden.

Ist nun das eigentliche Game, wenn man durch den Schleier der multimedialen Neuerungen hindurchblickt, wirklich besser als sein Vorgänger? Die PC-Version präsentierte sich durch und durch deutlich stärker. Die Vielfältigkeit der Missionen stieg merklich an und es wurden auch einige der ärgerlichsten Fehler in den Combat-Sequenzen beseitigt. So führen z.B. die Schiffe, die der Computer steuert, keine Instant-180°-Wendungen mehr durch. Die Steuerung bleibt weitgehend unverändert zur Vorversion. Grafisch haben die Entwickler bei Origin jedoch einige Steigerungen erreicht. Raumschiffe sehen nun, vor allem auf kürzester Distanz, weitaus besser aus.

Die PC-Version ist seit über einem Jahr auf dem Markt. Trotzdem ist Wing Commander IV einer der Titel, die auf der PSX einfach nicht erscheinen wollen. Bleibt nur zu hoffen, daß nicht ernsthafte Konvertierungsprobleme der Grund sind. Was genau Sache ist werden wir schon sehr bald wissen.

pat



Das neue Medium?



Mark Hamill, der sich wohl am meisten von allen auf das Revival von "Star Wars" freut, spricht über seine Rolle und seine Hoffnungen.

Was ist die Prämisse von Wing Commander IV?

Der Kilrathi-Krieg ist vorbei. Es gibt Spionagemissionen, in denen man herausfinden muß, wo Geiseln gefangen gehalten werden, um sie dann zurückzubringen. Es geht dabei mehr um politisches Intrigieren, als um den reinen Raumkampf. Wing Commander IV ist intellektueller als Star Wars.

Unterscheidet es sich also von Wing Commander III?

Ja, und die Handlung ist viel faszinierender. In Wing Commander III spielt man und hofft zu gewinnen. Man läßt sich rekrutieren, tritt an und kämpft gegen die Feinde. Wing Commander IV dagegen stellt die Moral des Protagonisten in Frage. Es wird gefragt: "War der Krieg richtig?". Die Integrität des Spielers wird ebenso geprüft, wie seine Intelligenz. Dies fördert viele verschiedene Dinge zu Tage, die es in Wing Commander III nicht gab.

Wie haben die Fans reagiert?

Die Leute haben auf meine Arbeit an Wing Commander sehr positiv angesprochen. Wenn ich ins Internet gehe, sagen sie mir, was sie gut fanden und was nicht. Nun geben mir auch Gamer Ratschläge. Früher waren die Fans, die mit mir sprachen, nicht in die Dinge einbezogen, die ich gemacht hatte. Das ist heute anders. Der Zuschauer nimmt nun am Geschehen teil. Es ist, als

wäre der Vorhang zwischen Darsteller und Zuschauer gefallen. Ich finde dies sehr spannend.

Wie fühlt man sich als Schauspieler in einem interaktiven Film?

Aus der Perspektive eines Schauspielers nimmt Live-Theater den Zuschauer mehr in Besitz als Filme. Der interaktive Film ist fast schon einen Schritt darüber hinaus, da das Geschehen durch meine Augen nicht zu sehen ist. Dies ist die engste Art der Verbindung zwischen Zuschauer und Drehbuchgestaltung. Ich dachte immer, es gäbe Filme, Fernsehen und Theater. Das hier geht darüber hinaus, da meine Rolle eigentlich vom Spieler kontrolliert wird. Es ist nicht wie ein traditionelles lineares Drama.

Sind echte Sets anders?

Ich hätte mir nie erträumt, wie sehr die Arbeit an Wing Commander IV echten Dreharbeiten ähnelt. Ich denke, die Schauspieler waren anfangs der ganzen Sache etwas mißtrauisch gegenübergestanden. Das war wohl die Angst vor dem Unbekannten. In unserem Beruf muß man immer seine Vorstellungskraft benutzen, wenn man dreht. In der Gaming-Welt bewegen wir uns langsam in Richtung eigentlicher Filmproduktionen. In Wing Commander III war ich nervös, weil wir ohne Anhaltspunkte vor einer grünen Wand drehen mußten. Verstehen Sie mich nicht falsch – ich liebe die Idee der computeranimierten Hintergründe, weil man Kosten sparen kann. Früher als Sie ahnen, werden wir ganze Welten erschaffen können, große Sets aber nicht.



Bubble Bobble 2

Neuaufgaben von alten Kultspielen sind momentan "in".

Nach Konamis Arcade Klassikern und "Williams Greatest Hits" erscheint nun ein Game, das schon in den 80ern viele Spieler vor den Daddelautomaten zog. von Philipp Schneider



Spiele wie "Command & Conquer" sprühen nur so vor perfektem Spieldesign und tollen Grafiken. Doch nicht nur das macht ein gutes Spiel aus. Das Leveldesign sollte ebenso gelungen sein wie das Handling und die Spielbarkeit. Leider werden sehr oft die Entwicklungsgelder nicht in die wichtigen Kriterien wie Gameplay gesteckt, sondern in wunderschöne FMV-Sequenzen, die nach zweimaligem ansehen langweilig werden. Früher, als die Technik noch nicht so fortgeschritten war, zählten noch die "alten" Tugenden beim Programmieren. Davon können die etwas erfahreneren Spieler unter Ihnen wahrscheinlich ein Lied singen.

Drachenherz

Zurück zu Bubble Bobble 2: Zur Story gibt es nicht sehr viel zu sagen: Fünf fröhliche Kinder werden eines Tages aus Rache von einem Bösewicht in niedliche Drachen verwandelt und in eine fremde Dimension geschleudert. Nun liegt

es an Ihnen, diese armen Gestalten wieder in die ursprüngliche Welt zurück zu befördern. Dazu können Sie nun eine (im Alleingang) oder zwei (im Duett) Echsenwesen auswählen, die alle verschiedene Eigenschaften haben.

Diese Talente untergliedern sich in Geschwindigkeit, Gewandtheit und Kraft. Die jedoch wichtigste und spielentscheidende Fähigkeit ist, wie die Drachen Blasen produzieren. Mit diesen sperren Sie nämlich die Feinde ein und durch einen gekonnten Sprung schicken Sie sie ins Monsternirvana. Im ersten Moment mag sich das etwas stupide anhören, doch es steckt eine Menge Spaß im Spiel. Nun gilt es, die rund 100 Level von kleinen Robotern und anderen Widersachern zu befreien. Je nach Welt stoßen Sie auf andere Gegebenheiten und Feinde. Während z.B. im Spielzeugland fröhliche Puppen Ihnen das virtuelle Leben schwer machen, werden Sie im "Radish Island" von Schnecken attackiert.

Natürlich können Sie sich auch ausreichend gegen diesen feindlichen Overkill zur Wehr setzen. Dazu stehen Ihnen zwar nicht diese wunderschönen Wummen, wie Sie sie aus First-Person-Shootern kennen, zur Verfügung, dafür aber besonders ausgefallene Waffen. Zu diesen zählen unter anderem Regenbögen, Blitze, Wirbelstürme oder Wasserfälle. Auffallend ist, daß jedes dieser

Naturelemente für verschiedene Gegner geeignet ist. Taktik ist also angesagt, besonders wenn Sie gegen einen der zehn Endgegner antreten. Die etwas wuchtigeren "Geschütze" fallen in Form von Bomben, die das ganze (!) Level auf einmal säubern, oder in Uhren, die die Zeit stoppen. Apropos stoppen: Den Entwicklern ist ein geniales Feature eingefallen. Sie können, das Spielgeschehen durch drücken der Select-Taste extrem verlangsamen. So kann man sehr schnell auf die feindlichen Attacken reagieren. Und das ist auch wirk-

[1-2] Zweckmäßige Grafik: Nicht gerade der letzte Schrei, aber ganz putzig.
[3] Multi-Player: Bubble Bobble macht im Team doppelt so viel Spaß.



[1-2] Langzeitmotivation garantiert: Bubble Bobble 2 hat über hundert Level.





lich von Nöten, denn in den einzelnen Level warten zum Teil bis zu 20 Roboter auf Sie, die nur darauf aus sind, Ihrem Alter Ego das Licht auszupusten.

Zwischen den einzelnen Welten können Sie im übrigen manchmal selbst wählen, wodurch auch mehrmaliges Durchspielen Spaß macht. Damit Sie jedoch nicht jedesmal von vorne anfangen müssen, bekommen Sie regelmäßig ein Paßwort.

Die Grafik von Bubble Bobble 2 ist zweidimensional und überaus niedlich. Das spiegelt sich besonders bei den bunten Hintergründen und den putzigen Charakteren wider. Schnell erkennt man, daß das Game einer japanischen Softwareschmiede entsprungen sein muß. Der unverwechselbare Charme, den das Spiel ausstrahlt und die unverkennbare Musik machen dies klar. Besonders die Figuren, sei es Freund oder Feind, sind mit riesigen Augen und kleinen Stupsnasen ausgesprochen typisch. Poppig bunt erscheint auch das restliche Design. Die einzelnen Balken, aus denen sich ein Level zusammensetzt, wurden mit grellen Farben texturiert. Und während man nun die Bösen in die Flucht "bläst" und die Musik urplötzlich von dramatisch zu fröhlich wechselt, spürt man tief im Inneren dieses Gefühl, daß man dies alles doch sehr genau kennt.



Bubble Bobble 2

Meine Meinung: Dieses Spiel wird die Nation in zwei Gruppen teilen. Die einen, die Nippogames wie "Bubble Bobble" lieben und die anderen, die diese Spieleart verpöhlen. Ein Klassiker wie dieser läßt sich sowieso nur schwer testen. Ist das Game nun genial oder einfach nur überholt? Sicherlich ist die Musik manchmal wirklich gut und die Grafik knuddelig, aber mehr als schwer ist es, einen Vergleich mit

der Konkurrenz anzustellen. Im Endeffekt muß dies jedoch jeder für sich selbst entscheiden. Für alle, die damals ihre schwerverdienten Geld in den Automaten "Bubble Bobble" gesteckt haben, ist es bestimmt empfehlenswert. Alle anderen sollten mal beim Spielehändler einen Blick riskieren. Es lohnt sich! Doch passen Sie auf: Taitos neuestes Game wird nach einiger Zeit höllisch schwer. **Philipp Schneider**

■ GENRE:	Geschicklichkeitsspiel
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
■ HERSTELLER:	Virgin
■ ENTWICKLER:	Taito
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

Call & Play Software-Versand

46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

Nur in Wesel: Bestellen oder abholen!
KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

Playstation Basis-Gerät DM 299,-

Zubehör:
Memo Card 15 Block 38,99
Memo Card 120 Block 64,99

Memo Card 360 Block	89,99	Multi Tape	64,99
Sony Pad	44,99	HF - Adapter	49,99
Neg Con Pad	78,99	Action Replay	89,99
Pad Verlängerung	18,99	Predator Gun	59,99
Sony Mouse	54,99	Link Kabel	39,99
Analog Joystick	119,99	RGB - Kabel	34,99

Play Station TOP HIT!
The Crow
city of angels
Deutsche Anleitung DM 79,99

SPIDER
THE VIDEO GAME
Deutsche Anleitung DM 83,99

2 Xtreme Games	DA 84,99	Incredible Hulk	DA 84,99	Pitball	DA 84,99
4-4-2 Fußball	DA x84,99	Incredible Toons	DA x88,99	Player Manager	DV 88,99
Andretti Racing	DV 78,99	Independence Day	DV x83,99	Porsche Challenge	DA 84,99
Apocalypse	DA i.V.	Intern. Moto X	DA 84,99	Pro Pinball	79,99
Arcade Hits	DA i.V.	Intern. Super Soccer	DA 89,99	Psycho Force	DA x83,99
Area 51	DA 88,99	Jet Rider	DA 79,99	Rebel Assault 2	DA 94,99
Ayrton Senna Kart Duell	89,99	John Maddon 97	79,99	Ridge Racer	DA 44,99
Baphomets Fluch	DV 88,99	Kings Field	DV 84,99	Riot	DA x88,99
Battle Sport	DA x84,99	Last Dynasty	DV 88,99	Rototron X	DA x88,99
Battle Station	DA x79,99	Legacy of Kain	DV 82,99	Samurai Showdown	DA x84,99
Bedlam	DA 84,99	Lifeforce: Tenka	DA i.V.	Sentient	DV x97,99
Black Dawn	DA 84,99			Soviet Strike	DV 79,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

BLAM Maschinehead	DA 89,99	Little Big Adventure	DV x83,99	Pitball	DA 84,99
Blast Chamber	DA 88,99	Lost Vikings 2	DV 79,99	Player Manager	DV 88,99
Blazing Dragon	DA 78,99	Mechwarrior 2	DV 88,99	Porsche Challenge	DA 84,99
Bubble Bobble 2	DA x78,99	Mega Man 8	DA x88,99	Pro Pinball	79,99
Bust a Move 2	DA 64,99	Megaman X3	DA x88,99	Psycho Force	DA x83,99
Carnage Heart	DA x84,99	Micromachines V3	DA i.V.	Rebel Assault 2	DA 94,99
Command & Conquer	DV 98,99			Ridge Racer	DA 44,99
Contra: Legacy o. War	DA i.V.			Riot	DA x88,99
Cool Boarders	DA 84,99			Rototron X	DA x88,99
Crash Bandicoot	DA 99,99			Samurai Showdown	DA x84,99
Crow: City o. Angel	DA 79,99			Sentient	DV x97,99
Crusader No Remorse	DV 83,99			Soviet Strike	DV 79,99
Dark Forces	DV x89,99			Space Jam	DA 79,99
Darklight Conflict	DV x83,99			Spider	DAx83,99
Davis Cup Tennis	DA 84,99			Spot g.t Hollywood	DA 88,99
Descent 2	DA 79,99			Stadt d.verlor. Kinder	DV x88,99
Destruction Derby	DA 44,99			Super Pang Collection	DA x88,99
Destruction Derby 2	DA 94,99			Swagmann	DV x84,99
Dragonheart	DA 84,99			Syndicate Wars	DV x83,99
Enemy Zero	DA i.V.			Tekken	DA 44,99
Epidemic	DA x84,99			Tekken 2	DA 98,99
Excalibur 2055 A.D.	DV x88,99			Tempest X3	DA 84,99
Exhumed	DV 79,99			Ten Pin Alley	DA 69,99
Fifa Soccer 97	DV 83,99			The Devide:E. Within	DA x88,99
Formel 1	DV 98,99				
Grid Run	DA x84,99				
Hardcore 4x4	DA 85,99				
Herk's Adventure	DA x88,99				
Hexen	DA 88,99				
H. Final Match Tennis	DA 94,99				

Händleranfragen erwünscht!

Monster Truck	DA 97,99	Tilt	DA 79,99
Myst	DV 84,99	Total No.1	DA 89,99
Namco Museum 3	DA 79,99	To Shin Den	DA 44,99
Nanotek Warrior	DA x88,99	Tomb Raider	DV 88,99
Nascar Racing 96	DA 88,99	Total NBA 97	DA 84,99
NBA Hangtime	DA x88,99	Tunnel B 1	DA 83,99
NBA i.t. Zone 2	DA 93,99	Victory Boxing	DA 79,99
NBA Live 97	DV 83,99	Virtua Golf	DA 84,99
Need for Speed 2	DV 83,99	VR Pool	DA 79,99
NHL 97	DV 83,99	Warhammer	DV 84,99
NHL Face Off 97	DA 84,99	Wrecking Crew	DA x88,99
NHL Open Ice	DA i.V.	Wing Commander 3	DV 88,99
NHL Powerplay Hockey	DA x78,99	Wing Commander 4	DV x83,99
Overblood	DV x83,99	WipEout	DA 44,99
Pandemonium	DA 84,99	WipEout 2097	89,99
Perfect Weapon	DV x83,99	Worms	DV 89,99
PGA Golf 97	DA 79,99	WWF in you House	DA 83,99

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

Zeichenerkl.: DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!



[1] Der Weg zum Dreighton Sternensystem ist streng bewacht. **[2-4]** Hier ver-schwimmt der Unterschied zwischen selbst ablaufender Zwischenszene und den interaktiven Spielszenen. **[5-6]** Sowohl bei den Zwischenszenen als auch im Spiel selbst wirken echte Schauspieler mit.



Rebel Assault 2

Ein Spiel zum Thema **Krieg der Sterne** ist ein **Muß** für alle Hobby-Jedis. Mit **bombastischem Sound**, kunstvollen Intro- und Spielsequenzen sowie – nicht zu vergessen – der **Vielfalt der einzelnen Szenarios**, ist "Rebel Assault II" eine Mischung aus **Game und Spielfilm**. von Ingo Böhme

Nach kleineren Erfolgen der Rebellen hat das Imperium eine neue Superwaffe erfunden: Einen Tarnschild, mit dem ganze Planeten und Sternenbasen unsichtbar, aber nicht wehrlos werden. Die Auswirkung dieser Technologie erleben Sie gleich mit. Während drei Fighter-Piloten auf einem routinemäßigen Kontrollflug mehr als gelangweilt ihre Patrouille fliegen, ereilt sie ein schnelles Ende, als urplötzlich Schüsse aus dem – scheinbaren – Nichts die Späher vom Firmament pusten.

Nein, nein! Sie sind schon auf der richtigen Baustelle. Es geht hier tatsächlich um ein Spiel. Doch dieses ist von einem Film kaum zu unterscheiden. Nun sind interaktive Spiele mit Filmcharakter ja nichts Neues. Aber Rebel Assault ist eine echte Studioproduktion, mit richtigen Schauspielern und den typischen Effekten des SciFi-Klassikers.

Der Wechsel von Zwischensequenzen und der von Ihnen gesteuerten Action ist derart nahtlos, daß man oft gar nicht bemerkt, daß es schon wieder zur Sache geht. Fünfzehn Missionen gilt es hinter sich zu bringen, bis Sie endlich als strahlender Held und Retter gefeiert werden. Alle Einsätze schließen chronologisch aneinander an. So fliegen Sie zunächst zum Dreighton Sternensystem. Von hier aus führt Sie Ihre Suche nach den Unterlagen der Tarnkappen-Technik auf Sternbasen, imperiale Kreuzer und unbewohnte Planeten.

Die Aufgaben, die Sie zu bewältigen haben, lassen sich in vier Arten einteilen: Beim Kampfgetümmel im Weltall geht es darum, gegnerischen Tie-Fightern und anderen unliebsamen Schergen ein schnelles Ende zu bereiten und sich den Weg freizuschießen.

Sehr viel schwieriger ist da schon die Navigation durch die Röhrensysteme von Corellia oder mit den Düsenrädern über einen dschungelartigen Planeten, wie Endor im letzten Teil der Star Wars Trilogie. In diesen Leveln werden Sie sicherlich das eine oder andere Leben lassen.

Eine Kombination aus beiden Varianten finden Sie in fünf Missionen. Dabei werden Sie automatisch durch Schächte, Asteroiden- und Mienenfelder gelotst. Ihre Aufgabe ist es, alle imperialen Schergen mit Ihrem Laser zu atomisieren. Genau drei Aufträge spielen am Boden. Hier



führt Sie das Spiel selbständig auf Ihrem Weg und von Zeit zu Zeit erscheinen Sturmtruppler, die es ... na Sie wissen schon. In diesen Levels findet auch die Lightgun – so Sie eine besitzen – ihren Einsatz. Zielen, schießen und rechtzeitig ducken ist die Devise.

Größtenteils ist Rebel Assault jedoch ein reines Ballerspiel. Schön ist die abwechslungsreiche Mischung der – leider nur spärlich vorhandenen – Missionen. Und da sich der schwierige vom leichten Modus nur dadurch unterscheidet, daß Sie schneller zugrunde gehen, werden Siesicherlich nach der Siegesfeier im Modus "Easy" nicht noch einmal alles durchspielen wollen.

Die brillante Aufmachung täuscht zunächst einmal über einen gravierenden Mangel hinweg: Bei jeder einzelnen Episode sind Ihre Bahnen exakt vorgegeben. Keinen Millimeter können Sie von der vorgegebenen Strecke abweichen. Und versuchen Sie es doch einmal, Ihr Raumschiff nach links zu lenken, während das Storyboard des Levels vorsieht, daß Sie nach rechts abbiegen sollen: Dann scheinen Ihre Steuerraketen blockiert zu sein und Sie folgen dennoch den vorgezeichneten Wegen.



Rebel Assault 2

Meine Meinung: Trotz aller technischer Finesse will bei Rebel Assault kein richtiger Spielspaß aufkommen. Die Grafik ist perfekt, der Sound bombastisch, die Handlung gut durchdacht. Dennoch kommt die Faszination von Spielen wie "Tekken", "Micro Machines" oder "Command & Conquer" nie auf. Sind Sie bei Rebel Assault zum Ende gelangt, so können Sie die CDs beruhigt in der hinterste Ecke verstauen. Denn dieses

Game werden Sie sicherlich nie wieder spielen. Der einzige Grund, warum Sie dennoch mehr als drei Stunden beschäftigt sind, sind ganz vereinzelte, wahllos verstreute Level, die extrem schwer zu schaffen sind. Alles andere gelingt auch ungeübten Shootern meist beim ersten Mal. Ein persönlicher Tip: Leihen Sie sich das Spiel und gehen Sie lieber für das gesparte Geld in die Neuauflage der Saga im Kino! Ingo Böhme

■ GENRE:	SciFi-Spiel-Film
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
■ HERSTELLER:	Funsoft
■ ENTWICKLER:	Lucas Arts
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	2,5	■ MOTIVATION:	4
■ GRAFIK:	1,5	■ PREIS/LEISTUNG:	2,5
■ SOUND:	1,5		
■ PRÄSENTATION:	1		
■ GAMEPLAY:	3		

GESAMTWERTUNG: **2,5**

Magic

Computer- & Videospiele Versand

Sie können telefonisch bestellen von: Mo-Fr 10-20h, Sa 10-16h

Bestelltelefon: (0 61 84) 6 27 88

Bestellfax: (0 61 84) 6 27 86

E-Mail: magic@cwv.de

Adresse: Hanauerstraße 26, 63505 Langenselbold

Versandbedingungen:

Nachnahme DM 9,90; DM 3,-; NW-Gebühr o. Vorkasse DM 6,90 Euroschick bis DM 400
Versandkostenfrei ab Warenwert DM 200. Keine Auslandslieferungen!
Bei Nichtannahme bestellter Ware berechnen wir DM 20,- Pauschal.
Keine unangeforderten Rücksendungen. Untere Pakete werden nicht angenommen.
Versand: 0/2-komplett deutsch; 1/2-deutsche Anleitung; 1/2-englische Version
Alle Komplettlösungen von Hint Shop erhältlich!!! Es gelten unsere Allgemeinen
Geschäftsbedingungen. Keine Haftung für Irrtümer und Druckfehler.
HANDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!!! Bitte nur mit schriftlichem Gewerbenachweis!

Sony Playstation

Playstation Konsole PAL	DV 279,00
PSX Konsole umgebaut	DV 379,00
PSX Umbau	DV 100,00
PSX Analog Joystk. Sony	DV 119,95
PSX Bag incl. Controller	
& Memory Card	DV 74,95
PSX Control Pad Farbig	DV 34,95
PSX Control Pad Sony	DV 39,95
PSX Game Buster	DV 89,95
PSX HF-Adapter Sony	DV 44,95
PSX Infrarot Joypad	DV 69,95
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 Mem. Card 24 Meg	DV 89,95
PSX Memory Card Sony	DV 34,95
PSX Mouse Sony	DV 54,95
PSX Multi-Tap Sony	DV 59,95
PSX Namco A.Com.Stick	DV 99,95
PSX NeGon Pad Sony	DV 79,95
PSX Predator Gun	DA 69,95
PSX PC Link	DA 79,95
PSX RGB Kabel	DV 29,95
PSXSpec.ASCILPad Sony	DV 59,95
PSX Spec. Joystick Sony	DV 99,95

Sony Playstation Games

4-4-2 Fußball	DA *84,95
A IV Evolution Global	DV 94,95
Actua Golf	DA 84,95
Adidas P.S. International	DA *94,95
Alien Trilogy	DV 84,95
Alone in the Dark 2	DV 99,95
Andretti Racing	DV 84,95
Area 51	DA *94,95
Ayrton Senna Kart Duel	DA 89,95
Ball Blazer Champion	DA *89,95
Baphomets Fluch	DV 84,95
Battel Arena Toshinden2	DA 94,95
Battle Arena Toshinden3	JP a.A.
Battle Stations	DA *84,95
Batman Forever Coin-Up	DA 84,95
Bedlam	DA *94,95
Black Dawn	DA 84,95
Blam! Machinehead	DA 84,95
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:TheArcade	DA 64,95
Carnage Heart	DA *74,95
Casper	DV 89,95
Chronicles of the Sword	DV 84,95
City of Lost Children	DV *84,95
Command & Conquer	DV 99,95
Constructor	DV *84,95
Contra (Probotector)	DA *94,95
Cool Boarders	DA 84,95
Crash Bandicoot	DA 99,95
Creation	DV *84,95
Crow:City of Angels	DV *84,95
Crusader:No Remorse	DV 84,95
Crypt Killer	DA *84,95

Dark Forces

Darklight Conflict	DV *84,95
Deadly Skies	DV *84,95
Deathdrome	DV *84,95
Descent 2	DA *84,95
Destruction Derby 2	DA 94,95
Discworld	DV 84,95
Dragonheart:Fire & Steel	DV 84,95
Dungeon Keeper	DV *84,95
Earthworm Jim 2	DA 84,95
Epidemic	DA 74,95
Excalibur 2555	DA *94,95

Exhumed

2 Extreme (Extr.Game 2)	DA 74,95
Extreme Pinball	DA 84,95
Fade to Black	DA 84,95
FIFA 97	DV 79,95
Final Fantasy 7	JP 179,95
Firo & Klawd	DA 84,95
Formel 1	DV 99,95
Gex	DA 84,95
Grid Run	DA *84,95
Gunship 2000	DA 94,95
Hardcore 4x4	DA 94,95

Sony Playstation

Hard War	DA *89,95
Hexen	DA *94,95
Horned Owl	US 109,95
Independence Day	DV *84,95
International Moto X	DA 84,95
Int.Sp.star SoccerDeluxe	DA 84,95
Iron & Blood	DA 84,95
Isnogud	DA *89,95
Jet Rider	DA 84,95
John Madden NFL '97	DA 84,95
King of Fighters '95	US 109,95
Kings Field	DV 74,95
Krazy Ivan	DA 84,95
Last Dynasty	DA *89,95
Legacy of Kain	DA 84,95
Lifeforce Tenka	DA *84,95
Little Big Adventure	DV *84,95
Lost Vikings 2	DV *84,95
Magic the Gathering	DV *84,95
Manic Karts	DA *84,95
Mass Destruction	DA *84,95
Mechwarrior 2	DA *89,95
Mega Man X3	DA *84,95
Mickey's Wild Adventure	DA 84,95
Micro Machines V.3	DA *109,95
Monster Truck	DA *94,95
MTV's Aeon Flux	DV *84,95
MTV's Slamscape	DV 84,95
Myst	DV 84,95
Namco Museum Vol. 1	DA 94,95
Namco Museum Vol. 2	DA 84,95
Namco Museum Vol. 3	DA 84,95
Nanotek Warrior	DA *84,95
Nascar Racing '96	DA *89,95
NBA Hangtime	DA *94,95
NBA In the Zone 2	DA 94,95
NBA Jam Extreme	DV 84,95
NBA Live '97	DA 84,95
Need for Speed	DA 84,95

Need IV Speed 2

DA *84,95	
NFL Quarterback Club '97	DA 84,95
NHL Face Off '97	DA 74,95
NHL Hockey '97	DA 84,95
NHL Powerplay Hockey	DA *79,95
Onside Soccer	DV 84,95
Overblood	DV *84,95
Pandemonium	DA 84,95
Panzer General	DA 84,95
Panzer General 2	DA *84,95
Perfect Weapon	DV *84,95
PGA Tour Golf '97	DA 84,95
Pitball	DA 84,95
Player Manager	DA 89,95
Poed	DA 84,95

Porsche Challenge

DA *74,95	
Power Move Pro Wrestling	DV 89,95
Project X 2	DA 89,95
Pro Pinball The Web	DA 84,95
Psychic Force	DA *84,95
Rage Racer (R. R. 3)	DA *99,95
Rayman	DA 84,95

Rebel Assault 2

DA *99,95	
Resident Evil	DV 84,95
Resident Evil 2	JP a.A.
Return Fire	DA 84,95
Ridge Racer Revolution	DA 94,95
Riot	DA *84,95
Road Rage	DA *84,95
Road Rash	DA 84,95
Robotron X	DA *94,95
Samurai Extreme Tennis	DA 94,95
Samurai Showdown 3	DA *74,95
Sentient	DV *94,95
Sim City 2000	DV 84,95
Soul Blade	DV *99,95
Soviet Strike	DV 84,95
Space Jam	DA 84,95
Spider	DA *84,95
Spot goes to Hollywood	DV 84,95
Star Gladiator	DA 84,95
Streetfighter Alpha 2	DA 84,95
Street Racer	DV 84,95

Suikoden

DA *94,95	
------------------	--

Sony Playstation

Super Pang Collection	DA *84,95
Super Puzzle Fighter 2 T.	DA *69,95
Syndicate Wars	DV *84,95
Tekken 2	DA 99,95
Tempest X 3	DA 84,95
Ten Pin Alley	DA *84,95
The Divide:Enemy Within	DA *84,95
The Incredible Hulk	DA 84,95
The Raven Project	DA *84,95
Tilt	DA 79,95
Time Crisis & Gun	JP *199,95
Theme Park	DV 84,95
Time Commando	DV 84,95
Tobal No. 1	DA 94,95
Tomb Raider	DV 84,95
Tomb Raider Lösungsheft	DV 24,80
Top Gun:Fire at Will	DA 94,95
Total NBA 97	DA *74,95
Toukon Retsouden 2	JP 139,95
Track & Field	DV 94,95
Transport Tycoon	DV * a.A.
Tunnel B1	DA 88,95
Twisted Metal 2	DA 84,95
Victory Boxing	DA 84,95
Virtual Baseball	DA *84,95
Virtual Pool	DA *84,95
Virtual Tennis	DA *84,95
Warhammer:Im Schatten	DV 84,95
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	DA 84,95

SONDERANGEBOTE!!

Air Combat	DV 44,95
Battle Arena Toshinden	DV 44,95
Chessmaster 3-D	DA 59,95
Cyberia	DA 49,95
Descent 1	DA 49,95
Destruction Derby 1	DA 44,95
Disrupter	DA 69,95
Lomax	DA 74,95
NBA Jam Tourn. Edition	DA 49,95
Parodius Deluxe	DA *49,95
Reloaded	DA 79,95
Revolution X	DA 49,95
Ridge Racer	DV 44,95
Rise 2:The Resurrection	DA 59,95
Streetfighter:The Movie	DA 59,95
Supersonic Racers	DA 59,95
Tekken 1	DV 44,95
True Pinball	DA 69,95
WipEout	DV 44,95
WWF Wrestlemania	DA 49,95

Wir führen auch **PC CD-ROM**
SNES, GAME BOY, SATURN
SPIELE & ZUBEHÖR!

NINTENDO 64

N64 Konsole Pal	DV 399,00
N64 Controller Grau	DV 59,95
N64 Joypadverlängerung	DV 19,95
N64 Antennenkabel	DV 49,95
N64 Memory Card 1 MB	DV 39,95
N64 Memory Card 5 MB	DV 69,95
N64 NTSC-Adapter	DV *79,95

NINTENDO 64 Games

Cruisin'USA	US 159,95
FIFA 64	DV *129,95
Goemon 5	DV *139,95
Int. Superstar Soccer	DA *139,95
NBA Hangtime	DA *139,95
Pilotwings 64	DV 119,95
Star Wars:Shadow of the E.	DV 139,95
Super Mario 64	DV 99,95
Super Mario 64 Spielber.	DV * 24,80
Super Mario Kart 64	DV *119,95
Turok Pal	DV 139,95
Turok Pal	EV 149,95
Wave Race 64	DV * 99,95
Wayne Gretzky's 3D Hock.	DA *139,95

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT!!
Bitte nur mit schriftlichem
Gewerbenachweis.

Magic Entertainment Center
47198 Duisburg-Homburg
Moerserstr.61
Öffnungszeiten: Mo-Sa 11-21 h

Generation X
63505 Langenselbold
Hanauerstraße 26
Öffnungszeiten: Mo-Fr 10-20, Sa 10-16 h

Magic Entertainment Center
46145 Oberhausen-Sterkrade
Steinbrinkstraße 255
Öffnungszeiten: Mo-Sa 11-20 h

Bits 'n Bytes
63454 Hanau-Kesselstadt
Kurt-Schumacher-Platz 4
Öffnungszeiten: Mo-Fr 10-20 h, Sa 10-16 h

LADENVERKAUF
PREISE VARIIEREN

[1] Ein schwindel-
freier Lohnempfänger
schlägt sich durch.
[2] Bitte lächeln! –
Der Hauptdarsteller
und sein Werkzeug.
[3] Nicht Dick und
Doof sondern klein
und stark.



Man nehme einen willigen "Arbeiter", der seine überwiegend körperlich ausgeführte Arbeitskraft zur Verfügung stellt und gebe ihm einen Hammer in die rauen Hände. Voilà – fertig ist ein zerstörerischer Kraftakt – verpackt in ein betonhartes "Hammer'n-Run"-Spiel. von Marcel Peters

Die angestauten Aggressionen des Alltags können Sie in der Rolle des schlagkräftigen Jack Hammer in einer Demolierungssorgie ungehemmt ausleben. Jeder Level besteht aus zahlreichen Hochhäusern, Baustellen und abbruchreifen Immobilien, die noch wüster in den Himmel ragen als die unfertigen Bürokomplexe und Kräne auf der größten Baustelle Europas, dem Potsdamer Platz in Berlin.

Rivalen der Baustelle

Im Hauptmenü wählen Sie eine von fünf Sprachen und erreichen einen weiteren Menübildschirm. "Trash It!" bietet drei Spielmodi: den für ein bis zwei Spieler gedachten Partner-Modus, den Schlachtmodus für zwei bis vier Spieler oder den großangelegten Arcade-Modus, in dem bis

zu vier Teams mit jeweils bis zu vier Spielern die Hämmer gegeneinander schwingen. Die Bauarbeiter können sich auf hinterhältige Art und Weise gegenseitig ins Handwerk pfuschen, indem die Kontrahenten z.B. unter Gebäudeblöcken begraben werden. Selbst das Handwerkszeug der Mitstreiter kann man sich unter den Nagel reißen.

Eine kleine Hintergrundstory legt den Grundstein für ein neuartiges Spielprinzip: Ein verrückter Arzt namens "Moonbeam" übernimmt in Trash It! die Rolle des Oberbösewichts, der nichts anderes im Sinn hat als abstoßende Experimente an den sogenannten Timmies durchzuführen. Er vermauert die niedlichen Tierchen ohne mit der Wimper zu zucken kurzerhand in monströsen Bauwerken – die Mafia läßt grüßen. Sie ahnen es schon: Jack Hammer heißt der Erlöser, der mit kräftigen Schlägen nicht nur die Hochhäuser und

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
und sparen Sie dabei 50%.

NEU!

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
DMU-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 DMU-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

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

Datum, 2. Unterschrift

CP075

Rohbauten in Schutt und Asche legt, sondern nebenbei auch noch den armen Gefangenen die ersehnte Freiheit schenkt.

Doch Jack Hammer wäre nicht der gefürchtetste Abrißbagger auf zwei Beinen, handelte er nur aus Tierliebe. Der Erfolg wird gemessen an der Menge der Trümmer und Timmies, die er im Anschluß an seine Zerstörungsgorgien mit einem Staubsauger einsaugt. Habe ich Staubsauger geschrieben? – Trümmersauger mit Staubsaugerbeutel paßt besser, und den können Sie garantiert nicht im Geschäft kaufen. Zwei Arten von Timmies fetzen nach der Befreiung durch Jack's Powerschläge aufgeregt durch die Level: Normale Timmies und die Königtimmies, die sich nach einer deftigen Kopfnuß mit Ihrem Schlagwerkzeug in zahlreiche "normale" Timmies zurückverwandeln. Je mehr Sie einsammeln, desto größer fallen die Hämmer aus, die im Baumarkt um die Ecke im Regal stehen. Das fällt enorm ins Gewicht, denn nur mit kräftigeren Hämmern als dem Standardmodell werden Sie die Ausgänge am Levelende aufbrechen können, um Ihrer Zerstörungswut weiter zu frönen.

Sau(g)stark!

Spätestens im virtuellen Baumarkt für Hämmer bekommen "Selbst ist der Mann"-Spieler feuchte Augen und schweißnasse Hände. Hier finden ambitionierte Abrißunternehmer so ziemlich alle Hammermodelle, die sie sich nur vorstellen können – und selbst kühnste Hammerträume wer-

den erfüllt. Insgesamt können Sie mit den angesammelten Timmies zehn verschiedene Modelle in je drei Größen kaufen: Groß, Extra groß und der absolute Traumhammer "Oh my God!". Jeder neue ist dem Vorgängermodell in der Schlagkraft überlegen, allerdings müssen Sie sich jedes Werkzeug mit einer auf dem Preisschild ausgezeichneten Anzahl an Timmies "zusammenschlagen". Sagt Ihnen ein Modell zu, können Sie weitere Details abrufen, wie z.B. besondere Eigenschaften und den Preis. Wer den Hammer nicht im Sack kaufen möchte, schaut sich das Objekt der Begierde in einer gerenderten Sequenz an. Wie jeder gut sortierte Heimwerkermarkt hält Trash It! fünf Bonushämmer auf Lager, die jeweils mit Special Moves ausgestattet sind. Auf jeden Fall gilt hier das Motto: Größer ist besser ist zerstörerischer.

Knock it out!

Mülltonnen symbolisieren die Leveleingänge, und während Jack vor einer der Metallbottiche steht und Sie eifrig den X-Knopf Ihres Pads drücken, erscheint eine Dialogbox, die Aufschluß über den Levelinhalt gibt – so z.B. die Anzahl der versteckten Timmies. Das ist hilfreich, denn die sind recht originell im Betonschungel versteckt, und die Spielzeit pro Level ist begrenzt. Anhand der mitlaufenden Uhr kann der Spieler abschätzen, ob er noch einige Gebäude fachmännisch kaputthaut, Punkte und/oder Timmies einsammelt oder mangels Zeit doch besser die Alarmglocke anschlägt, die gleichbedeutend ist mit: Level beendet. Sind die Abrißarbeiten danebengegangen und die Timmi-Ausbeutemager, so darf Jack jederzeit den Spielabschnitt wiederholen, verliert dabei aber alle angesammelten Punkte.

Was sich leicht liest, entwickelt sich in der Praxis zu einem immer kniffligeren Abtragen von Betonskeletten und anderen im Bau befindlichen Domizilen. Funktioniert es anfangs noch ganz gut, ist das hemmungslose Zerstören von allem, was im Weg steht, in den späteren Spielstufen kein Erfolgsrezept. Nicht jedes Gebäude versinkt auf die gleiche Weise in Grund und Boden, denn einige Tower müssen wie bei echten Sprengungen an ihren tragenden Punkten geschwächt werden, bevor diese wie ein Kartenhaus in sich zusammenstürzen. Andere Baukonstruktionen kann Jack mit Hilfswerkzeugen wie z.B. einer Kanone zerstören. In Bonus-Levels wird es richtig gesetzlos: War Ihnen die Freiheitsstatue schon immer ein Dorn im Auge? Dann eben weg damit...aus Spaß wird Ernst, und Sie hauen Miß Liberty vom Sockel. Und das alles in bester Slapstickgrafik animiert wie so viele Szenen in Trash It!. Für stimmungsvolle Umgebungen sorgen die gerenderten Hintergrundgrafiken und die wirklich komischen Animationen, die Bewegung in



[1] Jack Hammer – der neue Star einer Abrißfirma. [2] Gespielter Level ungültig – Jack Hammer war gedopt!



"Trash It!" bringen. Verwirrte Kräne, die Ihre Abrißkugeln durch die Luft schwenken, alte Fernseher, die mit einigen Schlägen auf die Mattscheibe garantiert kein Bild mehr zeigen, eingestaubte Badewannen, Gerümpel... wer sich gerne auf Schrottplätzen herumtreibt, ist hier genau richtig.

Trotz aller Vorsicht kann es passieren, daß Sie eben doch einen Stein zu viel aus tragenden Elementen herausschlagen und das Gebäude zusammenbricht. Das kostet Ihnen ein Leben und dummerweise auch die bis dahin ergatterten Timmies. Das muß nicht sein! Denn auch in Trash It! gilt das Gesetz der Berufsgenossenschaft, die einen Schutzhelm zwingend vorschreibt. Der garantiert Ihrem kleinen Jack (oder darf ich Jackie sagen?) einen perfekten Rundumschutz. Ist der Trümmerregen vorbei, kriechen Sie einfach wieder unter dem Helm hervor, und der kleine "Demolition Man" kann sich wieder seiner destruktiven Lust hingeben. Und wie! Wie ein Feuerwehrmann klettert unser molliger Jackie in Windeseile Leitern auf und ab, springt sicher wie ein Steinbock über Trümmerfelder, belastet seine Wirbelsäule mit akrobatischen Hebeaktionen und schmettert die Hämmer durch die Lüfte.

mom



HEUL' NICHT GLEICH, WENN DIESE JUNGS DIR 'NEN KORB GEBEN.

Trash It!

Meine Meinung: Der Einstieg in Trash It ist leicht. Die ersten Zerstörungssorgen sind noch ohne große Überlegung zu erledigen, doch dann wird es immer komplizierter und es ist Vorarbeit von Nöten, doch eben das motiviert den Spieler. Es macht einfach einen Mordsspaß, mit dem agilen, testosteronüberfrachteten Arbeitstier tausende Tonnen Steine, Bau-schutt, Geröll, sanitäre Inneneinrichtungen,

Kisten... eben alles, was in einem gut sortierten Haus steht, kaputtzuhaben. Nur abgelenkt durch haarige Puzzles, geben Ihnen verheerende Spezialmoves, Kanonen und Wippen absolute Narrenfreiheit für unbeschwertes Zerstören. Wer sich mit einer mittelprächtigen Grafik zufrieden gibt und Spaß daran hat, imaginäre Gebäude zu pulverisieren, ist genau die Zielgruppe von Trash It.

Marcel Peters

■ GENRE:	Hammer'n-Run
■ VERFÜGBAR AB:	Mai
■ HERSTELLER:	GT Interactive
■ ENTWICKLER:	Rage Software
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMTWERTUNG:

2,5



DESCENT II

**Interplay kennt keine Gnade
Gleichgewichtssinn der Action-Fans
Schwindelorgie "Descent".
die verwinkelten Schächte der**

**und malträtirt den
mit dem Nachfolger zur
Wir haben uns tief in
Bergbau-Asteroiden**

**gewagt, um einen prüfenden Blick auf die Fortsetzung der
wahnwitzig-rasanten Minenhatz zu werfen.** von Michael Schmithäuser



Das Leben ist schon ungerecht: Kaum hat der mutige Söldner aus Descent seine Aufgabe erledigt und will sein ihm zustehendes Geld kassieren, schicken ihn seine Auftraggeber mit leeren Taschen auf eine weitere Mission. Im Asteroidengürtel unseres Sonnensystems bekommt er kurzerhand ein Hyperraum-Triebwerk an sein Raumschiff und wird zu den entlegensten Außenbezirken des bekannten Universums geschickt. Dort wartet eine ganze Reihe verrücktgewordener Roboter auf ihn, die ihre Arbeit als mechanische Asteroiden-Bergleute quittiert und die menschlichen Besatzungen der Weltraum-Minen gefangen genommen haben.

Vor ziemlich genau einem Jahr hat Interplay die Actionfreaks mit der rasanten 3-D-Ballerei

Descent begeistert. Nun erscheint der offizielle Nachfolger mit dem schlichten Titel "Descent 2". Das wurde auch Zeit, denn auf der PC-Plattform ist der zweite Teil schon seit mehr als zehn Monaten zu haben.

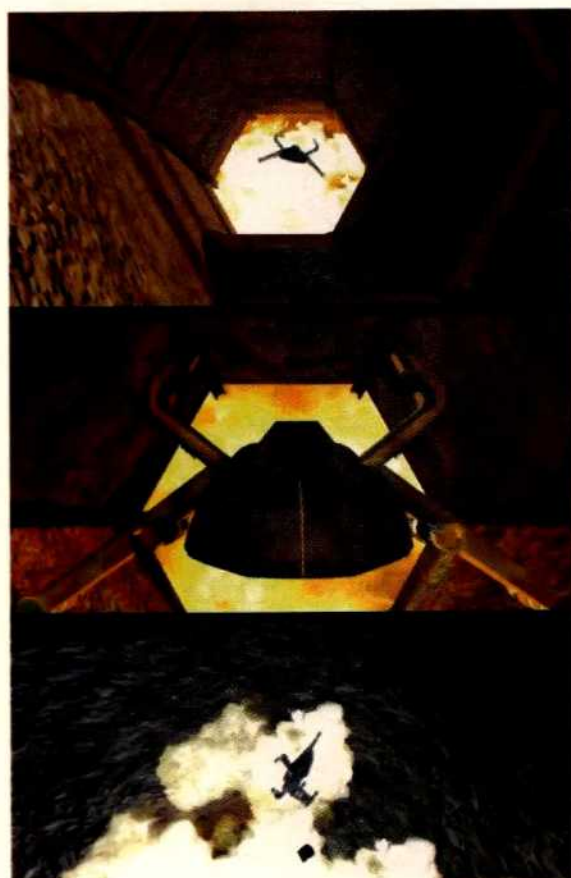
Sequel mit Verspätung

Für die wenigen PlayStation-Besitzer, die den Vorgänger noch nicht kennen- und liebgelernt haben, hier ein kurzer Abriß über die Aufgaben des Weltraumsöldners: In den besagten Bergbau-Asteroiden müssen Sie Jagd auf allerlei wild um sich schießende Roboter machen, Codekarten zum Öffnen von Sicherheitstüren aufspüren, eingeschlossenes Personal befreien und im finalen Showdown den Hauptreaktor des Asteroiden ver-

[1] Schnipp, Schnipp: Ob diese Kreuzung aus Hummer und Roboter mit seinen Scheren etwas gegen Ihre Schilde ausrichten kann, steht zur Debatte. **[2] Düster, düster:** Licht- und Schatteneffekte sorgen für eine bedrohliche Atmosphäre. **[3] Dieser Roboter wird Ihnen nicht mehr länger auf die Nerven gehen...**



Geschafft: Der Reaktor ist zerstört. In einer beeindruckenden Filmsequenz wird die Flucht aus dem explodierenden Stollensystem präsentiert.



nichten. Dann geht die Hektik erst richtig los: Ziemlich genau eine Minute bleibt Ihnen, um durch die verwinkelten Minenschächte zum rettenden Ausgang zu rasen, bevor der Reaktor explodiert.

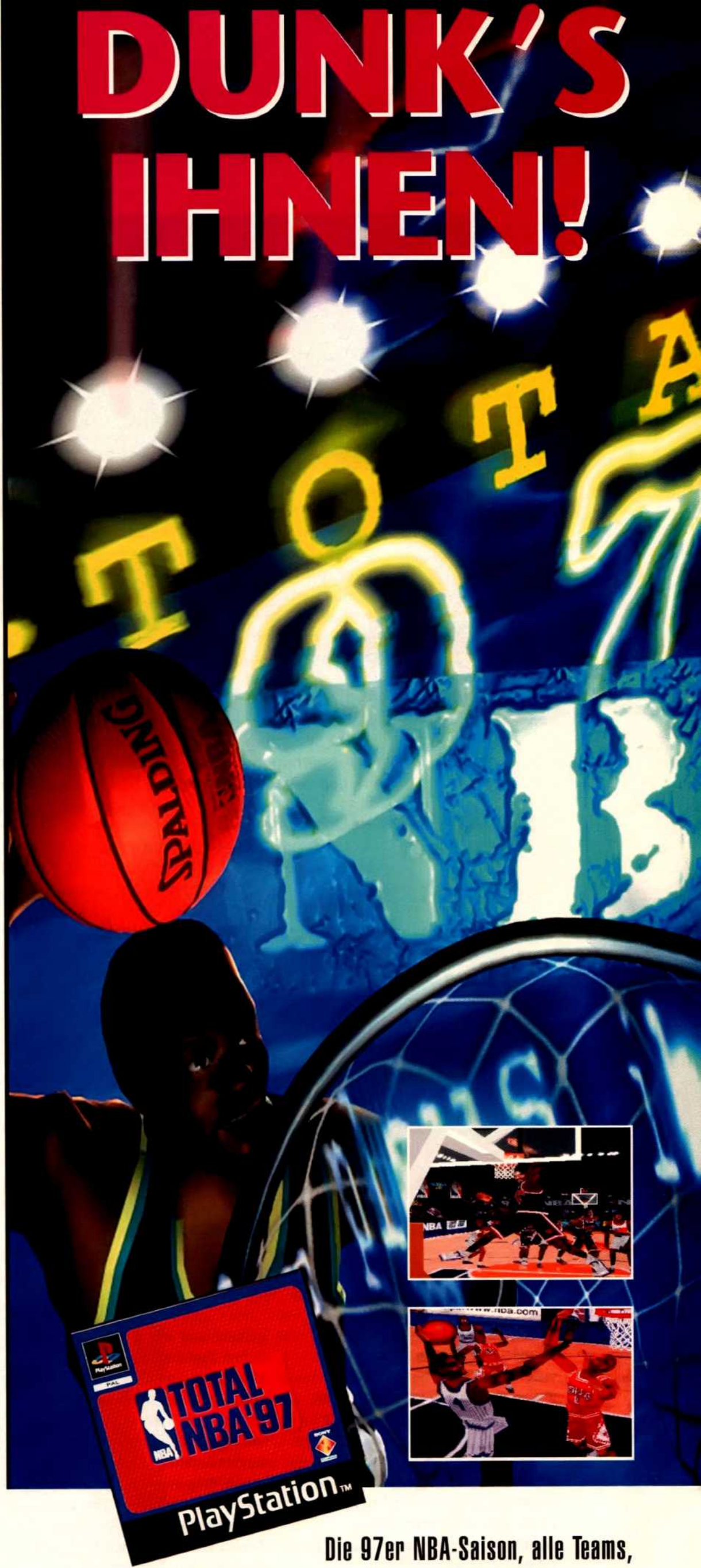
Auf dem PC entwickelte sich Descent 2 trotz – oder gerade wegen – seines simplen Spielkonzepts zu einem der erfolgreichsten Titel aller Zeiten. Kein Wunder, denn die phänomenale 3-D-Engine ist rundum gelungen und kann auch gegenüber aktuelleren Konkurrenztiteln überzeugen. "Mit unserer 3-D-Engine haben wir seinerzeit angefangen und sie dann immer weiter verbessert und optimiert", verrät Rusty Buchert, seines Zeichens verantwortlicher Produktmanager bei der Entwicklerfirma Parallax Software. Da können wir vorbehaltlos zustimmen: Wie schon in Teil 1 beeindruckten die völlige Bewegungsfreiheit um alle Raumachsen und der überaus flotte Bildschirmaufbau.

30 völlig neu designte Level dürften die meisten Hobby-Piloten einige Wochen lang in Schach halten. Auf das ausgefeilte Leveldesign hat man bei Parallax Software besonders großen Wert gelegt. Buchert: "Wir haben jeden Level direkt auf dem Bildschirm mit speziellen 3-D-Programmen konstruiert. Die meisten anderen Firmen zeichnen ja erst einmal auf Papier. Aber den Luxus haben wir uns schon aus Zeitgründen nicht geleistet – und möglich wäre es vermutlich auch nicht. Der größte Teil der Zeit geht fürs Feintuning drauf, wenn die Höhlen zu verwirrend sind oder man sich nicht darin zurechtfindet." Auch in Sachen Oberflächen-Texturen haben die Entwickler nochmal einen Gang zugelegt. "In Descent 2 sind wir viel flexibler, was Texturen angeht", verrät uns Rusty Buchert. "Wir bestimmen schon beim Leveldesign, welche Stimmung und Atmosphäre wir schaffen wollen".

In dieser Hinsicht haben die Künstler ganze Arbeit geleistet. In den bedrückend engen Schächten sorgen realistische Oberflächentexturen, spärliche Beleuchtungseffekte und düstere Schattenbereiche für das richtige Platzangst-Feeling. Verstärkt wird das realistische Spielgefühl durch die kompromißlose Bewegungsfreiheit um alle drei Raumachsen. Dank der ausgefeilten Joypad-Belegung können Sie Ihren Raumgleiter nach rechts und links steuern, ihn nach oben oder unten lenken und sogar um die eigene Vertikalachse drehen. Wer dann noch volle Pulle durch die Gänge düst, während er sein Raumschiff fröhlich herumwirbeln läßt, sollte auf jeden Fall schwindelfrei sein. Denn durch die Aufhebung des gewohnten "Oben und Unten"-Gefüges stellt sich beim flotten Durchqueren der Minen ein irrwitziges Schwindelgefühl ein.

Neben der optimierten 3-D-Darstellung haben auch eine Reihe interessanter neuer Fea-

DUNK'S IHNEN!



Die 97er NBA-Saison, alle Teams, alle Spiele und Du mittendrin. Zeig den Jungs, was 'ne richtige Offence ist. Slam it! Dunk it! Move it!



SONY PLAYSTATION. IT'S NOT A GAME.



Hartes Söldnerleben

Aus dem mehrminütigen Intro: Der Söldner kehrt von seinem Auftrag in unser Sonnensystem zurück, fliegt den Werft-Asteroiden an und bekommt einen neuen Warp-Antrieb.



tures Einzug in die hektische Ballerorgie gehalten. Die wichtigste Neuerung ist der sogenannte "Guide Bot". Dieser hilfreiche Geselle, übrigens ein ehemaliger Tour-Führer für Minenbesucher, weist Ihnen den Weg durch die verwinkelten Stollensysteme und hilft Ihnen bei der Suche nach Extras. "Der Guide Bot war eine persönliche Idee von mir", verrät Rusty Buchert. "Ich bekam mit, daß sich viele Leute beschwerten, weil sie sich in Descent 1 verlaufen hatten. Oder noch schlimmer, sie starben und wollten wieder an ihr Spielzeug, wußten aber nicht mehr, wie sie dahin kommen sollten. Wir wollten das ändern, gingen verschiedene Möglichkeiten durch und fanden den modifizierten Minen-Tourführer bei weitem am besten."

Doch die meisten der mehr als 30 neuen Roboter wollen dem Spieler ans Leder, statt ihn hilfreich zu unterstützen. Ein besonders lästiger Blechkopf ist der "Bandit Bot", der unvermittelt auftaucht und Ihnen Ihre Lieblingswaffe entwendet. Alle mechanischen Gegner verfügen im zweiten Teil über eine wesentlich verbesserte künstliche Intelligenz. Buchert: "Der Trick ist, kleine "Persönlichkeiten" zu schaffen, die man zwar besiegen kann, die aber dennoch eine Herausforderung für den Spieler darstellen." Die Gegner in Descent 2 verhalten sich also weniger wie wehrloses Kanonenfutter, sondern lassen nichts unversucht, um Ihren Lasersalven zu entkommen und Ihnen Schaden zuzufügen.

Die Waffensysteme von Descent 2 sind um zehn nützliche Extras erweitert worden; darunter ein Afterburner für besonders schnelle Fluchtak-

tionen, ein verbessertes Automap-Feature, neue Schilde, Minen und ein paar durchschlagkräftige Raketen.

Ein minimalistischer Techno-Soundtrack und fetzige Special Effects sorgen dafür, daß es auch auf akustischer Ebene richtig kracht. Dank der Linkkabel-Option können sich nun auch zwei Spieler gleichzeitig in den Höhlensystemen vergnügen.

Alles in allem ist die Fortsetzung des 3-D-Spektakels von Parallax Software ein in wichtigen Belangen verbesserter, immer noch sehr innovativer Titel mit hoher Langzeitmotivation und knackigem Schwierigkeitsgrad. Besitzer des ersten Teils werden vielleicht enttäuscht sein über die recht gering ausgefallenen Veränderungen gegenüber dem Vorgänger. Doch was will man an einem nahezu perfekten Spiel noch verbessern?

pat



Descent II

Meine Meinung: Auch der zweite Teil des 3-D-Spiels hat mich voll in seinen Bann gezogen. Die völlige Bewegungsfreiheit sorgt für den nötigen Kick, während man sich vorsichtig durch die mit Gegnern versetzten Stollengänge tastet. Die düstere Atmosphäre sorgt manchmal für echte Angstzustände, und die hitzigen Gefechte mit den intelligenten Gegnern garantieren Schweißausbrüche. Besonders an-

getan hat es mir der nützliche Guide-Bot. Mit Hilfe dieses Gesellen habe ich mich nie mehr - wie so oft im ersten Teil - in den weitläufigen Minensystemen verirrt. Allerdings muß man auch sagen, daß sich bis auf ein paar Detailverbesserungen nicht allzu viel im Descent-Universum getan hat. Nichtsdestotrotz: Descent 2 ist ein absolutes Muß für alle Fans turbulenter 3-D-Action.

Michael Schmithäuser

■ GENRE:	Action-Shooter		
■ VERFÜGBAR AB:	April		
■ HERSTELLER:	Acclaim		
■ ENTWICKLER:	Interplay		
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch		
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch		
■ SPIELIDEE:	2	■ MOTIVATION:	1,5
■ GRAFIK:	2	■ PREIS/LEISTUNG:	2
■ SOUND:	2		
■ PRÄSENTATION:	1,5		
■ GAMEPLAY:	1,5		
		GESAMTWERTUNG:	1,8

[1] Dieser Dämon hat von nun an in der Unterwelt nichts mehr zu melden. **[2]** In der Glaswelt begegnen Sie Drachen, die mit Frostbällen um sich spucken. **[3]** In einem gleißend hellen Feuerball wird einer der vielen Gegner eingeäschert.



KING'S FIELD

Wenn Sie ein "PC-Überläufer" sind, werden Sie bei dem Stichwort Rollenspiel sicherlich an Perlen wie "Lands of Lore" oder "Sternenschweif" denken. Nach "Suikoden" erscheint auf der PlayStation nun immerhin das zweite Rollenspiel. von Philipp Schneider

Sentimentale Gefühle erwachen, wenn Sie in bester "Ultima Underworld" – Manier durch düstere Gänge schleichen. Ihren besten und einzigen Freund – den Dolch – in der rechten und das Schild in der linken Hand haben Sie schon so manche tödliche Kampfsituation überstanden. Der Schweiß sammelt sich auf Ihrer Stirn. Es sind nur noch ein paar Schritte bis zum verlockend glänzenden Zweihänder. Doch was kriecht da um die Ecke? Oh nein! Eine äußerst gefährliche Riesenkrake. Verzweifelt schleudern Sie einen feuerroten Ball aus purer Magie nach ihr, um mit dem Leben davonzukommen. Doch es ist wiederum zu spät. Der Meeressäuger hat schon eine seiner vielen Tentakel um Ihr Bein geschlungen.

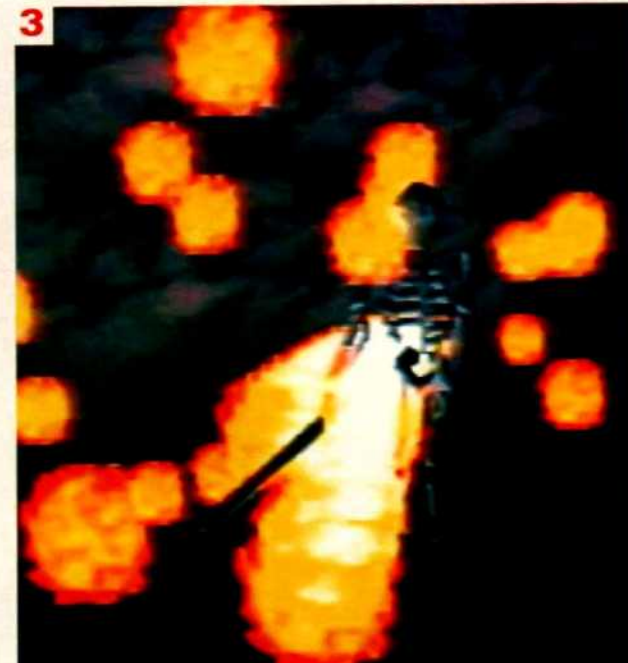
Ja, mit "Kings Field" hat SCEE einen potentiellen Hit geschaffen.

Weit auf dem offenen Meer befindet sich eine Insel. Die wurde vor einiger Zeit, von einem Meteoriten schwer getroffen. Dieser liegt nun tief im Inneren des Eilands begraben und hat durch den lauten Knall – wie sollte es anders sein? – ein gefährliches Monster geweckt. Und als wäre der Heldenalltag nicht schon schwer genug, machen Sie sich nun auf, dem Ungetier eins auf die Mütze zu geben. Kurz darauf beginnen Sie direkt vor den geheimnisvollen Katakomben. Mit einem mickrigen Dolch bewaffnet treten Sie nun durch das Portal. Gleich nach dem Eingang werden Sie von Kraken und Riesenpflanzen bearbeitet. Zum Glück finden Sie bald das eine oder andere Kräutlein, das Heilung verspricht oder Sie vor dem Tod durch Gift bewahrt.

(Es empfiehlt sich, sämtliche Fässer abzuklappen.) Auch nützliche Utensilien, wie z.B. ein Eisenhelm, Magiekristalle oder ein Lederschild helfen, diesen mehr als miesen Tag lebend zu überstehen. Sie sehen schon, Kings Field ist kein schneller 3-D-Shooter, sondern ein waschechtes Rollenspiel. Dies macht sich zum einen durch die betonte Fantasy-Atmosphäre, zum anderen durch



[1] Alle wollen Ihnen ans Leder: Lassen Sie sich das nicht gefallen. **[2]** Wir wußten es ja schon immer: Rauchen gefährdet die Gesundheit.



[1] Die Dungeons sind weit verzweigt: Wohin führt wohl diese Treppe? [2] Mann gegen Monster: Kämpfe erfolgen aus der Ich-Perspektive. [3] Auch dieser Untote findet endlich seine Ruhe.

die tollen Items bemerkbar. Auch sonst ist Kings Field eher gemächlich. Ihr alter Ego schleicht durch die Gänge, und manchmal werden Sie auch ein Ruckeln vernehmen. Gott sei Dank gibt es eine Renn-Option, auch wenn dadurch die Kraftleiste zurückgeht und Sie für ein paar Sekunden kampfunfähig sind.

Brehms Tierleben

Die Gegner in diesem Spiel sind äußerst vielfältig und ausgefallen. Das fängt mit fliegenden Fischen an und geht über grünen Glibberschleim bis hin zu feuerspeienden Schnecken. Eine Kuriositätenshow ist wirklich nichts dagegen. Auch die obligatorischen Geister auf dem Friedhof wurden nicht vergessen – sehr zum Leidwesen des Spielers, da diese recht hartnäckig sind. Um sich der Monster zu entledigen, stehen Ihnen im Übrigen zahlreiche Optionen zur Verfügung. Entweder Sie erlegen das Monster mit drei kraftvollen Schlägen, oder Sie attackieren mit vielen, kleinen Stichen. Eine Taktik ist, vor allem bei den großen Höhlenbewohnern, besonders nützlich. So ist es empfehlenswert, sich langsam heranzupirschen, um sie dann hinterrücks zu überfallen. Auch das taktisch kluge Abfeuern von Zaubersprüchen ist meist lebensrettend.

Kings Field ist kein schneller 3-D-Shooter, sondern ein waschechtes Rollenspiel.

Der Magiemodus in diesem Game ist wirklich gut. Sie legen im Inventar einfach einen Zauberspruch auf die Select-Taste, und schon feuern Sie gekonnt Eisbälle auf die bösen Höhlenbewohner. Zuvor will allerdings ein Magiekristall gefunden werden, der nach einer kleinen Umwandlung den Spruch freigibt. Daß diese nicht sinnlos in der Gegend herumliegen, dürfte jedem klar sein. Stattdessen sind die Kristalle gut bewacht. Sei es nun von mies gelaunten Drachen oder von Krie-

gern, die mit einer Lanze bewaffnet sind. Leider sind bei verschwenderischem Magiegebrauch die Energiereserven Ihres Helden schnell erschöpft. Sie sollten sich also vorher überlegen, ob der jeweilige Feind nicht möglicherweise doch mit dem bloßen Schwert zu besiegen ist.

Der einzige Kritikpunkt bei Kings Field liegt leider sehr schwer im Magen: Die Programmierer waren etwas schlampig in der Darstellung der Umgebung. Das fängt bereits bei der Grafikgeschwindigkeit an. Wie oben schon genannt laufen Sie nicht sonderlich schnell durch das Dungeon. Daß hierbei allerdings auch noch ein leichtes Ruckeln zu vernehmen ist, hätte sicherlich verhindert werden können, zumal das an der Atmosphäre kratzt. Ein weiterer Punkt ist das manchmal auftretende Clipping. Dies ist zwar nicht ganz so auffällig wie bei "Tomb Raider", aber trotzdem sehen Sie des öfteren die Monster durch die Wände. Als letztes wären da noch Linien, die sich teilweise perspektivisch falsch ändern. Am besten erkennen Sie dies, wenn Sie sich direkt vor einen Kamin stellen und sich drehen. Folge: Die Backsteine verzerren sich.

Nichtsdestotrotz wurde diese kleine Welt sehr abwechslungsreich gestaltet. Nach einiger Zeit des Monsterbekämpfens und des Sammelns von Magiegegenständen erreichen Sie eine Stadt, eine Mine oder eine Glaswelt. In der Stadt können Sie sich mit den Einwohnern unterhalten, die manchmal nützliche Tips für Sie parat haben. Auch ein Schmied oder ein Kräutlerhändler wohnen dort. So erweitern Sie Ihre Ausrüstung um ein Mondschild, ein Kriegsschwert oder ein paar wichtige Kräutlein. Selbst die Mine ist bewohnt, auch wenn Sie nur auf einen Grubenarbeiter treffen. Wirklich wichtig ist bei diesem Spiel ein ausgeprägter Orientierungssinn, denn die wertvolle Bergarbeiterkarte ist sehr, sehr teuer. Und so verbringt man des öfteren seine Zeit damit, den richtigen Gang zu finden.

Alles nur Fantasy?

Kings Field hebt sich vom normalen First-Person-Shooter insofern ab, als die typischen Merkmale eines Rollenspiels eingebaut wurden. Im Setup bekleiden Sie Ihren Helden oder werfen einen Blick aufs Inventar. Auch die Werte Ihres Helden





können Sie hier begutachten. So finden Sie typische Spalten wie Kraft, Gewandtheit, Lebensenergie, Manareserven usw. Und nachdem Sie erst einmal einige Monster besiegt haben, steigt Ihre Figur ganz schnell in höhere Stufen auf, wo Sie z.B. eine höhere Lebenskraft bekommen.

Zudem sehen Sie im Setup auch, in welcher Verfassung sich Ihr Alter ego befindet. Manchmal werden Sie nämlich von besonders bösartigen

Monstern in verschiedene Zustände versetzt. So fühlen Sie sich unter anderem dunkel, langsam, gut oder schlecht. Ersteres ist am schlimmsten. Fast blind torkelt man durch die Gänge, in der Hoffnung, auf keinen gefährlichen Widersacher zu treffen. Falls doch, sind Sie dem sicheren Tode geweiht. Zum Glück speichern Sie so oft Sie wollen in speziellen "Sicherungsräumen". Einmal sichern kostet zwei Blöcke auf der Memory Card.



pat

King's Field

Meine Meinung: Kings Field ist tückisch: Da setzt man sich am Nachmittag mit dem Vorsatz, nur eine halbe Stunde zu spielen, vor den Fernseher, und ehe man sich versieht, hat die Nacht Einzug gehalten. Und das, obwohl das Game am Anfang gar nicht so recht begeistern mag. Relativ lustlos stolpert man durch die Gänge. Doch hat Ihr Charakter erst einmal Erfahrung gesammelt, kommt Freude auf. Voller Euphorie

zerschlägt man wahre Monsterhorden und entdeckt vorher nicht beachtete Geheimgänge. Für alle, die schnelle, actionlastige Spiele mögen, ist Sony's Nesthäkchen nicht empfehlenswert. Wer sich aber für Fantasykost begeistern kann, sollte getrost den einen oder anderen Blick auf dieses Game werfen. Kleine Bemerkung am Rande: Beim Intro hätte sich SCEE mehr Mühe geben können.

Philipp Schneider

■ GENRE:	Rollenspiel
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
■ HERSTELLER:	SCE
■ ENTWICKLER:	SCE
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

O.I.T.

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

Ausgezeichnet
als
1996
Händler-Award

PlayStation

PlayStation	295.00
2-Xtreme	85.00
adidas Power Soccer International	105.00
Area 51	100.00
Baphomets Fluch	95.00
Bedlam	95.00
Black Dawn	95.00
Bubble Bobble	90.00
Carnage Heart	85.00
City of Lost Children	95.00
Command & Conquer	100.00
Contra Legacy Of War	95.00
Cool Boarders	95.00
Cool Spot	95.00
Crash Bandicoot dt	115.00
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	105.00
Disruptor	90.00
Dragonheart	95.00
Epidemic	85.00
Excalibur	100.00
Exhumed	95.00
FIFA Soccer 97	90.00
Final Fantasy 7 jap	180.00
Formel 1	115.00
Hexen	100.00
Int. Superstar Soccer	100.00
Jet Rider	85.00
Kings Field	85.00
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
Max jap	140.00
Micro Machines V3	105.00
Monster Truck	105.00
Namco Museum 3	95.00
Nascar Racing	95.00
NBA In The Zone 2	105.00
NBA Live 97	90.00
NHL 97	90.00

NHL Face Off 97	85.00
NHL Powerplay 97	95.00
Pandemonium	95.00
Persona us	110.00
Player Manager	95.00
Po'ed	95.00
Porsche Challenge	85.00
Power Move Wrestling	95.00
Power Move Wrestling 2 jap	140.00
Rage Racer jap/dt	140.00/115.00
Rally Cross us	115.00
Rebel Assault 2	95.00
Reloaded	95.00
Resident Evil	100.00
Resident Evil Hintbook	30.00
Resident Evil 2 jap	140.00
Return Fire	95.00
Riot	95.00
Road Rage	95.00
Samurai Shodown	85.00
Sentient	105.00
Sim City 2000	95.00
Soul Edge jap/us	140.00/120.00
Soviet Strike	90.00
Spot Goes To Hollywood	95.00
Star Gladiator us/dt	70.00/95.00
Star Gladiator Hintbook	30.00
Street Racer	90.00
Suikoden	105.00
Super Sonic Racers	90.00
Tekken 2	115.00
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
Toshinden 3 jap	140.00
Total NBA 97	85.00
Twisted Metal 2	95.00
Vandal Hearts kpl. dt.	105.00
Victory Boxing	95.00
Warhammer	95.00
wipEout 2097	105.00
X-Com 2	95.00
Diverse Spiele	60.00
Farbiges Original-Pad	39.00
Konami Gun	65.00
Memory Card 360	80.00

Sonderangebote

Air Combat	50.00
Battle Arena Toshinden	50.00
Ridge Racer	50.00
Tekken	50.00
Shadow Struggle jap	60.00
Star Gladiator us	60.00
Strike Point us	60.00
Megatudo 2096	60.00
Namco Museum 2 jap	60.00
Namco Museum 3 jap	60.00
NHL Powerplay us	60.00
Street Racer us	60.00
Time Commando us	60.00
Tempest X us	60.00
The Incredible Hulk us	60.00
Street Racer us	60.00
Blazing Dragons us	60.00
Slamscap us	60.00
Hive us	60.00
3er-Pack: Worms, True Pinball und Alone In The Dark 2 für nur	150.00

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

Jetzt neu!!!

Alle Sendungen
versandkostenfrei!!!

Fon: 0711 - 613758 oder 616485

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

[1] Die gute Fee gibt den Wikingern eine neue Chance. **[2]** Nichts kann die drei Nordlichter und ihre Freunde stoppen. **[3]** In der Hölle erhalten die Wikingern Unterstützung von einem Schönling. **[4]** Gemeinheiten stellen ihr Denkvermögen auf eine harte Probe.



Lost Vikings 2

Was machen drei Wikingern, die in einer geheimnisvollen Parallelwelt gefangen sind? Sie gehen Ihnen gehörig auf den Geist. Das heißt, daß Sie Ihre kleinen grauen Zellen gewaltig anstrengen müssen, um die drei wackeren Nordmänner in die Freiheit zu geleiten. von Michael Schmithäuser



K nobeln ist angesagt! Mit "Lost Vikings 2" startet Interplay eine Attacke auf die Hirnwindungen der ansonsten eher mit grobschlächtigen Actionspielen bedachten PlayStation-Gemeinde. Schon vor einigen Jahren bereitete der erste Teil der Wikingersaga den PC-Besitzern schlaflose Nächte. Damals wie heute ziehen die bärtigen Gesellen den Spieler mit einem einfachen Konzept in den Bann: Durch das geschickte Kombinieren von Spezialfähigkeiten müssen die verlorenen Wikingern durch 30 vertrackt aufgebaute Levels geleitet werden.

Angriff auf die Gehirnwindungen

Zum besseren Verständnis hier eine Liveschaltung in die Unterwelt, wo die kautzigen Nordmänner ihrer Befreiung harren:

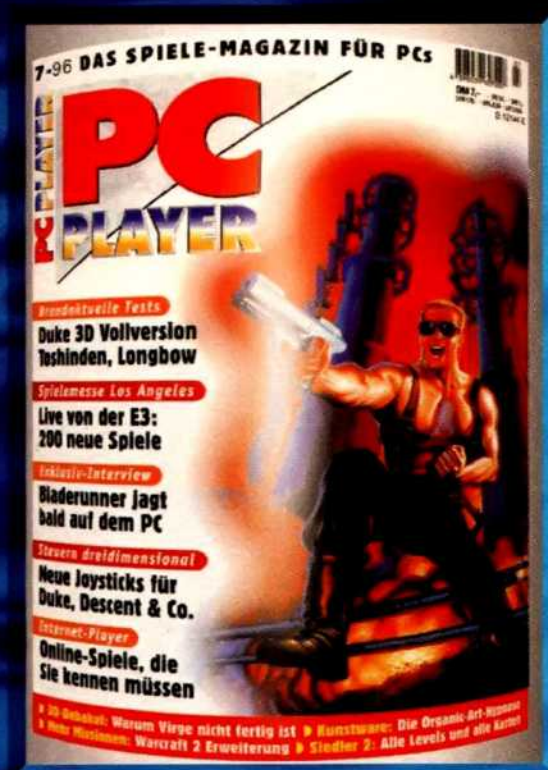
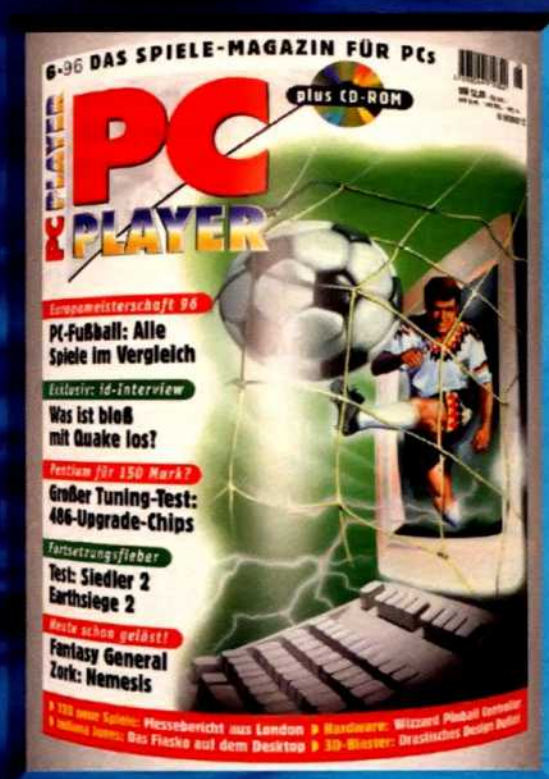
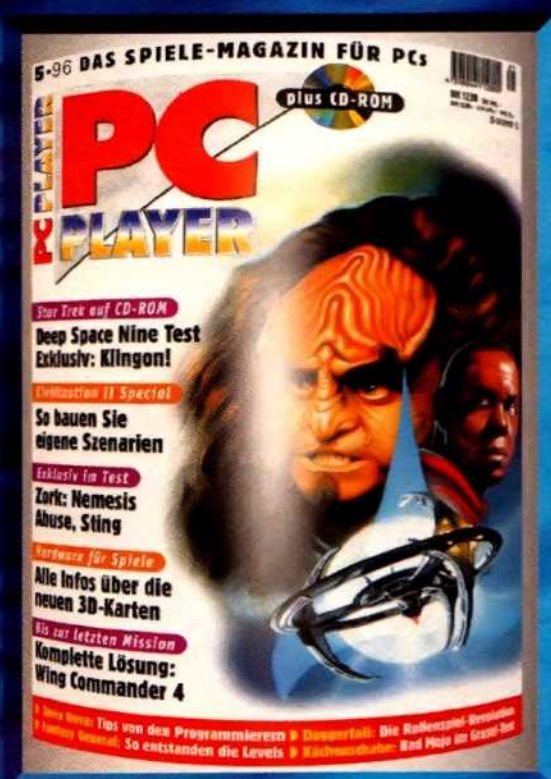
Baleog, Olaf und Eric stehen Rücken an Rücken inmitten einer mit Monstern, Abgründen und Felsvorsprüngen gespickten Plattform-Welt. Ein grimmig dreinschauendes Skelett kommt des Weges. Flugs wird durch Umschalten mit den R- und L-Tasten der kräftige Baleog aktiviert. Er stürmt auf das Monster zu und streckt es mit einem gezielten Schwerthieb nieder. Der Weg zu einer Leiter ist frei, und die drei werden nacheinander zum Fuß des Aufstiegs bugsiert. Dummerweise feuert eine automatische Kanone am o-

ren Ende der Leiter in schnellem Rhythmus glühend heiße Kugeln über die Plattform. Ein Fall für Olaf. Flugs wird er aktiviert, erklimmt die Leiter und postiert sich vor der Selbstschußanlage. Dort zückt er seinen Schild und hält es schützend vor die Mündung des Feuerball-Spuckers. Nun können die anderen beiden gefahrlos die Plattform bezwingen und auf der anderen Seite wieder nach unten steigen. Dort blockiert eine Tür das Weiterkommen der drei Wikingern. Der rettende Schalter dazu befindet sich in luftiger Höhe, unerreichbar für Olaf und Erik. Nicht für Baleog: Mit seinem ausfahrbaren Federarm überbrückt er die meterlange Distanz mühelos und legt den Schalter um – Bahn frei. Doch die nächste Tür ist selbst für den Arm von Baleog unüberwindbar – der Knopf liegt außer Reichweite hinter der Tür. Doch kein Problem für unser flexibles Team: Olaf hält sich seinen Schild über den Kopf und baut somit für Erik eine Räuberleiter. Dieser erklimmt den Schild, springt über die Tür hinweg und fliegt mit seinen Turbo-Stiefeln ein paar Meter durch die Luft, bis er den Schalter erreicht. Doch das nächste Hindernis kommt bestimmt...

Mit Lost Vikings 2 startet Interplay eine Attacke auf die Hirnwindungen der PlayStation-Spieler

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

CP075

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!

Flexible Nordmänner

Die drei Protagonisten des Denkspiel-Knüllers geizen nicht mit Spezialfähigkeiten. Hier eine Übersicht über das Trick-Repertoire von Olaf, Baleog und Eric



Baleog the Fierce

- Schwerthieb
- Fausthieb
- Distanzschlag
- Gegenstände greifen
- Über Angründe schwingen



Olaf the Stout

- Schild-Abwehr
- Sanft fallen
- Wände sprengen
- Räuberleiter bauen
- Verkleinerung



Erik the Swift

- Springen
- Schwimmen
- Fliegen
- Mauern sprengen



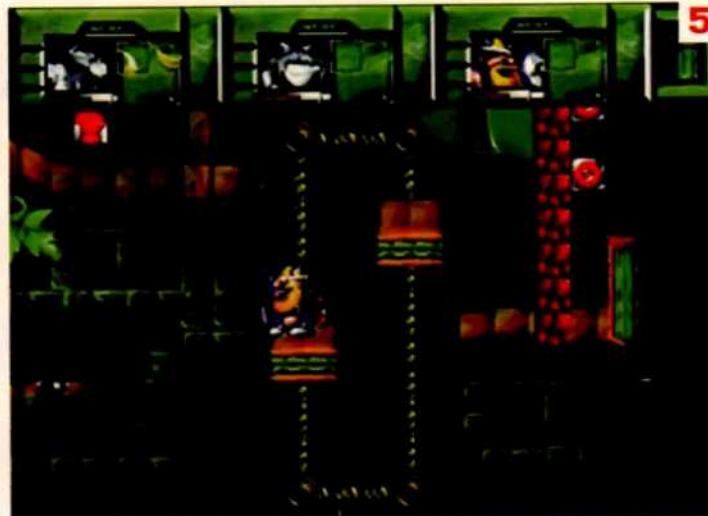
Dieser kurze Abriss läßt Sie erahnen, was in Lost Vikings 2 auf Sie zukommt: Ein Knobel-Knüller erster Güte. Wobei es sich bei den beschriebenen Situationen noch um die einfachsten Puzzles handelt. Nur durch scharfes Nachdenken und gezieltes Kombinieren der höchst unterschiedlichen Fähigkeiten von Olaf, Baleog

und Eric können Sie die höchst komplex aufgebauten Plattform-Levels meistern. In jeder Spielstufe gilt es, drei Ingredienzien für den Zaubertrank einer

Hexe zu sammeln, die Ihre Mannen daraufhin in den nächsten Level teleportiert.

Während die ersten Spielstufen noch recht einfach zu meistern sind, steigt der Schwierigkeitsgrad mit jedem weiteren Level. Diese progressive Tüftelkurve sorgt dafür, daß Sie am Anfang mit den Charakteren und ihren besonderen Eigenschaften vertraut werden, während die knackigen höheren Level Ihre grauen Zellen zum Glühen bringen dürften.

Horden von fiesen Monstern, geschickt versteckte Gegenstände, gemeine Felsabhänge und bössartig platzierte Türen machen Ihren drei Wikinger-Freunden das Leben schwer. Manche Konstruktionen bergen gar besonders fiese Sackgassen: Wer nicht scharf genug nachdenkt und wie



[1] Auf den Sprunglianen geht's besonders flink nach oben. [2] Man muß doch irgendwie an diesen dummen roten Schalter herankommen! [3] Im grafisch beeindruckenden Piratenschiff-Level beweist Baleog seine direkte Abstammung von Tarzan. [4] In der Unterwelt sollte man sich nicht so leicht erschrecken lassen. [5] Verkettete Aufzüge sind besonders schwierig einzusetzen. [6] Auch der niedliche grüne Drache schließt sich im Verlauf der abenteuerlichen Reise den verlorenen Wikingern an.



beim Schach mehrere Züge im voraus plant, sitzt ehe er sich versieht in einer Falle, aus der es kein Entrinnen mehr gibt.

Ihre Reise führt die drei Nordmänner durch vier völlig unterschiedlich gestaltete Welten: Unterwelt, Hölle, Dschungel und Piratenschiff. Die grafische Aufmachung ist durchweg geschmackvoll, die zwei bis vier Bildschirme umfassenden Level sind farbenprächtigt und mit viel Liebe zum

Detail gestaltet. Natürlich darf man bei einem Knobelspiel keine dreidimensionalen Grafik-Eskapaden erwarten, doch darauf kommt es ja bei dieser Spieleattung gar nicht an.

Als Belohnung für eine geschaffte Spielstufe gibt es jeweils ein kurzes Render-Video, in dem die drei Wikinger ihre trockenen Scherze in hervorragender deutscher Sprachausgabe zum Besten geben.



Lost Vikings 2

Meine Meinung: Worauf warten Sie noch? Auf geht's! Drei arme Wikinger warten auf einen hochintelligenten PlayStation-Spieler, der sie aus ihrer mißlichen Lage befreit! Ich für meinen Teil habe den drei Rauschebärten sehr gerne aus der Patsche geholfen. Lost Vikings 2 ist endlich mal wieder ein Titel, der weniger auf das Training des rechten Daumens setzt, sondern meine kleinen grauen Zellen so richtig auf

Trab bringt. Eine herausfordernde Knebelelei, verpackt in eine grafisch attraktive Umgebung, gewürzt mit witzigen FMV-Sequenzen. Die richtige Kombination der Fähigkeiten von Olaf, Eric und Baleog stellt für jeden Knobelfan eine echte Herausforderung dar. Bevor Sie nun loseilen, um den drei Nordmännern beizustehen, seien Sie gewarnt: Das Suchtpotential ist enorm!

Michael Schmithäuser

■ GENRE:	Knobel-Plattformer
■ VERFÜGBAR AB:	April
■ HERSTELLER:	Acclaim
■ ENTWICKLER:	Acclaim
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	1,5	■ MOTIVATION:	1,5
■ GRAFIK:	2,5	■ PREIS/LEISTUNG:	1,5
■ SOUND:	2		
■ PRÄSENTATION:	3		
■ GAMEPLAY:	1,5	GESAMTWERTUNG:	1,8

GAMES ISLAND

Komplettpreisliste anfordern !!

Laden und : Schützenstr. 20
Versand : 67061 Ludwigshafen

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

Beyond th Beyond	95 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
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



GAMES ISLAND

Angebote: Solange Vorrat reicht

Chronicles of the Sword
Disruptor 79.95 DM

An-& Verkauf

Multinorm-Playstation incl. RGB-Kabel 479 DM

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

Neustadt / Wstr.
Hauptstr. 5
(Fußgängerzone)

Ludwigshafen
Schützenstr. 20

Grundgeräte	
Playstation	389 DM
Zubehör	
Action Replay Game Buster	85 DM
Antennenleitung	47 DM
Joypad Sony	54 DM
Joypad Ascii	65 DM
Joypad Verlängerung	15 DM
Mad Catz Lenkrad incl. Ped.	139 DM
Memory Card 8 Meg.	73 DM
Memory Card bunt	45 DM
Memory 360 Block	89 DM
NegCon Pad	84 DM
RGB Kabel	29 DM
Umbausatz incl. Farbkopie	79 DM

Importspiele erhältlich !!

Händleranfragen erwünscht.
Fax: 0621-5296387

Versandkosten: DM 10 pauschal UPS + 3 DM. Ab 250 DM Versandkostenfrei. Lagerware wird noch am selben Tag von uns versendet. Annahmeverweigerern berechnen wir pauschal 20 DM. Unser Recht zur Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Retouren: Unfreie Sendungen werden nicht anerkannt!

Ladenpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

GAMES ISLAND

0621-5296265

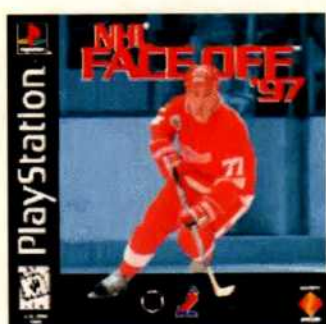
GAMES ISLAND



[1] Einer Ihrer Rivalen in Großaufnahme. [2-3] Ein perfekt vorbereiteter Angriff.

NHL Face Off 97

Von einem guten Spiel ein noch besseres Nachfolgeprodukt auf den Markt zu bringen, gelingt nicht bei jedem Game. Eine Ausnahme ist Sonys "NHL Face Off 97", die neue Version der ersten Eishockey-Simulation für die PlayStation. von Michael Hundt



Selbstverständlich ist, daß die Mannschaften auf den aktuellen Stand gebracht wurden – nicht nur, was den Kader betrifft, sondern auch die Namen der Teams wurden aktualisiert. Was in der deutschen Sportlandschaft nahezu unvorstellbar ist, ist dagegen in den Vereinigten Staaten fast an der Tagesordnung: Teams ziehen aus der einen Stadt einfach in die nächste – auch in der NHL. Den letzten Wechsel vollzogen die Winnipeg Jets nach Phoenix, Arizona. Dort sind sie jetzt unter dem Namen Phoenix Coyotes beheimatet. Eine Veränderung, der auch bei NHL Face Off 97 Rechnung getragen wurde. Darüber hinaus sind die beiden All-Star-Teams der Eastern und der Western Conference aufgenommen worden. Selbstverständlich wurden auch Spielerwechsel berücksichtigt. So spielt ER wieder zusammen mit Mark Messier bei den New York Rangers. Für alle Laien: ER ist Wayne Gretzky, einer der besten Eishockeyspieler auf Mutter Erde. Okay, mag sich mancher sagen. Aber ist das alles? Mitnichten. Neu ein-

geführt wurden auch noch einige andere Dinge bei NHL Face Off 97. Dinge, die wesentlich wichtiger sind als diese Wechselgeschichten.

Eishockey ist ein harter Sport. Schließlich versuchen Sie, die Gegenspieler mit allerlei legalen und illegalen Mitteln daran zu hindern, Tore zu schießen. Gehen Sie auf die Dauer mit einem Ihrer Kontrahenten zu hart um, wird dieser sichtlich gereizt und verwickelt Sie in einen deftigen Boxkampf. Eine der Showeinlagen, die bei den richtigen Eishockeyspielen immer für Stimmung auf den Rängen sorgen. Allerdings gilt dies nur in der NHL, denn in Deutschland wird diese Form der körperlichen Auseinandersetzung durch die Regeln strikt unterbunden. Bei NHL Face Off dürfen Sie sich aber nach Herzenslust mit Ihrem Gegner knuffen. Wer gewinnt, ist nur sekundär, denn beide Übeltäter wandern nach dem Ende des Fights regelgerecht für fünf Minuten auf die Strafbank. Damit Sie das Über- und Unterzahlspiel aber



[1] Vorsicht ist angesagt. Teilweise ist der Gegner recht gewitzt. [2] Hier hat er allerdings keine Chance mehr.





[1] Face Off.. [2-3]
Rechts oben sehen
Sie den Namen Ihres
aktiven Spielers.



auch richtig üben, ist jetzt neben den alten Möglichkeiten der Freundschaftsspiele, des Saisonmodus und der Playoffs auch ein Training möglich. In diesem Modus schicken Sie zwischen einem und sechs Spieler pro Mannschaft aufs Eis. Übung macht schließlich den Meister.

Die Verbesserungen

Schon das Intro läßt erkennen, daß das Team von "KillerGame", den Entwicklern von NHL Face Off 97, sich ins Zeug gelegt hat. Der Auftakt ist nicht so langatmig wie andere Intros und setzt sich aus animierten Grafiken und echten Eishockeysequenzen zusammen. Sie sind ein Freund von Taktiken und Statistiken? Nun, dann kommen Sie bei NHL Face Off 97 voll auf Ihre Kosten. Ihnen stehen sieben unterschiedliche Formationen zur Verfügung. Alles schön und gut, werden Sie jetzt denken, hat sich ja nichts verändert. Doch u.a. wurden die Blöcke besser differenziert, so daß Sie jetzt leichter taktieren können. Außerdem kommen nun auch Laien mit den unterschiedlichen Bezeichnungen der Blöcke zurecht. Auf der Strategieseite kommt noch der Umstand hinzu,



daß Sie Ihren Teammitgliedern Arbeitsanweisungen mit auf den Weg geben. Waren Ihnen die Statistiken beim alten Spiel noch etwas zu mager und nur mit wenig Aussa-

gekräft behaftet, dürfen Sie sich erst recht auf die aktuelle Version freuen. Ausführliche Zahlen über Teams und Spieler helfen Ihnen bei der Analyse und der Einschätzung der Fähigkeiten Ihrer Mannen.

Aber auch Sound und Grafik wurden im Vergleich zum Vorgänger verbessert. Die Bewegung der Spieler ist flüssiger, doch die Konturen wirken leider immer noch so pixelig wie beim Vorgänger. Gerade beim Aussehen der Spieler hätten sich die Programmierer etwas mehr anstrengen dürfen. Immerhin sind die Nummern der Spieler nun andeutungsweise zu erkennen.

An der Tonqualität war schon bei NHL Face Off 96 nur sehr wenig auszusetzen. Dennoch fand das Programmiererteam noch einige Kleinigkeiten, die verbessert wurden. Neben einem Stadionsprecher, der Torschützen und Assists sowie die Strafzeiten nebst Sündern und deren Vergehen ansagt, ertönt jetzt noch die kanadische oder die amerikanische Nationalhymne. Die Fans gehen bei den Aktionen der Akteure we-



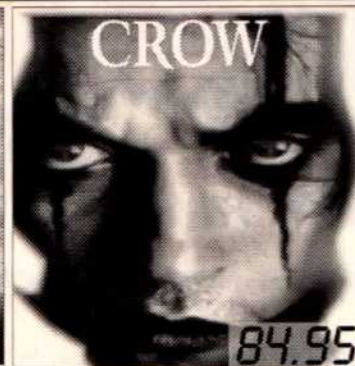
MLC - Hard & Software
02841-94260

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



Barpreis: **369.95**
 oder: **12 x 32.-**

Spider Arachnophobia 84.95
Adidas Power Soccer Intern. 94.95
Adventure of Lomax 84.95
Andretti Racing 79.95
Aquanaut's Holiday 89.95
Assault Rigs 84.95
Baphomets Fluch 82.95
Battle Stations 79.95
Bedlam 84.95
Black Dawn 89.95
Blazing Dragons 84.95
Broken Helix !!! 94.95
Bubble Bobble 2 79.95
Bust a Move 2 69.95
Carnage Heart 74.95
Castlevania: The Bloodletting 94.95
Contra: Legacy of War !!! 94.95
Crash Bandicoot 99.95
Creation 79.95
Crusader no remorse 84.95
Crypt Killer 94.95
Cyberia 89.95
Cybersled 84.95
Darklight Conflict !!! 79.95
Darkstalkers 84.95
Deathdrome 85.95
Defcon 5 84.95
Descent 2 84.95
Destruction Derby 2 97.95
Discworld 84.95
Disrupter 89.95
Dragonheart: Fire & Steel 84.95
Earthworm Jim 2 84.95
Fade to Black 79.95
Final Round 94.95
Firo & Klawd 79.95
Floating Runner 84.95
Formel 1 99.95
Galaxian 3 89.95

Gex 84.95
Grid Run 85.95
Gunship 2000 94.95
Hexen !!!! 84.95
Hi-Octane 79.95
In the Hunt 84.95
Independence Day !!!! 79.95
Intern. Track & Field 89.95
International Moto X 79.95
Iron & Blood !!! 84.95
Jumping Flash 2 84.95
Killing Zone 84.95
Kings Field 74.95
Kileak the blood 84.95
Konami Open Golf 84.95
Krazy Ivan 84.95
Kumite: Fighter's Edge 94.95
Lost Vikings 2 84.95
Monster Trucks 94.95
Megaman X3 85.95
Micro Machines 94.95

Pitball 85.95
PO'ED 84.95
Porsche Challenge !!!!! 74.95
Primal Rage 84.95
Psychic Detective 79.95
Raging Skies 74.95
Resident Evil 2 !!!!!!! 93.95
Road Rash 99.95
Starblade Alpha 84.95
Starfighter 3000 84.95
Streetfighter Alpha 2 85.95
Suikoden !!!!!!! 94.95
Summer Games 84.95
Syndicate Wars !!! 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
Tunnel B1 89.95
Twisted Metal 84.95
Victory Boxing 85.00
Virtual Golf 85.00
Virtual Tennis 84.95
Virtual Pool 84.95
War Hawk 84.95
Whizz 74.95
Wing Commander 3 84.95
Wing Commander IV !!!!! 84.95
WipEout 2097 89.95
Worms 99.00
WWF: In your house 84.95
X-Com Terror from ... 84.95
Zero Divide 92.00

Need for Speed 2 84.95
Robo Pit 84.95
Sentient 94.95
Sim City 2000 84.95
Skeleton Warriors 78.00
Slam 'N Jam 96 79.95
Soul Blade 99.95
Soviet Strike 79.95
Space Hulk 79.95
Speed King 94.95
Spot goes to Hollywood !! 84.95
Stadt der verl. Kinder 84.95

Playstation Hardware

Station Pad A/F 24.95
 - 8 Fire Buttons
 - Auto Fire Mode
 - extra langes Kabel

Playstation Hardware

Predator Gun 69.95
 - für PSX + SAT
 - Auto Fire Mode
 - extra langes Kabel
 - LED Shoot. Effect

Org. Link Kabel 19.95
 Org. HF-Adapter 49.95
 Scart/RGB Kabel 24.95
 Marken CD-Rohlinge 12.95
 Org. Controll Pad 54.95
 Org. Maus incl. Pad 54.95
 NeGcon Pad 79.95
 Joypad Verlängerung 19.95
 Steering Wheel 169.95
 Per4mer Lenkrad 119.95
 PC-Link Paket 84.95
 Tasche + Pad + MemCard 89.95
 Gamebuster Mogell Modul 89.95
 Gamekiller Mogelm.. Junior 54.95

Multinorm Chip 39.95
 incl. farbiger Einbauanleitung

1MB Memory Card
 PREIS TIP: 29.95

3D Sound Dimension
 240 Watt-Boxen 89.95

24M Memory Card
 KAUF TIP: 79.95

PSX Umbau Chip
 KAUF TIP: 39.95

PSX Infrarot Pad
 KAUF TIP: 79.95

MARKIERTE TITEL AUFGRUND
 ERHOHTER NACHFRAGE
 UNBEDINGT VORBESTELLEN

sentlich mehr mit. Einen großen Schritt nach vorne unternahmen die Programmierer bei der Paßsteuerung. Neben der altbekannten Form, den Puck per Richtungstasten voranzutreiben, drücken Sie jetzt einfach die L2-Taste und das entsprechende Symbol, und schon passen Sie die schwarze Hartgummischeibe nach Herzenslust über das Eis.

Trotz der zahlreichen großen und kleinen Verbesserungen gibt es immer noch Dinge,

die bei NHL Face Off 97 fehlen. So können sich die Spieler immer noch nicht in einen Schuß des Gegners werfen um diesen abzublocken. Außerdem fehlt die Option, die Spieler auch im "fliegenden Wechsel" auszutauschen. Auch dürfte der Stadionsprecher etwas gesprächiger sein, wie man es von Total NBA bereits kennt. Aber schließlich soll es ja auch im nächsten Jahr wieder eine Version von NHL Face Off geben...



NHL Face Off 97

Meine Meinung: Mit NHL Face Off 97 liegt wieder ein Game für die PlayStation vor, welches sich nicht hinter seinem Vorgänger zu verstecken braucht. Ein Umstand, der nicht bei allen Nachfolgespielen zutrifft. NHL Face Off 97 macht einen Schritt weg vom reinen Spielspaß hin zur Simulation. Trotz des gestiegenen Anspruchs bleibt NHL Face Off ein ideales Spiel für Einsteiger, da neben dem Simulations-

effekt der Spielspaß einfach nicht zu kurz kommt. Alte Highlights wie das Handeln mit Spielern oder das Zusammenbasteln von neuen sind nach wie vor vorhanden, neue interessante Features wurden eingebaut, welche das Spiel einfach interessanter machen. Wenn Sie auf der Suche nach einem Eishockeyspiel sind, das nicht allzu kompliziert ist, dann sind Sie bei diesem Spiel richtig. **Michael Hundt**

■ GENRE: Eishockey-Simulation

■ VERFÜGBAR AB: sofort

■ HERSTELLER: SCE

■ ENTWICKLER: SCE

■ SPRACHE DES SPIELS: englisch

■ SPRACHE DES HANDBUCHS: deutsch

■ SPIELIDEE: 2

■ GRAFIK: 2,5

■ SOUND: 2

■ PRÄSENTATION: 1,5

■ GAMEPLAY: 2

■ MOTIVATION: 1,5

■ PREIS/LEISTUNG: 2

GESAMTWERTUNG: **1,9**

Samurai Showdown 3

Bruce Lee konnte es, Jacky Chan kann es schon lange, und viele wollen es noch lernen. Die Rede ist von der berühmten japanischen Kampfkunst.

Jetzt ist der ultimative Trainer für zu Hause erschienen. von Philip Schneider

Da die PlayStation als Konsole für 3-D-Gurus deklariert wurde, erscheinen kaum noch zweidimensionale Spiele, die wirklich gut sind. Von wenigen Ausnahmen wie "Street Fighter" oder "X2" natürlich abgesehen. Deshalb waren wir richtig gespannt auf die Umsetzung von "Samurai Showdown 3", das bereits auf dem Neo Geo für Furore sorgte. Doch zu allererst müssen sich die an flüssige 360°-Drehungen gewöhnten Augen an diesen anderen Grafikstil gewöhnen.

Rumble in the Box

Wie schon oben erwähnt, ist das neueste Werk von SCEE ein reines 2-D-Game im japanischen Stil. Sie fragen sich jetzt vielleicht, was zwölf Kämpfer dazu bringen mag, sich in einer Arena gegenseitig die Köpfe weichzuklopfen. Die Antwort ist gar nicht mal so einfach: Vor vielen Jahren zog ein bössartiger Krieger mit dem Namen Zankuro Minazuki (auch schlicht "Der Dämon"

genannt) durch die Lande und löschte ein Dorf nach dem anderen aus. Doch ein kleines Kind konnte ihm trotzen und seiner tödlichen Klinge widerstehen. Seitdem hat sich der mittlerweile zum Krieger gereifte Minazuki geschworen, jeden Samurai ins Jenseits zu befördern. Gleichzeitig wollen nun zwölf Fighter für die vielen unschuldigen Opfer Rache an ihm nehmen. Nun ja, die Vorgeschichte zu einem Prügelspiel war noch nie sonderlich sinnvoll. Um diesem Bösewicht nun Mores zu lehren, wählen Sie einen der vielen Kämpfer aus. Die Palette reicht hierbei von einem Ninja über einen Sumoringer bis hin zu einer Wahrsagerin, die mit ihrer Kugel um sich schlägt. Selbstverständlich sind auch Allrounder mit von der Partie. Schön ist, daß die Akteure sehr detailliert gezeichnet wurden. So haben einige Fighter kleine Beutelchen an ihrem Gürtel oder Bänder an der Kleidung. Auch eine typische Animationsphase für den Sieg wurde nicht vergessen. Ebenso hat jeder Charakter etwas anderes beim Abschluß des Kampfes zu sagen.

[1] Das ist das Aus für Kyoshiro.
[2] Je schneller Sie hier den X-Button drücken, desto größer ist die Chance, daß Sie dem Gegner die Waffe abluchsen. [3] Rimo Ruru überzieht gerade ihren Gegner mit Eis.



Sie sehen schon, Samurai Showdown 3 hat einen gewissen Fantasytouch. Das erkennen Sie besonders an den vielen unterschiedlichen Waffen und an den furiosen Special Moves. Für diese können Sie sich übrigens das Joypad optimal nach eigenem Ermessen belegen. Befindet man sich dann jedoch auf dem Schlachtfeld, stechen die relativ einfach gezeichneten Hintergründe und die ruckeligen Animationen der Figuren hervor. Doch all dies ist durchaus beabsichtigt und schafft eine gute Spielhallenatmosphäre. Dieses

Flair wird auch durch die üppigen Lichteffekte noch verstärkt.

Features

Wie gewöhnlich wählen Sie anfangs zwischen einem Spiel gegen die PlayStation oder einem Duell gegen Ihren Freund. Neu ist allerdings, daß Sie Ihre innere Kampfhaltung auswählen dürfen. So entscheiden Sie sich zwischen "Bust" und "Slash", wobei ersteres die Defensive und

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

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

PlayStation 389,95

- A Train dt 99,95
- Area 51* dt 89,95
- adidas Soccer Intern.* dt 99,95
- Andretti Racing da 79,95
- Ball Blazer* dt 89,95
- Baphomets Fluch dt 89,95
- Battlestations* dt 79,95
- Bedlam* dt 89,95
- Black Dawn dt 89,95
- Blam! Machinehead dt 89,95
- Blast Chamber dt 89,95
- Blazing Dragons dt 59,95
- Burning Road dt 89,95
- Bubble Bobble dt 89,95
- Cool Borders dt 99,95
- Contra - Legacy of War dt 109,95
- Crash Bandicoot dt 89,95
- Crow - City of Angels* dt 89,95
- Crusader No Remorse* dt 89,95
- Darklight Conflict* dt 89,95
- Davis Cup Tennis dt 89,95
- Discworld (kompl. deutsch) dt 89,95
- Disruptor dt 89,95
- Earthworm Jim 2 dt 79,95
- Epidemic dt 99,95
- Excalibur* dt 89,95
- Exhumed* dt 79,95
- Extreme Games 2 dt 79,95

- FIFA Soccer '97 dt 79,95
- Gunship dt 99,95
- Hardcore 4x4 dt 89,95
- Hyper Final Match Tennis dt 89,95
- Intern. Superstar Soccer dt 89,95
- Jumping Flash 2 dt 79,95
- Legacy of Kain dt 89,95
- Little Big Adventure* dt 89,95
- Lost Vikings 2* dt 89,95
- Madden NFL '97 dt 89,95
- Mass Destruction* dt 89,95
- Mechwarrior 2* dt 99,95
- Monster Trucks* dt 89,95
- Motor Toon GP 2 dt 89,95
- Nascar Racing* da 89,95
- NBA in The Zone 2 dt 99,95
- NBA Live '97 dt 89,95
- NHL Hockey '97 EA dt 89,95
- Need for Speed 2* dt 89,95
- Onside Soccer dt 89,95
- Pandemonium dt 99,95
- Pete Sampras Tennis dt 79,95
- Porsche Challenge* dt 79,95
- Power Play Hockey* dt 99,95
- Raging Skies dt 89,95
- Rayman dt 99,95
- Resident Evil dt 89,95
- Return Fire da 89,95
- Road Rage* da 99,95
- Robotron X* dt 79,95
- Samurai Showdown* dt 79,95

- Sim City 2000 dt 79,95
- Soviet Strike dt 99,95
- Space Jam dt 89,95
- Spider* dt 89,95
- Star Gladiator 69,95
- Streetfighter alpha 2 dt 89,95
- Street Racer dt 89,95
- Suikoden* da 99,95
- Supersonic Racers dt 89,95
- Syndicate Wars* dt 99,95
- Tempest X dt 99,95
- Tobal No. 1 dt 89,95
- Tomb Raider dt 89,95
- Tunnel B1 dt 89,95
- Twisted Metal 2 dt 89,95
- Victory Boxing dt 89,95
- VR Pool* dt 89,95
- Warhammer: ... Rat pal 89,95
- Wing Commander III dt 89,95
- Wing Commander IV* dt 99,95
- WWF Wrestlemania dt 59,95
- X-Com: Terror f.t. Deep dt 99,95
- Umbau dt/us/jp in 48h! 120,00



89,95*



89,95*



99,95*



89,95*



399,95



89,95*

Wie bieten Ihnen,
ab 400 DM Auftragswert,
einen bequemen Ratenkauf an.
Reden Sie mit uns!

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

zweiteres die Offensive darstellt. Eine weitere Entscheidung treffen Sie bei den verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Es ist dadurch auch möglich, gegen einen überlegenen Kumpel anzutreten. Sie stellen einfach seine Figur in die "Upper Class," und somit verliert er viel mehr Lebensenergie als Sie.

Es scheint momentan "in" zu sein, dem Spieler das Lesen des Handbuchs ersparen zu wollen. Nach "Super Puzzle Fighter 2 Turbo" hat nun auch dieses Game einen "How-to-play"-Modus, der Ihnen die Grundlagen des Kämpfens nahebringt. Unter anderem wird dort die Funktion des Seitenwechsels erklärt und wie Sie z. B. den Gegner von seiner Waffe wegdrängen, nachdem er sie verloren hat. Auch sonst bringt Samurai Showdown frischen Wind ins Genre. Besonders toll sind die Goodies, die ab und an auf der Spielfläche landen. Es kann für Sie lebensrettend sein, wenn kurz vor Ihrem Ende auf

einmal ein Item erscheint, das die Energieleiste wieder füllt. Meist erreicht die Musik in diesem Augenblick ihren Höhepunkt, was selbstverständlich reichlich Euphorie auslöst. Apropos Musik: Die kann sich echt hören lassen. Wenn auch manchmal ein bißchen zu klassisch, weiß sie dennoch den Spieler in die richtige Stimmung zu bringen. Besonders die düsteren Trommeln am Anfang stimmen Sie so richtig gut auf den Kampf ein.

Zu bemängeln gibt es bei Samurai Showdown eigentlich nur eines: Die endlos langen Wartezeiten. Die PlayStation lädt wirklich vor jedem Kampf, und das ist ziemlich nervig. Besonders im Turniermodus, wo Sie einen Fight nach dem anderen bestreiten, fällt dies besonders schwer ins Gewicht. Ansonsten macht Sonys neuestes Werk durchaus Spaß, wenn auch die Langzeitmotivation etwas fehlt.

mom



Hier stellen wir Ihnen acht der zwölf Gegner vor...



Der Allrounder.

Einer der wenigen Charaktere mit einer stumpfen Waffe.



Die Brave.

Aber Achtung! Mit ihrem Schirm kann sie wirklich gut umgehen.



Der Starke.

Er ist langsam, hat aber mit seinen Eisenkugeln gute Chancen.



Der Düstere.

Dank der Dreiklingen-Waffe hat er eine hohe Reichweite.



Der Geheimnisvolle:

Ein typischer Ninja mit Schwert und Kapuze.



Der Punk:

Die Klinge seiner Riesensichel ist verdammt scharf.



Die Schnelle:

Mit einem Küchenmesser macht sie ihren Gegnern die Hölle heiß!



Der Schöne:

Der Hund attackiert dank Special Move sehr effektiv.

Samurai Showdown 3

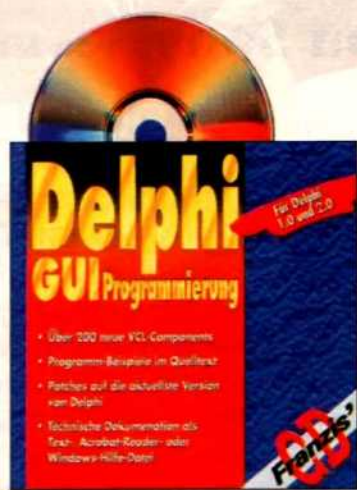
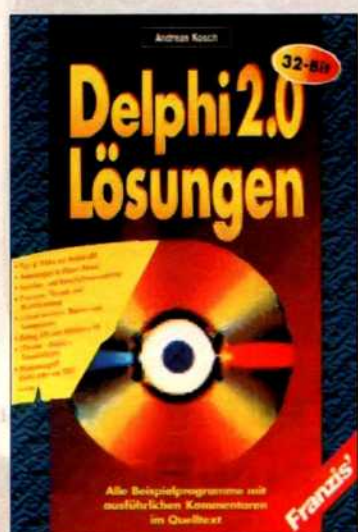
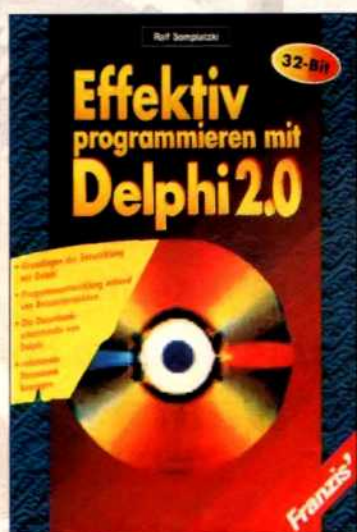
Meine Meinung: Schon wieder ein Prügelspiel? Und auch noch in 2-D? Ja, ja ich habe mich auch täuschen lassen. Mit ruckeligen Animationen und langen Ladezeiten ist es einfach nicht für jeden geeignet. Anime-Fans werden trotzdem bestimmt ihre Freude daran haben, da alle Charaktere im Spiel typisch japanisch gezeichnet wurden. Gut gefallen haben mir die Artworks bei den Standbildern. Erfischend sind auch

die neuen Features, wie z.B. die Goodies, die auf einmal auf die Kampffläche plumpsen. Auch die Charakterauswahl, mit den unterschiedlichen Figuren, haben die Entwickler gut hingekriegt. Trotzdem hat sich SCEE einen schlechten Zeitpunkt für den Release dieses Games ausgesucht. Denn gegen die potentiellen Hits "Tobal No. 1" und "Star Gladiator" wird dieses Spiel kaum eine Chance haben. **Philip Schneider**

■ GENRE:	2-D-Beat'em-Up
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
■ HERSTELLER:	SCE
■ ENTWICKLER:	SCE
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	3	■ MOTIVATION:	2,5
■ GRAFIK:	3	■ PREIS/LEISTUNG:	2,5
■ SOUND:	2,5		
■ PRÄSENTATION:	2,5		
■ GAMEPLAY:	1,5		
GESAMTWERTUNG: 2,5			

**Alles OK -
mit Delphi**



Franzis-Buch- & Software-Verlag
Postfach 11 49 • 85618 Feldkirchen
Telefon: 089 / 99 115-444
Telefax: 089 / 99 115-103
CompuServe 106004, 2214

Franzis'

Softhaus

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

Sony-Playstation 299,-DM
Playstation Bag m. Inh. 79,-DM
Memorycard 360BI. 85,-DM

Alien Trilogy	Dt	87,40
Baphomets Fluch		79,95
Command&Conquer		95,50
Cool Boarders	Dt	79,95
Crash Bandicoot		98,-
Crusader No Remorse		82,80
Dark Forces	Dt	80,90
Descent 2		79,95
Destruction Derby 2	Dt	87,95
Disruptor		75,-
Dragon Heart		79,95
Epidemic		72,-
Exhumed		80,90
Fifa Soccer 97	Dt	79,-
Formel 1	Dt	97,-
Hexen	DA	85,-
International Superstar Soccer		94,-
Jet Rider	DA	85,-
Jumping Flash II	Dt	94,-
Kings Field	Dt	72,-
Legacy of Kain	Dt	79,-
Lost Vikings		79,95
Monster Trucks	Dt	98,-
Little Big Adventure	Dt	82,-
NBA Live 97	Dt	82,-
NHL Hockey 97	Dt	82,-
Pandemonium	Dt	86,-
Porsche Challenge	Dt	72,-
Rebel Assault 2	Dt	89,-
Resident Evil	Dt	80,50
Sentient	Dt	89,-
Sim City 2000	Dt	80,50
Soviet Strike	Dt	80,50
Space Jam		79,95
Spot 3		86,-
Syndicate Wars	Dt	84,-
Tekken 2	Dt	98,-
Tomb Raider		80,27
Victory Boxing	DA	82,-
War Hammer	Dt	77,90
Wing Commander IV	Dt	82,-

Ladenpreise können variieren, Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten. Vorauskasse 6,- DM, Nachnahme 9,90- DM (zzgl. 3,- DM Zkgeb.).

UKO GAMES

Ankauf...Verkauf...Tausch

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

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

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

Okay Soft

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

BESTSELLER

Baphomets Fluch	DV	82.90
City of lost Children *	DA	82.90
Command + Conquer	DV	89.90
Cool Boarders	DA	82.90
Crow: City of Angels*		85.90
Destruction Derby 2	DA	89.90
Disruptor	DA	79.90
Exhumed *	DA	77.90
Fifa Soccer 97	DV	77.90
Formel 1	DA	96.90
Int. Super Star S.Deluxe		82.90
Jet Rider	DA	75.90
Legacy of Kain	DV	77.90
NBA in the Zone 2	DA	89.90
NBA Live 97	DA	77.90
Need for Speed 2 *	DV	78.90
NHL 97	DV	77.90
Pandimonium	DV	77.90
Player Manager	DA	83.90
Porsche Challenge *	DA	74.90
Resident Evil	DV	82.90
Sim City 2000	DV	82.90
Suikoden *	DA	89.90
Syndicate Wars *	DV	78.90
Tekken 2	DA	96.90
Tobal No. 1	DA	82.90
Tomb Raider	DV	82.90
Total NBA 97	DA	74.90
Wing Commander 4 *	DV	78.90

* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

Actua Golf *	DA	83.90	Psychic Detective	DA	78.90
Adidas Power S. Intern. *	DA	89.90	Ran Soccer	DV	83.90
Adventure of Lomax	DA	82.90	Rayman	DA	82.90
Alien Trilogy	DA	89.90	Rebel Assault 2 *	DA	89.90
Andretti Racing	DV	78.90	Resident Evil 2 *	a.A.	
Aquanuts Holiday		89.90	Ridge Racer Revolution		89.90
Arcades Greatest Hits *		69.90	Riot *	DA	82.90
Area 51 *	DA	82.90	Road Rage *	DV	82.90
Ayrton Senna Carts		85.90	Road Rash	DA	78.90
Battle Station	DA	77.90	Robo Pit		85.90
Batman Forever: Coin Up	DA	83.90	Samurai Showdown *	DA	74.90
Bedlam *		82.90	Sentient *	DA	89.90
Black Dawn	DA	82.90	Shellshock	DV	82.90
Blast Chamber	DV	85.90	Soviet Strike	DV	78.90
Broken Helix *	DA	89.90	Space Hulk	DA	78.90
Bubble Bobble 2 *	DA	75.90	Spider *	DA	77.90
Bust a Move 2	DA	64.90	Spot goes to Hollywood	DA	79.90
Chronicle of the Sword	DV	82.90	Star Gladiators 3D		81.90
Contra-Legacy of War	DA	89.90	Steel Harbinger		94.90
Crash Bandicoot	DA	96.90	Streetfighter Alpha 2		82.90
Creation *	DV	77.90	Super Puzzle Fighter 2 *	DA	65.90
Crusader-No Remorse *	DV	78.90	Tempest X3		83.90
Cyberised		82.90	Ten Pin Alley *	DA	71.90
Darklight Conflict *	DV	77.90	Themepark	DV	78.90
Darkstalkers	DA	82.90	Tilt	DV	75.90
Davis Cup Tennis		85.90	Track + Field		89.90
Discworld		82.90	Trash It		82.90
Earthworm Jim 2	DA	82.90	Twisted Metal 2 *	DA	89.90
Epidemic *	DA	74.90	Victory Boxing	DA	82.90
Excalibur *		83.90	Virtual Golf	DV	82.90
Extreme Games		82.90	VMX Racing *	DA	83.90
Hardcore 4 x 4	DA	83.90	Warhammer		94.90
Hardwar *	DA	83.90	Wing Commander 3	DV	85.90
Herks Adventure *	DA	84.90	Wipeout 2097	DA	89.90
Hexen *		82.90	WWF in your House		84.90
International Moto X	DA	84.90	X 2		85.90
Iron & Blood	DA	81.90			
John Madden NFL 97	DA	78.90			
Jumping Flash 2		89.90			
Kings Field *	DA	74.90			
Konami Open Golf	DA	82.90			
Last Dynasty *	DV	85.90			
Little Big Adventure	DV	77.90			
Lost Vikings 2 *	DA	85.90			
Magic Carpet	DV	78.90			
Manic Karts *	DA	78.90			
Megaman X3 *		82.90			
Micro Machine V3 *	DA	82.90			
Monster Truck *	DA	89.90			
Namco Museum Vol. 3	DA	82.90			
Nascar Racing 96 *	DV	85.90			
Pete Sampras Extreme		91.90			
Perfect Weapon *	DV	77.90			
PGA Tour Golf 97	DA	78.90			
Pitball	DA	82.90			
Po'ed	DV	82.90			
Power Move Pro Wrestling	DA	82.90			
Pro Pinball		77.90			

Sonderpreise:

Alone in the Dark 2	DV	57.90
Blazing Dragons	DA	67.90
Burning Road	DA	67.90
Firo & Klawd	DV	67.90
Penny Racers	DA	67.90
RE-Loaded	DA	67.90
Myst	DA	67.90
Top Gun	DA	67.90
True Pinball	DA	57.90
a.A. Tunnel B 1	DV	67.90
Worms	DV	57.90
X-Com: Terror..	DA	67.90

Platinum:

Air Combat	DA	45.90
Battle Arena Toshinden	DA	45.90
Destruction Derby	DA	45.90
Ridge Racer	DA	45.90
Tekken	DA	45.90
Wipeout	DA	45.90

Online OKAY#

Konsole, incl. Controller.....	294.00	NeGcon Joypad.....	84.50
Playstation Bag.....	79.00	Multi Tap.....	59.90
incl. Memory Card & Controller		HF-Adapter.....	44.90
Umbau-Chip.....	19.90	Link Kabel.....	44.90
Game Buster (Action Replay).....	79.00	Mouse.....	52.90
Lichtpistole (Avenger).....	64.00	Controller.....	43.90
Predator Light Gun.....	63.90	Memory Card 15 Blöcke.....	38.90
Namco Arcade Combat Stick.....	99.90	Memory Card 120 Blöcke.....	61.90
Specialized ASCII-Pad.....	59.90	Memory Card 360 Blöcke.....	87.90

LÖSUNGSHFTE 9,90 PC

GEWINN-3

Okay Soft verlost jeden Monat
Games für PC oder PSX!

Und das BESTE:
Sie entscheiden, welches
Spiel Sie gewinnen möchten!

Teilnahmekarte liegt jeder Listen-Anforderung bei

Aktion

Bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Vorbestellung natürlich möglich! Kein Ladengeschäft, Abholung bestellter Artikel nach Vereinbarung!
Vorauskasse oder Stammkunden DM 6.50 * Nachnahme DM 9.90 (+ DM 3,- Zkgeb.) * Ausland Vorauskasse ab DM 14.-

PORSCHE *Challenge*

Start frei für den neuen Stern am Rennspiel-Himmel: Wenn man im Porsche Boxster seine Runden auf drei Kontinenten dreht, kommt wahre Freude am Fahren auf.

Alles über den neuen Smash-Hit von Sony. von Michael Schmithäuser

schmiede Team IO überlassen, den Schöpfern des Basketball-Überfliegers "Total NBA '96". Eins vorweg: Die Jungs haben ganze Arbeit geleistet.

Das Konzept hinter Porsche Challenge ist ein Mix aus spaßigem Fun-Racer und akkurater Rennsimulation. Im Gegensatz zu Formel 1 bevölkern nicht Dutzende von Rennboliden die Kurse, sondern kämpfen maximal sechs starke Charaktere um den Sieg. Für diesen Zweck wurde eine Besetzung auf die Beine gestellt, die den Vergleich mit einem Beat'em-Up nicht zu scheuen braucht. Da wäre zunächst einmal Dan, der Kickboxer. Er tobt sich im Ring aus, so daß er auf der Rennstrecke eher gemütlich zur Sache geht. Ganz im Gegensatz zur Journalistin Nikita, die durch ihren aggressiven Fahrstil auffällt. Wenn's um den Sieg geht, kennt die Französin kein Pardon. Auch mit dem zweiten Mädel im Bunde, der Schwedin Rachel, sollte man sich besser nicht anlegen. Eher angenehme Zeitgenossen sind dagegen der italienische Automechaniker Marco und der japanische Computerspezialist Taka-Bo. Beide pflegen den vorausschauenden, hochtechnischen Fahrstil. Bleibt noch Beats, der Discjockey von der britischen Insel. Er beherrscht das Schlittern durch Haarnadelkurven in Perfektion. Gerüchten zufolge soll es auch noch einen mysteriösen Testfahrer geben, der alle



Wenn sich ein Elektronikgigant wie Sony und eine Sportwagenschmiede wie Porsche zusammentun, darf man auf das Ergebnis der Kooperation gespannt sein. Mitte 1996 haben die beiden Unternehmen einen Exklusiv-Vertrag über ein gemeinsames Videospielprojekt geschlossen. Porsche stellte die Fahrzeugpläne und die Nutzungsrechte am brandneuen Roadster "Boxster" zur Verfügung, und Sony machte daraus ein Rennspiel für die PlayStation. Ein zugkräftiger Name wie Porsche ist im eng besetzten Genre der Rennsimulationen auch nötig – denn die Konkurrenz hat sich als höchst emsig erwiesen, und auch aus dem eigenen Haus, sprich Psygnosis, weht mit "Formel 1" der scharfe Wind der Konkurrenz.

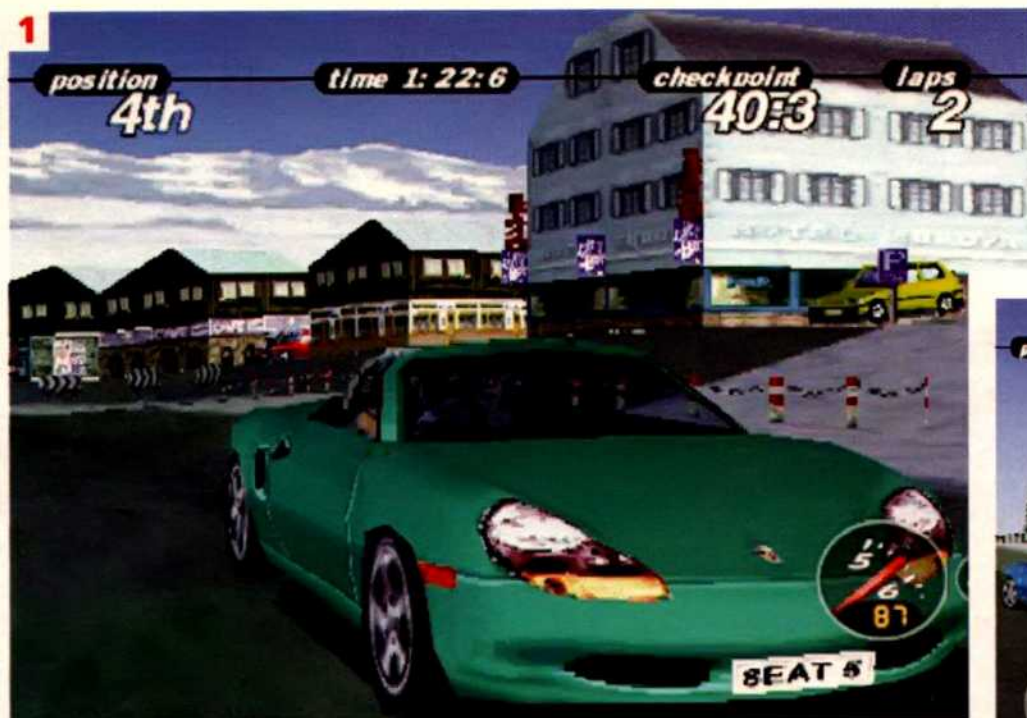
Starke Persönlichkeiten

Und so stand Sony vor der undankbaren Aufgabe, aus der Lizenz einen Spitzentitel zu machen, der es mit Kalibern wie Formel 1, "Ridge Racer" oder "Rage Racer" aufnehmen kann. Für Sony kamen dafür nur absolute Top-Leute in Frage, und so wurde die Entwicklung der Software-



[1] Die Fahrer-Ansicht sorgt für das realistischere Renn-Feeling. Allerdings muß man dann... [2] ...auf den Anblick der wunderschön gerenderten Boxster-Modelle verzichten.





[1] Mit offenem Verdeck durch das verschneite Ski-fahrer-Dorf – einem echten Londoner Discjockey wird es wohl nie zu kalt... **[2]** Die Randbebauung ist liebevoll ausgearbeitet. **[3]** Da staunen die Langläufer: Einen Porsche Boxster bekommt man noch nicht alle Tage zu sehen. **[4]** Ein Boxster-Modell aus dem Grafikcomputer von IO Team.



4



guten Eigenschaften in sich vereinen soll. Doch er ward noch nie gesehen...

Falls Sie nun denken, die Charaktere erfüllen nur rein dekorative Zwecke, liegen sie gründlich daneben: Jeder Fahrer verfügt über seine höchst persönlichen Attribute und Eigenschaften; und jeder hat ganz spezielle Freunde und Feinde unter den anderen fünf Teilnehmern. So können sich zum Beispiel Dan und Beats auf den Tod nicht ausstehen – das werden Sie spätestens dann zu spüren bekommen, wenn Sie mit dem Kickboxer gegen DJ als Computergegner antreten.

Grafik-Eskapaden

Die Charaktere verwandeln sich im eigentlichen Spiel nicht in unidentifizierbare Pixelmännchen, sondern behalten auch auf der Rennstrecke ihr eigenes Gesicht. Und nicht nur das: Dan, Nikita & Co. bekamen nette Animationssequenzen verpaßt. So kann man deutlich die Lenkbewegungen, das Wackeln des Kopfes beim Überfahren der Straßenbegrenzung und das Umschauen während des Rückwärtsfahrens erkennen. Auch die Vehikel der Protagonisten sind eine wahre Augenweide. Dank der Originaldaten aus dem Hause Porsche gleichen die digitalen Replikas exakt ihren großen Vorbildern. Auf der Karosserie des flotten Roadsters tanzen Lichtreflexe und Schatteneffekte, die Windschutzscheibe sieht dank Transparenz verblüffend realistisch aus, das Interieur samt Überrollbügel, Lenkrad und Armaturenbrett stimmt bis ins kleinste Detail.

Selbst Scheinwerfer, Rücklichter und dritte Bremsleuchte sind voll funktionsfähig.

Die Hintergrundgrafik erweist sich den perfekt gestalteten Wagen als ebenbürtig. Jede der vier Rennstrecken beeindruckt mit detailreicher Randbebauung und netten optischen Gimmicks. Oder haben Sie schon mal während eines Rennspiels ein Cable-Car aus San Francisco, ein überdimensionales Luftschiff, einen coolen (Snow-) Boarder oder eine Seilbahn vorbeihuschen sehen?

Die Grafiken bauen sich flott auf, dank der Reduzierung auf zwei Fahrzeuge kommt es nie zu Ruckel-Effekten. Lediglich das ab und an vorkommende Block-In, also das plötzliche Aufspringen weit entfernter Bauwerke, stört ein wenig.

Variantenreiche Kurse

Beim Design der Rennstrecken haben die Entwickler tief in die Trickkiste gegriffen. Getreu der Devise "Aus vier mach 20" sind die Rennstrecken mit Abzweigungen gespickt, so daß sich zusammen mit dem finalen "Mirror-Modus" satte 20 Kursvarianten ergeben. Die Gabelungen sind jedoch nicht immer für den Roadster-Verkehr zu-

Die rasenden Sechs



Dan

Alter: 28
Nationalität: Amerikaner
Beruf: Kick Boxer
Fahrstil: Entspannt
Lieblingsgegner: Rachel
Haß-Gegner: Beats



Beats

Alter: 25
Nationalität: Brite
Beruf: Discjockey
Fahrstil: Schlitter-Spezialist
Lieblingsgegner: Rachel
Haß-Gegner: Dan



Taka-Bo

Alter: 17
Nationalität: Japaner
Beruf: Computerspezialist
Fahrstil: Cool
Lieblingsgegner: Rachel
Haß-Gegner: Dan



Nikita

Alter: 26
Nationalität: Französin
Beruf: Journalistin
Fahrstil: Aggressiv
Lieblingsgegner: Dan & Taka-Bo
Haß-Gegner: Rachel



Marco

Alter: 23
Nationalität: Italiener
Beruf: Automechaniker
Fahrstil: Technisch gut
Lieblingsgegner: Dan
Haß-Gegner: Rachel



Rachel

Alter: 19
Nationalität: Schwedin
Beruf: Fotomodel
Fahrstil: Aggressiv
Lieblingsgegner: Nikita
Haß-Gegner: Dan

Die Kurse

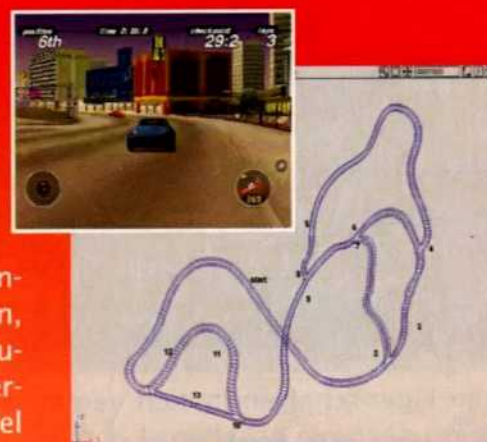
Stuttgart

Eine exakte Replika der offiziellen Porsche-Teststrecke in der Nähe von Stuttgart. Schöne lange Gerade zum Ausreizen der Höchstgeschwindigkeit. Zwei interaktive Abzweigungen (blockiert durch Barrieren, die unter bestimmten Voraussetzungen verschwinden). Eine Abzweigung führt in eine mörderische Haarnadelkurve.



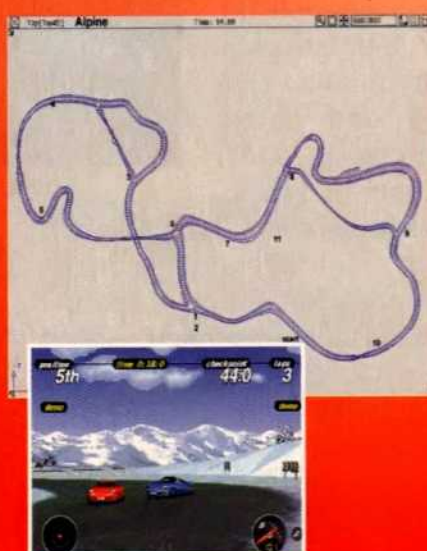
USA

Ein sehr rund gehaltener Kurs mit sehr tückischen, langgezogenen Kurven. Drei interaktive Abzweigungen, eine davon sehr weitläufig. Zahlreiche Hindernisse, wie zum Beispiel Bäume, Cable-Cars und Trucks. Gabelungen werden durch geschlossene Brücken oder Straßenarbeiten blockiert.



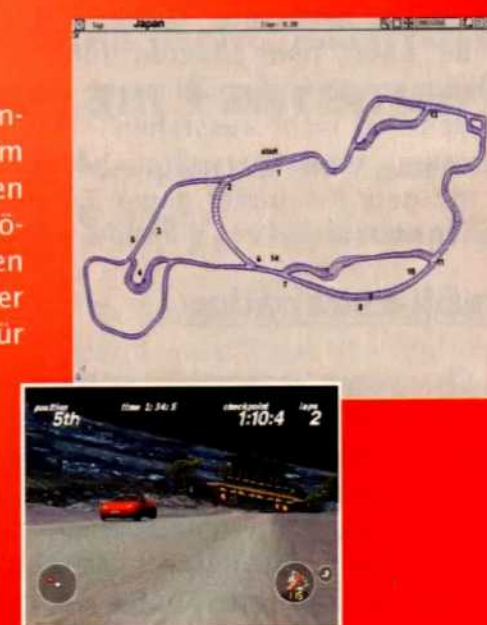
Alpen

Wunderschöner Kurs in den Hochalpen, über schneebedeckte Paßstraßen. Sehr kurvig, kaum Geraden. Drei interaktive Abzweigungen. Die Öffnung der Gabelung ist abhängig von einem Bahnübergang und einem Schneeflug. Manchmal blockieren Gerölllawinen bestimmte Abschnitte.



Japan

Der technisch anspruchsvollste Kurs im Spiel. Lange Geraden wechseln sich ab mit bösen Haarnadelkurven und 90-Grad-Ecken. Vier Gabelungen sorgen für Abwechslung (eine davon ein Parkhaus). Die Öffnung der Abzweigungen ist abhängig von Bauarbeiten, Feuerwehrautos und Tempel-Absperungen.



[1] Wenn es Nacht wird im Land der aufgehenden Sonne, dann knippen die Boxster-Fahrer die Scheinwerfer an. **[2]** Die Nachtfahrt in der Nippon-Metropole gehört zu den spektakulärsten Abschnitten in Porsche Challenge. **[3]** Alle vier Kurse beeindrucken durch ihre wunderschönen Hintergrundgrafiken.

gelassen, sondern werden meist durch Hindernisse wie Baustellen, Absperrungen oder Schranken blockiert. Wer eine offene Abkürzung nehmen will, muß über ein flinkes Auge und eine höllische Reaktion verfügen, damit er nicht an der entsprechenden Einfahrt vorbeizischt.

Zum Abwechslungsreichtum gesellt sich noch die traumhafte grafische Ausgestaltung der vier Rennstrecken. Während der Stuttgart-Kurs mangels attraktiver Umgebung und Randbebauung eher schlicht ausfällt, verwöhnen die anderen drei Kurse Ihre Augen umso mehr.

In Japan wechseln sich gigantische Hochhaus-

blöcke mit alten Pagoden ab, und während der Nachtfahrt erstrahlt die Skyline der imaginären Nippon-Metropole in tausend Lichtern. Der USA-Kurs beeindruckt mit zahlreichen Bauten am Streckenrand. So rasen Sie zunächst durch ein verkleinertes Las Vegas, um kurz darauf eine verschlafene Stadt im Mittelwesten zu durchqueren – komplett mit Holzhäusern und Kirche. Sogar eine Tankstelle, einen Schnellimbis und einen Striptease-Club haben die Grafiker integriert – letzteren kann man leider nicht betreten. Mobile Bautrupps, gigantische Trucks auf der Gegenspur und besagte Cable-Cars machen Ihnen das Leben

Einmal nur berühren...

...dürfen Sie mit ein bißchen Glück den Boxster auf jeden Fall! Sony Computer Entertainment macht's möglich. Gewinnen Sie

ein Wochenende für zwei Personen in Zuffenhausen!

Im Laufe dieser beiden Tage besuchen Sie das Porsche-Museum und nehmen an einer Fahrt mit dem Boxster (gefahren von einem bekannten Porsche-Piloten) auf der Teststrecke in Weissach teil. Darüberhinaus erhalten Sie als Erinnerung ein Porsche-Modell und ein Spiel "Porsche Challenge". Eine Übernachtung in einem guten Hotel ist selbstverständlich inklusive.

Als zweiten und dritten Preis gibt's je ein Porsche-Boxster-Modell und ein Spiel "Porsche Challenge", der vierte und fünfte Gewinner erhalten noch je ein Modellauto.

Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen sie nachstehende Frage richtig beantworten:

Wie heißt die Softwareschmiede, die "Porsche Challenge" entwickelt hat?

Schicken Sie die Antwort bis spätestens 30.04.1997 als Postkarte (bitte keine Briefe!), Fax oder E-Mail an den DMV / Franzis Verlag, PlayStation-Magazin, Stichwort "Acclaim", Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen, Fax: 089/99115-499, E-Mail: 104706.16@compuserve.com. Mitarbeiter unserer Verlage sowie deren Angehörige dürfen sich – wie immer – nicht an dieser Aktion beteiligen.

Eine Auszahlung des Gewinns ist nicht möglich; gewinnt ein/e Minderjährige/r die Reise, benötigen wir aus rechtlichen Gründen vor Antritt der Reise das schriftliche Einverständnis der/des Erziehungsberechtigten.



Sechs Fahrer aus ebensovielen Nationen treten an, die Porsche Challenge für sich zu entscheiden.

als Porsche-Fahrer in den Vereinigten Staaten schwer. Doch der herausragende Alpine-Kurs stellt alle anderen Parcours in den Schatten – diese Rallye-Strecke gehört zum Schönsten, was auf einer PlayStation bislang zu sehen war. Schneebedeckte Bäume und gefährliche Abhänge säumen den Straßenrand, im Hintergrund sind hohe Bergmassive zu sehen. Bretterzäune, verschiedene Kirchen und ein komplettes Fremdenverkehrs-Dorf mit Hotels, Geschäften und Parkplatz gestalten diesen Kurs höchst abwechslungsreich. Hinzu kommen nette Details wie am Straßenrand herumstehende Winterurlauber, eine echte Zahnradbahn und Schneepflüge. Unbilden wie plötzlich auftauchende Schneeverwehungen und auf der Straße herumliegendes Geröll sorgen dafür, daß es in den Alpen garantiert nie langweilig wird.

Freude am Fahren

Doch was ist die schönste Grafik ohne den entsprechenden Spielspaß? Davon haben die Programmierer tonnenweise in die Porsche Challenge einfließen lassen. Im Gegensatz zu Formel 1 ist der neue Sony-Titel stark im Umfeld der sogenannten Fun-Racer angesiedelt. Zwar beeindrucken die simulierten Boxster durch ihre hervorragenden, sportwagentypischen Fahreigenschaften, doch von einer adäquaten Simulation kann nicht die Rede sein. So nehmen die Fahrzeuge z.B. nicht einmal nach einem heftigen Crash Schaden – nicht die kleinste Beule verunziert die Karosserien der Zuffenhausener Vorzeige-Roadster. Somit kann es auch nicht zu einem vorzeitigen Ausfall wegen zu starker Beschädigung kommen. Doch dieser Umstand stört in keinsten Weise, sondern sorgt eher für einen erhöhten Lustgewinn. Dank Zeit-Countdown und Checkpoint-System kommt während der hitzigen Rennen echte Spannung auf, zudem sich die flotten Fahrzeuge ziemlich leicht lenken lassen. Da-

mit Sie enge Kurven in Höchstgeschwindigkeit angehen können, läßt sich per Druck auf die Kreistaste die Handbremse anziehen. Daraufhin blockieren die Hinterräder, und der virtuelle Porsche schlittert elegant durch jede noch so enge Haarnadelkurve.

Gelungen ist auch der simultane Zweispieler-Modus: Statt der aufwendigen Link-Kabel-Option hat das IO Team einen Split-Screen-Modus eingebaut. Somit dürfen Sie sich jederzeit mit Ihren besten Freunden im Wettkampf messen, ohne erst aufwendig zwei PlayStations an zwei Fernsehgeräten zu installieren.

Daß auch schwächere Spieler eine Chance gegen ausgesprochene Boxster-Profis haben, dafür sorgt der sogenannte "Catch-Up-Modus". Dieser registriert automatisch oft vorkommende Fahrfehler eines Kontrahenten, und gleicht dieses Manko durch Erhöhen der Endgeschwindigkeit wieder aus. Somit steht spannenden Duellen zwischen Experten und Gelegenheitsspielern nichts im Weg.

Die Summe all dieser positiven Eigenschaften macht deutlich, daß die Entwickler die hohen Erwartungen an das Porsche-Rennspiel voll und ganz erfüllt haben. Einziger Kritikpunkt sind die fehlenden Fahrzeugpuls á la Formel 1. Da die Start-Abstände zwischen den einzelnen Teilnehmern arg groß ausfallen, entsteht manchmal der Eindruck, man hätte es mit lediglich einem einzigen Gegner zu tun.

Doch bis auf diesen kleinen Wermutstropfen stimmt bei Porsche Challenge alles – so viel positives in Sachen Grafik, Sound, Streckendesign und Spielspaß kann nur die Creme-de-la-Creme der PlayStation-Titel bieten. Und in diese elitäre Spitzengruppe reiht sich Porsche Challenge nahtlos ein.



[1] Die bunten Porsche-Roadster bringen ein wenig Farbe in die braune Triestesse des amerikanischen Mittelwestens. **[2]** Auch ein schöner Rücken kann entzücken – besonders, wenn es sich um das Heck eines Porsche Boxster handelt. **[3]** Das ist Amerika: Kirche, Palme und Tankstelle, diesmal aus der schwindelerregenden Fahrer-Ansicht.



Porsche Challenge

Meine Meinung: Auch ich gehöre zu der großen Gruppe von Autonarren, die mit dem schicken Porsche-Roadster liebäugeln, ihn sich aber nicht leisten können. Doch zum Glück gibt's ja Porsche Challenge als Ersatzdroge. Als Fun-Racer erster Güte garantiert Sony's neuer Rennspiel-Hit stundenlangen Fahrspaß ohne überzogenes Bankkonto und dicke Spritrechnungen. Was die edle Grafik und der überzeugende

Sound versprechen, hält auch das Gameplay: Die Pixel-Boxster überzeugen durch ihre präzisen Fahreigenschaften; die vier bis ins letzte Detail ausgeklügelten Kurse haben's wahrhaft in sich. Lediglich das weit auseinandergezogene Startfeld bei den Solo-Rennen bietet Anlaß zur Kritik – ansonsten ist Porsche Challenge rundum gelungen und sollte in keiner PlayStation-Sammlung fehlen.

■ GENRE:	Rennspiel
■ VERFÜGBAR AB:	April
■ HERSTELLER:	SCE
■ ENTWICKLER:	IO
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	2
■ GRAFIK:	1,5
■ SOUND:	1,5
■ PRÄSENTATION:	1,5
■ GAMEPLAY:	1
■ MOTIVATION:	1
■ PREIS/LEISTUNG:	1,5
GESAMTWERTUNG: 1,5	



[1-2] Jede Menge Schießen: Bei Exhumed kommen Action-Fans voll auf ihre Kosten. [3] Hallo Torwächter – ich bin's, der Schlüsselmeister!

Exhumed

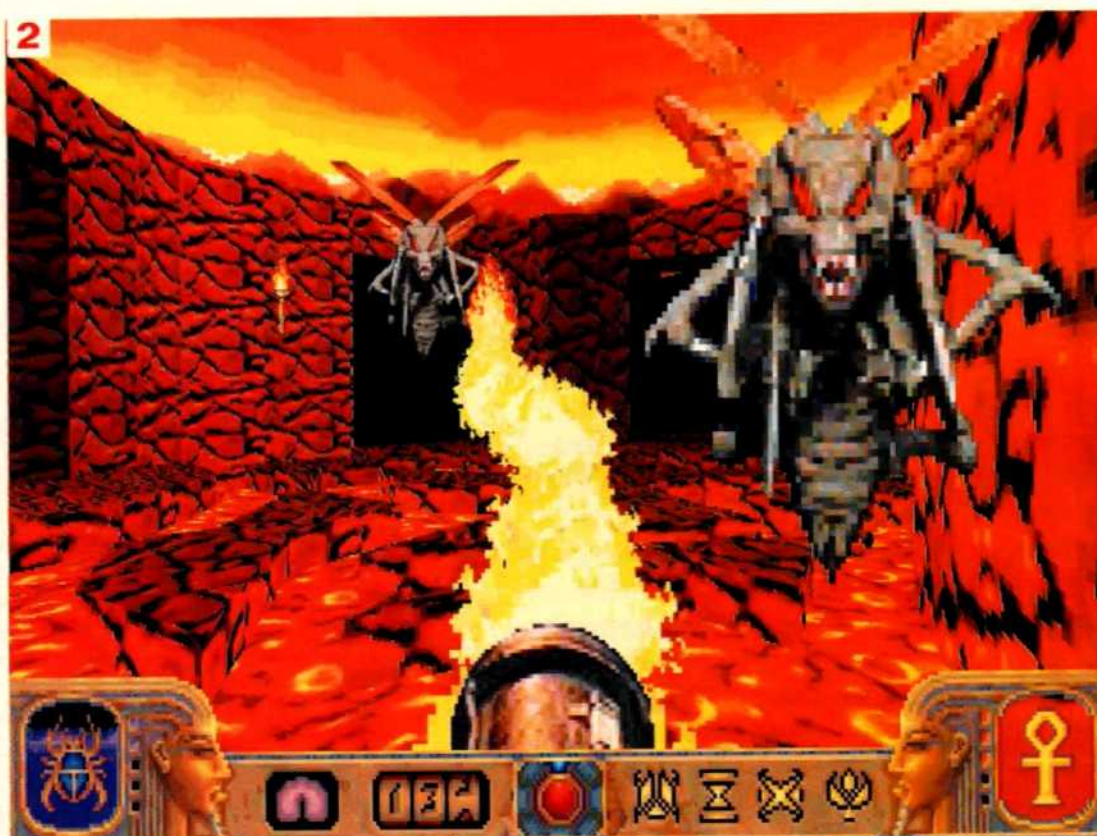
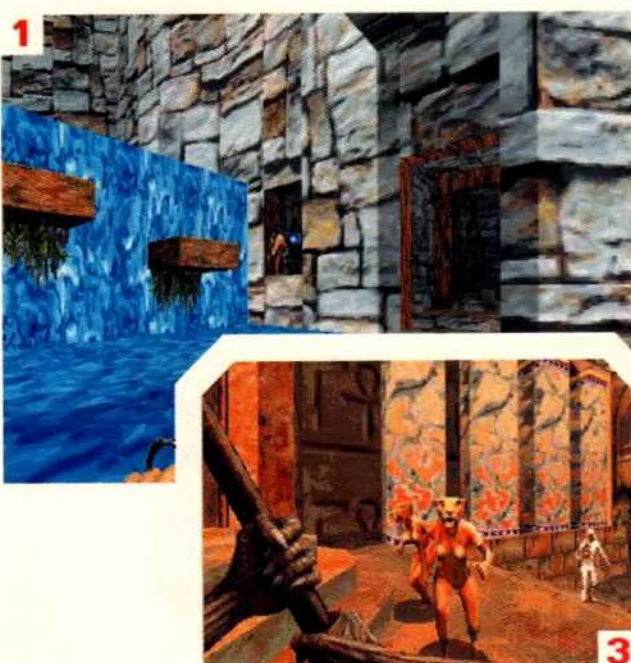
Das alte Ägypten wird als Kulisse für die 1001. Fortsetzung der 3-D-Shooter-Serie mißbraucht. "Exhumed" macht das Beste daraus – und das ist nicht wenig. von Artur Hoffmann



Es wurde auch langsam Zeit. Nachdem wir Ihnen dieses Spiel bereits in Ausgabe 2/97 kurz vorgestellt haben, wurde uns nun die endgültige Version zugespielt. Bei Exhumed handelt es sich um eine Umsetzung des PC-Shooters "Power-slave". Dieser ist in den Vereinigten Staaten bereits seit geraumer Zeit auf dem Markt. Als Elite-soldat machen Sie sich auf, um die ägyptische Stadt Karnak von außerirdischen Wesen zu befreien. Gäääh! Sorry, aber ich glaube, daß ich diesen Satz schon öfter geschrieben habe als meinen Namen. Nichtsdestotrotz ist Exhumed ein rundum gelungenes Spiel, das sich im dichtbesiedelten Genre der 3-D-Shooter mit Sicherheit durchsetzen wird.

Die insgesamt

30 Level, die Sie im Laufe Ihrer Erforschungen durchqueren müssen, werden von gar seltsamen Gegnern bevölkert. Wild herumspringende Spinnen, fiese Mutanten und die rasend schnellen und beißfreudigen Piranhas – all diese gar nicht netten Zeitgenossen wollen Ihnen ans Leder, respektive an die Lebensenergie. Da Ihr Alter ego ein überaus aktiver Charakter ist, wehren Sie sich natürlich nach Leibeskräften. Anfangs verfügen Sie zwar nur über eine nicht sonderlich treffsichere Machete, im Verlauf des Spieles weicht dieses Teil aber weit gefährlicheren Handfeuerwaffen, wie z.B. einer Pistole oder einem Maschinen-



[1] Badespaß: Was sich wohl unter der Wasseroberfläche verbirgt?
[2] Flugabwehr: Auch aus der Luft werden Sie angegriffen. [3] Aggressiv: Die Löwenfrau will etwas von Ihnen.

[1-2] Exhumed
- das ist 3-D-
Grafik pur.



gewehr. Da Exhumed aber in einer fiktiven Welt angesiedelt ist, finden Sie auch eine ganze Reihe äußerst ungewöhnlicher Wummen. Die Spitze der Vernichtungskraft markiert dabei das mysteriöse "Auge des Ra". Bei einem Volltreffer bleibt da kein Auge trocken.

Das Aufsammeln von Medi-Packs und Munition verläuft nach einem einfachen Prinzip. Sehen Sie irgendwo tönernen Vasen herumstehen, schießen Sie einfach auf diese wehrlosen Einrichtungsgegenstände. Das Ergebnis ist eine riesige Explosion, die entweder die wichtigen Power-Ups, versteckte Geheimgänge oder eine Horde von Gegnern freigibt. Diese Ungewißheit erinnert an die Ereigniskarten des uralten Monopoly: Gewinne ich nun einen Schönheitswettbewerb, oder muß ich in den Knast?

Das Spielprinzip selbst hat sich aber seit den D***-Tagen nicht wesentlich weiterentwickelt. Sie hetzen durch die Gänge, machen alles nieder, was sich Ihnen in den Weg stellt und suchen nach Schlüsseln, die Ihnen den Zugang zu weiteren Levels öffnen. Hier beginnt das ganze Brimborium

wieder von vorne. Damit Sie sich in den Tiefen der Levels nicht verlaufen, verfügt Exhumed über eine transparente Automap, die Sie permanent einblenden können. Zwischen all den bekannten Aufgaben versteckt sich aber eine wirklich neue Komponente. Im Gegensatz zu anderen "kick-alles-was-im-Weg-steht-Spielen", werden bereits besuchte Level nicht hermetisch abgeriegelt. Vielmehr gehört die Rückkehr in abgearbeitete Stufen mit zur Spielstrategie. Auf diese Art und Weise werden Sie immer im Unklaren gelassen, ob Sie nicht doch irgend ein kleines Detail übersehen haben. Diese Idee sollte unbedingt in das kleine A bis Z der 3-D-Shooter-Programmierung aufgenommen werden.

Licht und Schatten

Die starke Grafik setzt – in diesem Genre eher unüblich – nicht nur auf düstere Farbtöne. Besonders die Spielabschnitte, die unter dem freien Himmel angesiedelt sind, bestechen durch die Leuchtkraft der Farben. Sie können die Hitze und den vom Wüstenwind aufgewirbelten Staub förmlich spüren. Mit einer derart dichten Atmosphäre kann kaum ein Konkurrenzprodukt aufwarten.

Nicht zuletzt wegen der phänomenalen Optik und der sporadischen Taucheinlagen macht Exhumed eine sehr gute Figur. Wildes Herumballern alleine bringt Sie niemals ans Ziel. Vielmehr müssen Sie jeden Winkel der Dungeons sorgfältig erkunden. Hier ist der nahezu uneingeschränkte Blickwinkel von Vorteil. Ähnlich wie in "Tomb Raider", sind manche Goodies nur sichtbar, wenn Sie diese Option intensiv nutzen. Sie werden also des öfteren Ihren Kopf recken müssen, um auf Vorsprünge zu luren und in Schluchten zu schießen. Diese körperliche Ertüchtigung ist essentieller Bestandteil des Games und verstärkt die taktische Komponente, die bei Shootern normalerweise nicht besonders stark ausgeprägt ist. Damit neben all diesen grafischen Leckerbissen das Ohr nicht zu kurz kommt, haben die Macher einen wirklich coolen Soundteppich geknüpft. Die orientalische Musik könnte ebenso gut ein filmisches Epos vom Schläge eines "Lawrence von Arabien" begleiten.

mom



Exhumed

Meine Meinung: Exhumed ist ein wirklich erstklassiger Shooter, der sich durch die Einbindung einiger neuer Ideen wohltuend von der Konkurrenz abhebt. Dabei fällt vor allem das komplexe Leveldesign positiv auf. Die hektische Jagd durch die großzügig dimensionierten Räume und lichtüberfluteten Vorhöfe macht enorm viel Spaß. Der Tiefgang des Spiels wird durch die Möglichkeit, in bereits besuchte Levels

zurückzukehren, enorm verstärkt. Beeindruckend ist auch die Grafik. Die leuchtenden Farben heben sich angenehm von den ansonsten Genre-üblichen Grautönen ab. Auf so etwas haben wir schon lange gewartet. To cut a long story short: Freunde der gepflegten actionlastigen Dungeonjagden können bei diesem guten 3-D-Shooter ohne Gewissensbisse zugreifen.

Artur Hoffmann

■ GENRE:	Shooter
■ VERFÜGBAR AB:	April
■ HERSTELLER:	BMG Interactive
■ ENTWICKLER:	Lobotomy Software
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	2
■ GRAFIK:	1,5
■ SOUND:	1,5
■ PRÄSENTATION:	2
■ GAMEPLAY:	1,5
■ MOTIVATION:	1,5
■ PREIS/LEISTUNG:	2
GESAMTWERTUNG:	1,8

Crypt Killer

Gehören Sie zu den Fans, die sich genußvoll Schokoladenstückchen auf der Zunge zergehen lassen, während halbverfaulte Zombies auf dem Friedhof ihre Gräber verlassen und Richtung Stadt marschieren?

Na dann ab in die Gruft...zum Spaß! von Marcel Peters

[1] Zurück in die Gruft, Du Schuft! [2] Drauß' vom Walde komm ich her, ich muß Euch sagen, das gruselt mich sehr.



Lassen wir zuerst Andrew Donchak, Consumer Devision President von Konami, zu Wort kommen: "Mit Crypt Killer möchten wir das Coin-up-Feeling des Automaten so perfekt wie möglich auf die Spielkonsolen umsetzen." Aha. Und, was genau ist dieses...äh..."Crypt Killer"? Crypt Killer, das ist ein in Amerika preisgekrönter Spielautomat, und natürlich versucht Konami an den kommerziellen Erfolg anzuknüpfen und veröffentlicht nun dieses 3-D-Splattergame auf dem Konsolenmarkt.

Was macht ein Killer in der Gruft? Er schießt, bis die Fetzen fliegen!

Gruftkiller ist zuerst einmal ein 3-D-Shoot'em-Up mit schneller Polygongrafik. Es beinhaltet sechs dreidimensionale Welten mit unterschiedlichen Landschafts- und Lebensformen. Oder besser gesagt: Unlebensformen = Zombies. Wie es Ihnen gefällt, können Sie entweder furchtlos alleine auf Zombiepirsch gehen oder nach Nimm-2-Art, d.h. mit einem Partner, die Untoten in Fetzen schießen. Ein besonderes Schmankerl für die Grufties unter Ihnen: Crypt Killer ist mit der "Predator Gun", einer massigen Lichtpistole für die Sony-Konsole, kompatibel. Im Klartext heißt das für ambitionierte Zombiekiller und anspruchsvolle Actionprofis: Vergeßt das Joypad, denn mit der präzisen Optik der Lichtpistole erzielen Sie eine weitaus höhere Trefferquote als durch hektisches Hin- und Herscrollen mit Joypadcursor. Das geht nicht nur auf die Nerven, sondern verkürzt dummerweise auch Ihre Lebenszeit. Wer dieses ca. 80 DM teure Accessoire noch nicht zu seinem Zubehör zählt, sollte sich eine Anschaffung für dieses Spiel wirklich ernsthaft überlegen, denn ohne Lightgun sind Sie den Zombies technisch

unterlegen und schneller, als es Ihnen lieb ist, ein untotes Mitglied der Gruftgemeinschaft. Spaß bei Seite, kommen wir auf den Punkt.

Zu Anfang des Spiels lassen sich einige Features im Optionsbildschirm einstellen. So manipulieren Sie z. B. die Anzahl der Leben, legen automatisches oder manuelles Nachladen der Waffen fest und regulieren die Zahl der verfügbaren Bomben. Alles aber in einem abgesteckten Rahmen. In einem bestimmten Menüpunkt läßt sich die Lightgun justieren, um eine optimale Treffergenauigkeit zu erreichen. Zu Beginn des Spieles können Sie sich nur in einer Welt austoben. Erst später, genauer gesagt, wenn Sie eine Welt komplett durchgespielt und das Hauptmonster am Levelende besiegt haben, bekommen Sie ein "Eye of guidance". Das ist so eine Art Eintrittskarte zu einer anderen Welt, ohne die die anderen Spielstufen verschlossen bleiben.

Komm, Fleischbubi, tanz mal!

Zu Crypt Killer spielen Sie aus der Ich-Perspektive. Eine weitere Besonderheit kommt jetzt zum Vorschein. Sie können sich nicht wie gewohnt in den Dungeons, Gruften und Höhlen frei bewegen, sondern werden wie in einer Geisterbahn auf einem vorgegebenen Weg durch die Unterwelt geführt. Auf einer imaginären und unsichtbaren Schiene dreht sich die Welt nach links oder rechts, und wie in einer Schießbude auf dem Rummelplatz erscheinen an allen Ecken und Kanten schwertschwingende Skelette und mißgestaltete Flugmenschen.



[1] Diese Blondine will nur das eine ... Sie in die Gruft locken! **[2]** Hoch über den Dächerspitzen sah ich große Zombies sitzen. **[3]** Eine paar gezielte Schüsse, und das Geflügel ist Asche von gestern.



Tödliche Absichten

Die porösen Skelette und halbverwesten Zombies zeigen sich von ihrer schlimmsten Seite und wirken alles andere als tot. Unbarmherzig stacken sie auf Ihre Spielfigur zu und schleudern Ihnen Schwerter, Bomben und ekelerregende, undefinierbare Dinge hinterher. Das hinterläßt böartige Verletzungen, und nach einigen nicht abgewehrten Attacken verlieren Sie eines Ihrer Leben. Aber das muß nicht sein! Feuern Sie auf die gammeligen Gestalten, machen Sie keine unnötigen Pausen und achten Sie auf die obligatorischen Kisten am Boden, die mit klein- und großkalibrigem Kriegswerkzeug gefüllt sind. Ist die Munition der neuen Waffe verbraucht, kehrt das Spiel automatisch zum Gewehr zurück. Kommen

Sie trotz actionreichem Schießvergnügen in eine hoffnungslose Situation, bleibt nur noch der Druck auf den Bombenknopf. Sekunden später wirbeln Ihnen dann die Knochen und Innereien der unsympathischen Mordsbuben um die Ohren. Dreimal können Sie sich auf diese feine Art freisprengen. Wohl dem, der sorgsam mit den Bomben haushaltet, denn die Sprengkörper hebt man sich am besten für das Übermonster am Weltenende auf. Den "Eye of guidance"-Wächtern, an dieser Stelle sei besonders auf die siebenköpfige Hydra hingewiesen, ist mit normalen Geschwehrgewehren nur sehr schwer beizukommen. Die Zündung einer oder mehrerer Bomben wirkt hier schon stark blutdrucksenkend, noch einige Geschwehrladungen hinterher, dann herrscht wieder Ruhe in der Gruft.

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*



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



Interact of Europe · Jöllenbeck GmbH · Far-East-Import · Export
Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-0 · Fax (0 42 87) 12 51-66
Vertrieb nur über den Fachhandel

*unverbindliche Preisempfehlung

Technisch betrachtet, plaziert sich Crypt Killer im Mittelfeld. Die 3-D-Engine ist ordentlich schnell, was auf der PlayStation allerdings keine große Kunst ist. Allerdings darf der interessierte Spieler nicht außer acht lassen, daß er in seiner Handlungsfähigkeit sehr eingeschränkt ist. Der Weg ist strikt vorgegeben. Ein selbständiges Erforschen der unheimlichen Höhlen und Gruften fällt komplett aus. Kein neugieriges

Herumstreifen in furchterregenden Dungeons, sondern mehr oder weniger gespanntes Warten auf mordlustige Zombiehorden oder todbringendes Krabbeltier. Für ruheloses Dauerschießen sorgen fetzige Zombiescharen, bis-sige Piranhas in Unterwasserwelten, untote Wasserwesen und ähnliche Gestalten, die nun mal zum Inventar einer gruseligen Gruft gehören.

mom



Crypt Killer

Meine Meinung: Bald... im PlayStation-Magazin, die endlose Serie aus der Redaktion: "Die 08/15-zuckende-Monster-und-ki-chernde-Skelette-tot-schießen-3-D-Welt-Spiele". Heute: "Mama, s' Crypt Killer is da!" Mag ja sein, daß Crypt Killer in Amerika ein erfolgreicher Automat ist und Konami diesen mords-mäßigen Erfolg auf der PlayStation wiederholen möchte. Ja, gut, in den ersten Minuten ist es noch

passabel amüsant, die an-gefaulten Gerippe und herzlosen Zombies ins end-gültige Jenseits zu beför-dern. Aber dann ganz schnell die Ernüchterung. Dreimal der Buchstabe S. Schießen, Schießen, Schießen... Mehr passiert nicht. Da vermag auch das Gruftambiente nicht für Stimmung zu sorgen. Da setze ich mir lieber meine Sonnenbrille auf und gehe an der frischen Luft spa-zieren. **Marcel Peters**

■ GENRE:	3-D-Shoot'em-Up
■ VERFÜGBAR AB:	April
■ HERSTELLER:	Konami
■ ENTWICKLER:	Konami
■ SPRACHE DES SPIELS:	Englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	Deutsch

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

Im Test: Neue Hardware

Alles neu macht der Mai

Im Wonnemonat Mai warten eine ganze Reihe von Hardware-Erweiterungen darauf, Anschluß an die PlayStation zu finden:
Ein Lenkrad für heiße Formel-1-Duelle, eine Lightgun mit echtem Laser-Zielsuchgerät und drei brandneue Joypads. von Michael Schmithäuser

Neue Hardware braucht die Konsole – dieses Motto scheinen sich die Hersteller von Peripheriegeräten zur Zeit auf die Fahnen geschrieben zu haben. Denn in den vergangenen Wochen flatterten gleich fünf hochinteressante PlayStation-Erweiterungen in die Redaktion.

Lenkrad VRF 1

Aus dem schönen Frankreich erreichte uns ein brandneues Lenkrad für die Sony-Konsole, das sich durch seine hohe Flexibilität auszeichnet. Mit seinem futuristischen Design erinnert das "VRF 1" eher an ein Requisit aus einem Science-

Fiction-Film als an ein herkömmliches Lenkrad. Der schwere Fuß sorgt für hohe Standfestigkeit, die auf glatten Oberflächen durch großflächige Saugnäpfe noch erhöht wird. Das griffige Steuerelement liegt gut in der Hand und sorgt für ein realistisches Fahrgefühl. Lediglich der arg große Drehbereich bietet Anlaß zur Kritik. Zwar lassen sich die virtuellen Vehikel oder Raumschiffe damit besonders feinfühlig um die Kurven zirkeln, doch ein schnelles Ausweichmanöver gerät aufgrund des üppig dimensionierten Drehwinkels (45 Grad in jede Richtung) zum Kraftakt. An der Tastenbestückung gibt es nichts zu mäkeln: Elf Aktionstasten, darunter vier sensible Analog-Buttons zum gefühlvollen Gasgeben und Brem-



Sieht futuristisch aus und lenkt sich gut: Das VRF 1 von Guillemot.

sen, bieten Ihnen volle Kontrolle. Der Clou am VRF 1 ist jedoch die ergonomische Höhen- und Neigungsverstellung. Wie bei hochwertigen Autos lässt sich das Lenkrad in drei Neigungswinkeln und drei Höhenstufen auf Ihre persönlichen Bedürfnisse einstellen. Da ist es fast schon wieder verschmerzbar, daß sich im Lieferumfang des VRF 1 keine zusätzlichen Gaspedale finden.

Das gut verarbeitete PlayStation-Lenkrad arbeitet mit allen Spielen zusammen, die mit dem Logo "Analog Joystick Compatible" gekennzeichnet sind (z.B. Ridge Racer, Wip-Eout oder Porsche Challenge).

Fazit: Ein solides und standfestes Lenkrad, das vor allem durch seine Ergonomie und Anpassungsfähigkeit beeindruckt.

Laser Gun 97

Sich mit einer richtigen Wumme durch diverse indizierte PlayStation-Titel zu schießen bringt für viele PlayStation-Besitzer den ultimativen Kick. Doch die Scharfschützen vor den Bildschirmen haben auch mit Problemen zu kämpfen: Mit der Zielgenauigkeit ist's oft nicht weit her, und wer hält sich die Lightgun zwecks Anvisieren über Kimme und Korn schon gerne umständlich vor

die Nase? Die Entwickler haben sich die neuesten Waffensysteme der amerikanischen Armee und Polizei zum Vorbild genommen und präsentieren mit der "Laser Gun 97" eine Lightgun mit Laser-Zielsuchgerät.

Ja, Sie haben richtig gelesen: Direkt über der Mündung der blauen Plastikwaffe prangt ein kleines zylindrisches Gehäuse, das einen echten Miniatur-Laser birgt. Während des Tests hatten wir schon bei ausgeschaltetem Bildschirm einen Riesenspaß, Lichtpunkte auf hunderte Meter entfernte Bürowände oder die Stirn von verdutzten Mitarbeitern zu projizieren. Doch solcherlei Späße sind nicht der Sinn des laut Herstellerangaben völlig ungefährlichen, weil leistungsschwachen Laserstrahls. Der schimmernde rote Lichtpunkt dient auf dem Bildschirm als exzellente Unterstützung beim Anvisieren von Bösewichten.

Wenn man sich daran gewöhnt hat, den Lichtpunkt immer ein wenig über oder neben dem zu treffenden Bereich anzusetzen, will man die geniale Zielhilfe der Laser Gun nicht mehr missen. Tüftler können durch manuelle Justage die Zielgenauigkeit der Laser Gun bis hin zur absoluten Präzi-



Ergonomie wie bei Luxus-Autos: Das VRF 1 läßt sich in drei Höhen- und Neigungswinkeln auf Ihre persönlichen Bedürfnisse einstellen.

Resident Evil 2 79.95 ☎ 0531/2406045

Playstation-Spiele

4-4-2 Fußball	79,95
A4 Evolution Global	89,95
Adidas Power Soccer	89,95
Adidas Power Soccer Int.	89,95
Alien Trilogie	79,95
Andretti Racing	79,95
Area 51	84,95
Ayerton Senna Cart	87,95
Ball Blazer Champions	84,95
Baphomets Fluch	79,95
Batman Forever Coin-Op	79,95
Battle Sport	74,95
Battle Station	79,95
Bedlam	84,95
Big Hurt Baseball	79,95
Black Dawn	79,95
Bubble Bobble 2	74,95
Bust-a-Move 2: The Arcade	59,95
Carnage Heart	74,95
Casper	84,95
Chronicles of the Sword	79,95
City of Lost Children	79,95
Command & Conquer	94,95
Contra - Legacy of War	89,95
Cool Boarders	79,95
Crash Bandicoot	94,95
Creation	79,95
Crow: City of Angels	79,95
Crusader: No Remorse	79,95
D	74,95
Dark Forces	82,95
Darklight Conflict	79,95
Descent 2	79,95
Destruction Derby	39,95
Destruction Derby 2	89,95
Discworld	82,95
Disruptor	74,95
Dragonheart: Fire & Steel	79,95
Earthworm Jim 2	69,95
Epidemic	74,95
Exhumed	79,95
Extrem Games 2	74,95
Extreme Games	79,95
Fade to Black	79,95
FIFA Soccer 97	79,95
Formel 1	94,95
Grid Run	79,95
Hardcore 4x4	82,95
Herks Adventure	84,95

Hexen	79,95
Hyper Final Match Tennis	79,95
Independence Day	89,95
International Moto X	84,95
Int. Super Soccer Deluxe	79,95
International Track & Field	87,95
Iron & Blood	74,95
Iron Man / XO	74,95
Jet Rider	79,95
John Madden Football 97	79,95
Kings Field	74,95
Last Dynasty	89,95
Legacy of Kain	79,95
Little Big Adventure	79,95
Lomax	82,95
Lost Vikings 2	79,95
Magic the Gathering	79,95
Mechwarrior 2	87,95
Mega Man X3	79,95
Mickey's Wild Adventure	79,95
Monster Truck	84,95
Myst	79,95
Namco Museum Pieces 1	89,95
Namco Museum Pieces 2	79,95
Namco Museum Volume 3	79,95
Nascar Racing 97	87,95
NBA Hangtime	79,95
NBA In The Zone	89,95
NBA In The Zone 2	89,95
NBA Jam Extreme	79,95
NBA Live 97	79,95
Need for Speed	79,95
Need for Speed 2	79,95
NFL Game Day	89,95
NFL Quarterback Club 97	74,95
NHL Face Off 97	74,95
NHL Hockey 97	79,95
Pandemonium	79,95
Pete Sampras Tennis	89,95
PGA Tour Golf 97	79,95
Po'ed	82,95
Porsche Challenge	69,95
Power Move Pro WWF	89,95
Pro Pinball: The Web	79,95
Psychic Force	82,95
Psychic Force	74,95
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
Ridge Racer	39,95
Ridge Racer Revolution	87,95
Riot	79,95
Road Rage	82,95
Road Rash	79,95
Samurai Showdown	74,95
Sentient	84,95
SimCity2000	79,95
Soviet Strike	79,95
Space Jam	74,95
Spot goes to Hollywood	79,95
Streetfighter Alpha 2	79,95
Suikoden	89,95
Syndicate Wars	79,95
Tekken	39,95
Tekken 2	94,95
Tempest X3	74,95
The Raiden Project	79,95
Theme Park	79,95
Tilt	74,95
Time Commando	79,95
Tobal Nr.1	87,95
Tomb Raider	79,95
Top Gun	84,95
Total NBA 97	74,95
Tunnel B1	84,95
Twisted Metal	79,95
Twisted Metal 2	79,95
Victory Boxing	79,95
Virtual Pool	74,95
Virtual Tennis	74,95
Whizz	74,95
Williams Arcade Greatest	57,95
Wing Commander 4	79,95
Wipe Out	39,95
Wipe Out 2097	89,95
Worms	87,95
WWF In Your House	74,95
X2	87,95
X-Com	84,95

**Playstation
Grundgerät
299,--**

Playstation-Zubehör

Avenger Lichtpistole	64,95
Predator Lichtpistole	69,95
Controller Sony	39,95
Controller Funsoft	29,95
Controller-Verlängerung 2m	19,95
Memory Card	39,95
Memory Card 120 Blocks	59,95
Memory Card 360 Blocks	79,95
Mouse	49,95
HF-Adapter	39,95
Euro-Scart-Kabel	69,95
Link-Kabel	39,95
Link-Kabel PSX-PC	89,95
Multi-Tap	59,95
Spec. ASCII-Pad	59,95
Spec. Joystick	99,95
Analog Joystick	109,95
neGcon	69,95
Lenkrad m. Pedalen	139,95
Game-Buster	79,95
Playstation-Tasche	89,95
BOOT-PIC PAL/NTSC	39,95

Nintendo 64

Goemon*	139,95
Int. Superstar Soccer Deluxe*	139,95
NBA Hang Time*	129,95
Pilotwings 64	119,95
StarWars: Shadow o.t. Emp.*	139,95
Super Mario 64	89,95
Super Mario Kart 64	89,95
Turok	129,95
Wave Race 64*	89,95
Wayne Gretzky's 3DHockey*	139,95

N64-Zubehör

Controller grau	a.A.
Controller farbig*	a.A.
Memory Card 1meg	34,95
Memory Card 5meg	69,95
RF-Set incl. Mod. u. Switch	a.A.

**Nintendo 64
399,--**

Need for Speed 2

PSX 79,95

Porsche Challenge

PSX 69,95

Monster Truck

PSX 84,95

Rebel Assault 2

PSX 94,95

Tomb Raider

PSX 79,95

Dark Forces

PSX 82,95

Hexen

PSX 79,95

**Crow
PSX
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 12,- DM bei Nachnahmesendungen oder 8,- DM bei Vorkasse. Sendungen ab 300,- 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.



Sieht aus wie eine Wasserpistole, ist aber eine Lightgun: Die Laser Gun 97.

Ein echter Laserstrahl unterstützt Sie beim Anvisieren der Gegner.



sion verbessern. Zudem sorgen das geringe Gewicht, die zwei zusätzlichen Buttons und der leichtgängige Abzug für unbeschwertes Spielvergnügen.

Fazit: Der integrierte Zielsuch-Laser ist der Clou, doch auch in allen anderen Belangen weiß diese Lightgun zu überzeugen.

Alps Gamepad

Alps, der renommierte Hersteller für Schaltelemente, bringt mit dem "Gamepad" den ultimativen Controller für die Designerwohnung auf den Markt. Das sanft geschwungene, in dunklem Blau gehaltene Pad würde glatt jeden Schönheitswettbewerb für sich entscheiden. Doch die außergewöhnliche Formgebung dient nicht nur rein optischen Zwecken: Das futuristische Teil liegt verdammt gut in der Hand. Die übergroßen, mit rutschfestem Kautschuk überzogenen Griffe sorgen für ein höchst entspanntes Spielgefühl; auch nach stundenlangen Sessions stellen sich keine



Sieht gut aus und liegt perfekt in der Hand: Das Designer-Joyypad von Alps.

Ermüdungserscheinungen ein. Dafür muß man Abstriche bei der Funktionalität in Kauf nehmen: Das Alps Gamepad kann nicht viel mehr als ein Standard-Joyypad von Sony.

Fazit: Der Schönling unter den Joypads überzeugt durch perfekte Ergonomie.

Station Master Joyypad

Na ja, was soll man dazu sagen? Da bringt der x-te Hersteller das y-te Joyypad auf den Markt, spendiert ihm die obligatorischen Dauerfeuer- und

Slow-Motion-Funktionen und packt es in ein ziemlich unansehnliches Gehäuse – was soll das? Der eckige Station Master sieht häßlicher aus als das Original von Sony und hinterläßt einen allgemein schwammigen Eindruck bei der Tastenbedienung.

Fazit: Total überflüssig.

Fighting Commander Station

Ein wenig mehr Gedanken über Funktionalität hat sich der französische Hersteller Guillemot beim Pad namens "Fighting Commander Station" gemacht. Zum ersten sind zwei der R- und L-Tasten von der Stirn- auf die Vorderseite des Pads gewandert. Somit zieren sechs Aktionstasten die rechte Seite des durchdachten Controllers. Zum zweiten lassen sich per Schiebeschalter zwei verschiedene Tastenbelegungen vorwählen. Die Alpha-Einstellung wurde speziell für Kampfspiele entworfen und verlegt die Tasten R1 und L1 an die Joyypad-Front. Die Beta-Einstellung läßt die drei Aktionstasten Quadrat, Kreuz und Kreis nach unten wandern, während die oberen drei Tasten mit L2, Dreieck und R2 belegt sind.

Das Design des Gehäuses orientiert sich leider an Uralt-Pads vergangener PC-Generationen und glänzt nicht gerade durch Ergonomie. Auch die obligatorische Dauerfeuer-Funktion fehlt.

Fazit: Die innovative Idee des Alpha- und Beta-Modus wird durch die unergonomische Gehäuseform wieder zunichte gemacht.



Das eckige Station-Master-Joyypad: Überflüssig wie ein Kropf.



Tolle Button-Anordnung, miese Gehäuseform: Beim Fighting Commander begeistern die Buttons und enttäuscht die antiquierte Gehäuseform.

Meine Meinung: Schön, daß sich die Zubehör-Hersteller immer wieder nette Gimmicks für die PlayStation einfallen lassen. Das höhenverstellbare Lenkrad zum Beispiel, oder das genial geformte und gutausschende Alps-Joyypad. Auch die Idee mit dem Laser-Zielsuchgerät auf einer Lightgun verdient größte Anerkennung. Doch wenn die Billig-Hersteller mit ihren taiwanesischen 08/15-Joypads anrücken,

kann ich nur noch verständnislos den Kopf schütteln. Wer braucht ein Joyypad, das sich kaum vom Sony-Original unterscheidet, bis auf die Tatsache, daß es unergonomischer in der Hand liegt? Liebe Hardware-Hersteller: Laßt Euch innovative Hardware-Erweiterungen einfallen und vergeudet Eure Zeit nicht mit dem Entwickeln von Trash-Produkten, die keiner braucht.

Michael Schmithäuser

Produkt	Funktion	Hersteller	Preis	Besonderheiten	Kabellänge	Verarbeitung	Ergonomie	Funktionalität	Gesamtwertung*
VRF 1	Lenkrad	Guillemot	DM 120,00	Höhen- und Neigungsverstellung	2,0 Meter	2,0	1,5	2,0	1,8
Lasergun 97	Lightgun	Direkt Import	DM 130,00	Laser-Zielsuchgerät	2,0 Meter	2,5	1,5	2,5	2,1
Gamepad	Joyypad	Alps	DM 90,00	Designer-Gehäuse	2,0 Meter	1,5	1,0	3,5	1,7
Station Master	Joyypad	Logic 3	DM 40,00	Autofeuer & Slow Motion	2,0 Meter	3,0	3,5	3,5	3,3
Fighting Commander	Joyypad	Guillemot	DM 50,00	Umschaltbare Tastenbelegungen	2,0 Meter	2,5	4,0	2,5	3,1

*) Verarbeitungsqualität und Ergonomie fließen mit doppelter Gewichtung in die Gesamtwertung ein

Das offizielle **PlayStation** Magazin **präsentiert**

In jedem ultimativen Spielebuch
über 30 Spiele

mit **Tips, Tricks**
und **Mogeleien**

Sport- und Rennspiele

ISBN 3-7723-6503-5

öS 182,- SFr 23,-
DM **24,80**

Adventures, Strategie, Arcade, Geschicklichkeit

ISBN 3-7723-6563-9

öS 182,- SFr 23,-
DM **24,80**

Actionspiele, Beat'em-Ups, Jump'n-Runs

ISBN 3-7723-6603-1

öS 182,- SFr 23,-
DM **24,80**

Überall erhältlich
wo es
PlayStation-Spiele
und im gibt
Buch- und
Fachhandel

Franzis'

Dark Forces

Der Todesstern ist zersört. Aber statt daß sich Darth Vader in den wohlverdienten Ruhestand zurückzieht, baut der imperiale Bösewicht ein neue Eliteeinheit auf: die "Dark Forces". Die Antwort auf diese Bedrohung und der letzte Hoffnungsschimmer der freien Galaxis sind Sie. von Ingo Böhme

[1] Verräter und Verlierer haben beim Imperium schlechte Karten. **[2-3]** Ihre Gegner kommen von oben und von unten. Da hilft manchmal nur 'ne richtige Granate.



Spätestens seit der Mutter aller Shoot'em-Ups wissen wir, was die beste Mischung für ein erfolgreiches Ballerspiel ist: Viele Waffen, verwinkelte Gänge und genau so viele Gegner, daß es zwar nie langweilig wird, aber dennoch zu schaffen ist. Von allem hat Dark Forces reichlich. Aber hier kommt noch ein weiterer Punkt hinzu, der das Spiel aus der Masse hervorhebt: die Story. Denn bei dieser hat George Lucas mit seiner Star Wars Saga Pate gestanden. Nun ja, so genau darf man es jedoch als echter Cineast nicht nehmen. Wissen wir doch alle, daß Darth Vader kurz vor der Zerstörung des neuen Todessterns zur hellen Seite der Macht zurückkehrte und kurz darauf selbst starb – nicht ohne noch den Imperator selbst über die Wupper zu jagen. Das Drehbuch von Dark Forces sieht die imperiale Geschichte etwas anders. Sie selbst erbeuten – als Commander Katarn – in der ersten Mission die Pläne des Todessterns, der nach Ihrer erfolgreichen Rückkehr von den Rebellen zerstört wird. Dann aber demonstriert Darth Vader, der nicht einmal Anzeichen einer rigor mortis zeigt, was alles Teuflisches in ihm steckt. Kein Gedanke an seinen guten Kern! Statt dessen entwickelt er eine neue Sturmtruppen-Generation: die Dark Forces. Und was es mit dieser Eliteeinheit so alles auf sich hat, erfahren Sie zu Beginn der zweiten Mission: In nur zwei Tagen haben eine Handvoll dieser Superkiller den kompletten Planeten Taca 4, auf dem sich ein Rebellenstützpunkt befand, von jeglichem Leben befreit. Ihre Aufgabe ist es nun, diesen Star Wars Terminatoren die Stirn zu bieten.

Vom Prinzip her ist Dark Forces aufgebaut wie alle Vertreter der First-Person-Shooter. Ihnen stehen zu Anfang nur wenige Waffen, begrenzte Lebensenergie und 100 Schuß Munition zur Verfügung. Im Laufe Ihrer Streifzüge stoßen Sie dann

immer wieder auf Gegenstände, die Ihr Inventar bereichern. Statt aber Lebensenergie und Munition zu sammeln, heißen hier die kleinen Findlinge Energy- und Shield-Packs – logisch, wir befinden uns ja im Star Wars Universum.

Was Dark Forces von anderen Games dieses Genres unterscheidet, ist seine Dreidimensionalität. Denn anstatt Ihre Gegner nur auf derselben Ebene zu jagen, verläuft das Spiel über mehrere Etagen. So kann es passieren, daß Sie bei Ihrer Jagd auf die Bösen schon mal mit einem Schuß von oben oder unten angegriffen werden, wenn Sie unter einer Brüstung oder am Rand einer Empore stehen. Dann heißt es: Blick in die entsprechende Richtung und feuern, was das Zeug hält.

Ihr persönlicher Assistent

Auf allen Ihren Streifzügen im heiligen Auftrag der Rebellion steht Ihnen Ihr PDA beiseite, ein kleiner Computer mit allen wissenswerten Informationen. Neben einer Übersichtskarte enthält dieser nochmals eine komplette Missionsbeschreibung sowie eine Checkliste mit allen Teilzielen. Bereits erledigte Aufgaben sind hier abgehakt, so daß Sie immer wissen, was als nächstes auf dem Plan steht. Da das Spiel nicht nur auf eine Ebene beschränkt ist, ist auch die Übersichtskarte mehrstufig aufgebaut und merkt sich auf jedem Stockwerk, wo Sie schon überall waren. So behalten Sie den Überblick in der verwinkelten Architektur der Sternbasen, Raumkreuzer und Planetenstützpunkte.

Wenn es einmal brenzlig wird, werden Sie froh sein, daß Sie neben den energiegeladenen Baller-



Darth Vader kommt in Ihr Wohnzimmer!

**Die Firma
Funsoft**

hat tief in die Tasche gegriffen, um Ihnen richtig tolle Preise zur Verfügung zu stellen:

- Fünf Darth Vader – Aufsteller warten darauf, Einzug in Ihr Wohnzimmer zu halten.
- Zehn original Filmplakate wollen Ihre Wände verschönern.
- Je 15 Baseball-Kappen und T-Shirts füllen Ihren Kleiderschrank.

Noch einen draufgesetzt hat die

**vgs
verlagsgesellschaft:**

Aus der Star Wars-Serie gibt's für drei Leser den allerneuesten Band

Young Jedi Knights: Die Verlorenen

Sie wollen gewinnen? Dann beantworten Sie die folgende Frage:

Welcher Planet wurde von den Dark Forces überfallen?

Ihre Antwort senden Sie als Fax, Postkarte (bitte keine Briefel) oder E-Mail an den DMV/Franzis Verlag, PlayStation-Magazin, Stichwort "Dark Forces", Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen, Fax:089/99115-499, E-Mail: 104706.16@compuserve.com. Der Einsendeschluß ist der 30. April 1997. Mitarbeiter unserer Verlage sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



Alternative Spiele

Final Doom	2,5
Disruptor	1,8
Alien Trilogy	2,1

männern noch über einige weitere nützliche Gegenstände verfügen, die allesamt in Ihrem PDA genauer beschrieben sind. Zunächst einmal ist da die Taschenlampe, denn an einigen Stellen ist es schon ganz schön duster. Ihre Gegner sehen Sie dann nur als Silhouette. Die aber scheinen über Eulenaugen zu verfügen, denn kaum erkennen Sie die Schemen eines Gegners, trachtet dieser auch schon mit vollem Elan – und meist großem Erfolg – nach Ihrem Leben. Wer aber jetzt glaubt, daß er bloß die Lampe anknipsen braucht und schon bringt er Licht ins Dunkel, der hat sich – zumindest auf Dauer – getäuscht. Denn wenn Sie die Leuchte dauernd brennen lassen, ist irgendwann die Batterie leer. Und ebenso wie die Ihres Walkmans immer dann ausfallen, wenn weit und breit keine zu kaufen sind, sind auch die Energieblocks in Dark Forces rar gestreut.



[1] Das Missionsbriefing ist essentiell wichtig, damit Sie den Sinn Ihrer Handlung verstehen. [2] Auf Eis kann es ganz schön rutschig werden. [3] Ihr Transporter holt Sie ab: Mission beendet. [4] Handeln Sie wie die Volksbank: Machen Sie den Weg frei!

WAS MACHT DIESE DAME, WENN SIE VOLL IN FAHRT KOMMT?



Die Gasmaske und die Schutzbrille sind nicht so vergänglich. Diese stehen Ihnen aber nicht von Anfang an zur Verfügung. Und in dem Wirrwarr der Gänge übersehen Sie leicht einmal einen Gegenstand. Und damit kommen wir auch gleich zu einem Kritikpunkt des Spiels. Denn im Gegensatz zu anderen berühmten Vertretern dieses Genres ist Dark Forces farblich sehr arm an Kontrast. Alles ist in Grau- und Metalltönen gehalten. Das entspricht zwar der Stimmung der

Story, erschwert jedoch die Unterscheidung zwischen baulichen Feinheiten und Gegenständen, die mitzunehmen sich lohnen.

Noch ein Tip zum Schluß: Wenn Sie Dark Forces spielen, versuchen Sie es gar nicht mit einem geringeren Level als "Hard". Denn ansonsten haben Sie Ihre Gegner bereits nach wenigen Minuten zur Strecke gebracht und irren dann durch – im wahrsten Sinne des Wortes – ausgestorbene Räume.

pat



Dark Forces

Meine Meinung: Ich bin ein großer Fan von Star Wars. Alleine aus dem Grund ist Dark Forces für mich derzeit der First-Person-Shooter meiner Wahl. Sowohl die Hintergrundmusik als auch die Geräusche der Türen und Waffen entsprechen exakt denen aus den Zelluloidstreifen der Lucas Studios. Daß es nicht nur heißt "Töten was das Zeug hält", sondern auch taktische Aspekte ins Gewicht fallen, gefällt mir sehr gut.

Weniger schön finde ich hingegen, daß die ansonsten sehr aufwendige und stimmungsvolle Grafik stark aufpixelt, wenn Sie näher an ein Objekt herantreten. Etwas makaber sind dagegen die Überreste, die zurückbleiben, wenn Sie einen Offizier erledigt haben. Das verkohlte Skelett, das spastisch gekrümmt in der Ecke liegt, ist selbst für Hartgesottene kein schöner Anblick.

Ingo Böhme

■ GENRE:	Shooter		
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel		
■ HERSTELLER:	Funsoft		
■ ENTWICKLER:	Lukas Arts		
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch		
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch		
■ SPIELIDEE:	2	■ MOTIVATION:	2
■ GRAFIK:	2,5	■ PREIS/LEISTUNG:	2
■ SOUND:	1,5		
■ PRÄSENTATION:	1,5		
■ GAMEPLAY:	2	GESAMTWERTUNG:	2,0

Sentient

Flieger, grüß mir die Sonne – dieser NDW-Schlager aus den frühen achtziger Jahren dürfte wohl kaum zu den Lieblingsliedern der Icarus-Besatzung zählen. Angesichts der großen Probleme, die das Leben in der Raumstation zur Hölle machen, ist es auch kein Wunder. von Artur Hoffmann

Adventures und die PlayStation passen ungefähr so gut zusammen wie Hund und Katz. Das beste Beispiel dafür ist das grafisch mehr als ansprechende "City of Lost Children", das wir Ihnen im PSM 4/97 ausführlichst vorgestellt haben. Nun schiebt Psysgnosis mit "Sentient" einen weiteren Vertreter der digitalen Abenteuer nach. Der einzige Unterschied der beiden Spiele besteht darin, daß Sentient eine Mixtur aus Adventure und Rollenspiel ist. Dazu wartet das Game mit einer – noch vor kurzem für unvorstellbar gehaltenen – Künstlichen Intelligenz auf. Diese spiegelt sich in einer nahezu unbeschränkten Interaktion der einzelnen Charaktere wider. Einmal getroffene Entscheidungen haben weitreichende Auswirkungen auf den kompletten Spielverlauf. Verprellen Sie beispielsweise einen Ingenieur, so wird sich dieser schmolend zurückziehen und sich hüten, Ihnen bei einer technischen Frage weiterzuhelfen. Andererseits können Sie mit einer

guten Tat oder einem netten Wort eine Freundschaft für das ganze Spieleleben schließen. Jeder Ihrer Schritte sollte also wohlüberlegt sein.

Hallo, Welt!

Obwohl wir Ihnen die Vorgeschichte bereits in Ausgabe 2/97 verraten haben, wollen wir für alle Neulinge noch einmal rekapitulieren: Die Raumstation Icarus, die um die Sonne kreist, ist in großen Schwierigkeiten. Aus irgendeinem Grund tritt radioaktive Strahlung in das Innere der Spacestation. Zahlreiche Besatzungsmitglieder sind bereits erkrankt und liegen im Sterben. Also beauftragt Sie die Muttergesellschaft damit, etwas Licht in diese Vor-





[1] Hier sehen Sie die Raumstation Icarus von außen... **[2-5]** ... und hier von innen. Erstaunlicherweise scheinen die Besatzungsmitglieder stets bei der Arbeit zu sein.



gänge zu bringen. Sie sind natürlich nicht Sie, sondern Garrit. Dieser Tausendsassa ist Mediziner und Techniker in Personalunion. Daneben scheint er noch eine Vielzahl weiterer abendlicher Nebenjobs zu haben. Kurzum, Garrit ist ein echter Held. Nach Ihrem Eintreffen bemerken Sie erst die wirklichen Ausmaße der Tragödie. Nun beginnt ein Rennen gegen die Zeit, wobei Sie durch geschicktes Aushorchen der 62 Besatzungsmitglieder an Informationen gelangen.

Wie geht's?

Da dieses Spiel nicht einfach ist, dürfen Sie Gott sei Dank die Schwierigkeitsgrade für die Raumschiffsimulation, die Ausbreitung der Krankheit sowie den Respekt, der Ihnen entgegengebracht wird, getrennt einstellen. Somit kommen sowohl RPG-Profis als auch Neulinge des Genres auf ihre Kosten.

Im Gegensatz zu anderen Adventures dienen die übrigen Personen nicht nur als Informanten oder Gegner. Aufgrund der relativen Abgeschlossenheit der Raumkapsel und der ausgeprägten Persönlichkeiten der Besatzungsmitglieder beginnt bald eine fröhliche Kommunikation. Dabei dürfen Sie Ihr Auftreten selbst bestimmen. Ob Sie sich überlegen präsentieren oder unterwürfig betteln – jede Miene hat Ihre Vor- und Nachteile. Nahezu alle Spielarten zwischenmenschlicher Beziehungen werden dabei abgedeckt. Lediglich

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.

Im Gegensatz zu anderen Adventures

**dienen die übrigen Personen
nicht nur als Informanten oder Gegner.**

verlieben werden Sie sich mit Sicherheit nicht. Im direkten Zwiegespräch stehen Ihnen die folgenden fünf verschiedenen Oberbefehle zur Verfügung: Fragen stellen, Feststellungen treffen, Befehle erteilen, Gegenstände hergeben sowie der Informationsaustausch. Diese beinhalten wiederum zahlreiche weitere Optionen. Leider werden Ihnen die Dialoge nur in Form von Sprechblasen angezeigt. Das ist schade, da durch diese etwas antikierte Darstellungsform

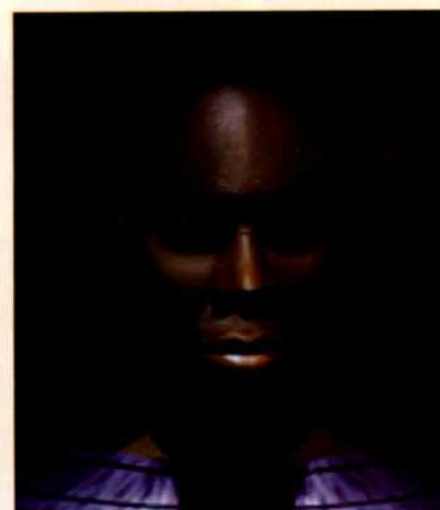
die atmosphärische Dichte empfindlich stört. Dieser Fall wird aber von der starken Grafik wieder aufgefangen.

Das größte Hindernis ist aber die englische Sprache. Aufgrund technischer Probleme verzichtete Psygnosis auf eine komplett deutsche Übersetzung. Ebenso gewöhnungsbedürftig ist auch die Bedienung. Da Sie sich nahezu frei bewegen und darüber hinaus exzessiv kommunizieren dürfen, bleibt kein Button des Joypads außen vor. Es wird also eine Weile dauern, bis Sie sich an die zahlreichen Befehle gewöhnt haben. Da so viel Mühe belohnt werden muß, entwickelten die Psygnosis-Programmierer insgesamt 27 verschiedene Lösungswege. Das ist wirklich einmalig!

pat



**Bilder sagen mehr
als tausend Worte:
Hier einige Impres-
sionen zu Sentient -
eben typisch
Psygnosis.**



Sentient

Meine Meinung: Mit dem abgefahrenen Adventure ist Psygnosis ein Achtungserfolg gelungen. Allein die Interaktionsroutinen sowie die 27 unterschiedlichen Lösungswege sind wirklich erstklassig. Mir persönlich ist die ganze Sache aber viel zu komplex. Was interessieren mich die verletzten Gefühle eines eingeschnappten Mediziners, wenn ich Menschenleben retten muß? OK, ich bin nun mal kein RPG-Fan. Echte Rollenspieler

werden das Geschehen mit anderen Augen sehen und sich auf der Raumstation Ikarus sehr wohl fühlen. Hier zählen Worte und Stimmungen mehr als Entscheidungsfreudigkeit und Waffeneinsatz. Für Final-Fantasy-Hörige ist Sentient mit Sicherheit die passende Ersatzdroge des nächsten Halbjahres. Allen anderen sei - trotz der guten Bewertung - zu einem vorsichtigen Probespielen geraten.

Artur Hoffmann

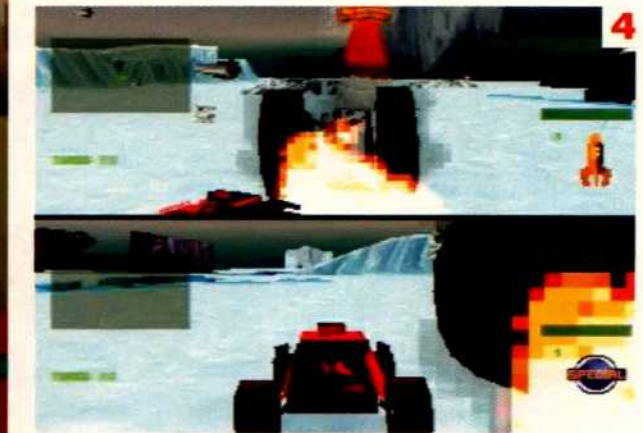
■ GENRE:	Adventure
■ VERFÜGBAR AB:	Mai '97
■ HERSTELLER:	Psygnosis
■ ENTWICKLER:	Psygnosis
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	1,5
■ GRAFIK:	2
■ SOUND:	2,5
■ PRÄSENTATION:	2
■ GAMEPLAY:	2

■ MOTIVATION:	1,5
■ PREIS/LEISTUNG:	2

GESAMTWERTUNG:

1,9



3 [1] Hey, let's burn something! [2] Der Kältestrahl ist eine äußerst effektive Waffe. [3] Mr. Slam bei einer seiner Lieblingsbeschäftigungen – dem beidhändigen Stemmen. [4] Ein freundschaftliches Coop-Spiel in den eiskalten Weiten der Antarktis.

Twisted Metal World Tour

Nur wer richtig hart ist, kommt bei diesem automobilen Beat'em-Up auf einen grünen Zweig. Was, Sie glauben uns nicht? Dann steigen Sie selbst in eines dieser Ungetüme. von Artur Hoffmann



Twisted Metal World Tour" rauschte wie ein Blitz durch die Redaktion und entführte die Arbeitsmoral. Daß Sie heute das fertige Heft in der Hand halten, verdanken Sie einzig und allein der Tatsache, daß die CD bereits nach einigen Tagen hemmungslosen Zockens auf mysteriöse Weise aus den Büros verschwunden ist. Ob da wohl der Chefredakteur seine Finger im Spiel haben könnte...

Ist auch egal, da diese Zeit locker ausgereicht hat, um das Potential diese Games zu erkennen. Dieser aha-Effekt wird sich bei Ihnen spätestens nach 15 Minuten einstellen. Hier ist vor allem das grandiose Paris-Level – samt dem guten, alten Eiffelturm – zu empfehlen.

Bodo mit dem Bagger

Der Gedanke, der hinter dem Spielprinzip steckt, ist ebenso einfach wie genial. Sie kämpfen mit Ihrem schwerbewaffneten Fahrzeug – Mad Max läßt grüßen – gegen ebenso schwerbefahrene Gegner. Der Clou daran ist, daß Sie nicht auf irgendwelchen Nebenstraßen umherbrausen.

Nein, das wäre viel zu billig. Hongkong, Paris, Moskau, Los Angeles... – das sind die Arenen. Die einzelnen Fahrzeuge sehen nicht nur unterschiedlich aus, sie fahren sich auch so. Der gutmütige Hammerhead ist weitaus leichter zu steuern, als z.B. der rasante Grashopper oder der superschnelle Spectre. Die Fahreigenschaften sind aber nicht die einzigen Unterschiede. Jeder der zwölf PS-strotzenden Untersätze verfügt über einen einzigartigen Special-Move, der die Energiebalken der Gegner empfindlich schrumpfen läßt. So stemmt z.B. Mr. Slam – der Bagger – gegnerische Fahrzeuge zuerst in die Luft, um sie dann mit voller Wucht auf den Boden zu werfen. Nicht weniger gemein ist Outlaws Magnetstrahl, der alle in Reichweite befindlichen Gegner gehörig durcheinanderwirbelt. Das sind aber nicht die einzigen Mittel, um auf sich aufmerksam zu machen. Neben Ihrem stets feuerbereiten Maschinengewehr treffen Sie auch auf Power-Ups wie Raketen, Napalm, Bomben, Turboantrieb und Erste-Hilfe-Sets. Richtig interessant wird es dann beim kombinierten Einsatz Ihrer tödlichen Utensilien. TMWT setzt stark auf Combos (siehe PSM 4/97), die verheerende Auswirkungen haben.



Intro



[1] In der nett gezeichneten Introsequenz treffen wir auf den schleimigen Calypso, der für die World Tour verantwortlich ist. [2, 3, 4] Im letztjährigen Twisted Metal wurde Los Angeles dem Boden gleich gemacht... [5] ...warum sollte es dieses Jahr anders sein?

[1] Paris war einst die Stadt der Liebe – nun preschen wahnsinnige Autofahrer durch die Seine metropole. [2] Nette Details wie z.B. das Hollywood-Logo bürgen für die Qualität des Spiels. [3] So sieht Los Angeles auch in der Realität aus.



Nicht minder lustig sind die detaillierten Angaben über Ihre Gegner. Im Spielverlauf entsteht fast so etwas wie Freundschaft zwischen Ihnen und dem Rest der Clique. Es gibt nichts Schlimmeres als die Gewißheit, daß der debile Baggerfahrer hinter Ihnen her ist, um Sie und Ihr Vehikel gnadenlos in das dritte Untergeschoß zu walzen.

Räuber und Gendarm

Zu Beginn des Einzelspiels starten Sie Ihre Karriere im postapokalyptischen Los Angeles. Hier treffen Sie auf fünf – zufällig ausgewählte – Gegner. Das Ziel ist rasch erklärt: Der Überlebende kommt in die nächste Runde. Als Belohnung erhalten Sie außerdem ein Passwort, um die geschafften Szenarien in Zukunft zu überspringen. Eine weitere Option erlaubt Ihnen die Zusammenstellung eigener Aufgaben, wobei Sie Ort und Gegner aus der wohlgefüllten Liste auswählen. Dies ermöglicht Ihnen das ideale – und oft gepriesene – Zwischendrinspiel. Die größte Stärke von TMWT liegt aber im Zwei-Spieler-Modus. Hier bieten sich zwei Spielvarianten an: eine



kooperative Meisterschaft (beide Spieler kämpfen gegen den Rest der Gang) und ein Duell (Mann gegen Mann – keine weiteren Gegner). Beide Modi werden Ihnen mittels Splitscreen (Kooperation horizontal, Duell vertikal) dargestellt. In letzterem ist es ganz besonders fies, wenn Sie sich in einem dunklen Eck verschanzen und auf Ihren Gegner warten. Er wird es Ihnen mit zahlreichen Flüchen danken. Ob allein oder im Team – bis Sie alle versteckten Features dieses erstklassigen Spiels zu Gesicht bekommen haben, wird einige Zeit vergehen. Doch seien Sie sich darüber im Klaren, daß Sie in dieser Periode an nichts anders als an Twisted Metal World Tour denken werden. Kleiner Hinweis am Rande: Da dieses Spiel in den Vereinigten Staaten bereits seit geraumer Zeit auf dem Markt ist, haben wir schon in dieser Ausgabe eine ansehnliche Sammlung von Levelcodes und Cheats für Sie parat.



Der Zwei-Spieler-Modus ist einfach grandios und steigert den Spielspaß um ein Vielfaches.

Alternative Spiele

Destruction Derby 2 2,2
Jet Rider 1,9

Twisted Metal World Tour

Meine Meinung: Während alle Welt auf die angekündigten Superspiele Final "Fantasy VII" und Resident Evil 2 wartet, schleicht sich "Twisted Metal World Tour" nahezu unbemerkt in die Redaktion. Rückblende: Hallo! Ich habe hier ein Rennspiel! Wer will das testen? Schweigen im Walde. Artur ist dran. Oh, no!! Bereits nach kurzer Spieldauer wurde aus diesem schüchternen "Oh no" ein lautstarkes "Yesss"! Für

mich ist TMWT nicht mehr und nicht weniger als eines der fünf besten Spiele des ersten Halbjahres. Dieses Urteil liegt zwar in erster Linie an der grandiosen Darstellung gepaart mit der eingängigen Steuerung der Boliden – der Rest ist aber auch nicht ohne. Nahezu unendlicher Spielspaß, ein perfekter Zweispielermodus und die einzigartigen Combos lassen nur einen Rat zu: kaufen, kaufen, kaufen. **Artur Hoffmann**

■ GENRE:	automobiles Beat'em-Up
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
■ HERSTELLER:	SCE
■ ENTWICKLER:	Single Trac
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMTWERTUNG:

1,9

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

"Twisted Metal World Tour" – so lautet der Titel der Überraschung des Monats. Was liegt da näher, als Ihnen alle bekannten Cheats, Codes und Combos zu diesem tollen Spiel zu verraten. Nicht weniger aktuell sind auch die Hinweise zum rasanten "Jet Rider". Mit diesem Rundumschlag sollte Ihnen das Game keinerlei Probleme mehr bereiten. Auch haben wir wieder eine ganze Reihe aktueller Gamebuster-Codes für Sie ausgegraben.

Pete Sampras Extreme Tennis

Falls Ihnen die Volleys, Returns und Breaks nicht so leicht von der Hand gehen, sollten Sie nicht verzweifeln sondern folgende Paßwörter eingeben. Der Grand Slam rückt auch für Sie in greifbare Nähe.

Hongkong: GGCAAAANFOMLBEMNKLJGJJLAAA
Frankfurt: HKDAAAANFOMLBEMNKLJGJJLEAAA
Moskau: ALEAAAANFOMLBEMNKLJGJJLFIAA
Australian Open: FLFAAAANFOMLBEMNKLJGJJLFMAA
French Open: FLFAAAANFOMLBEMNKLJGJJLFNAA
Wimbledon: IPHAAAANFOMLBEMNKLJGJJLFNEA
US Open: KAIAAAANFOMLBEMNKLJGJJLFNFA
(Daniel H., Vilshofen)

Twisted Metal 2

Der zweite Teil des rabiaten Rennspiels wartet mit einer ganzen Reihe von sinnvollen Neuerungen auf (PSM 4/97). Angesichts des nicht gerade niedrigen Schwierigkeitsgrades verraten wir Ihnen hier nicht nur die Levelcodes, sondern auch einige versteckte Optionen.

● Levelcodes

Moskau
Paris

Amazonien
New York
Antarktis
Holland
Hongkong
Special

Axel
X, DREIECK, X, X, _
KREIS, DREIECK; QUADRAT, _
DREIECK, DREIECK, QUADRAT, KREIS, KREIS, _
_, DREIECK, QUADRAT, QUADRAT, X, _
X, X, DREIECK, QUADRAT, DREIECK, KREIS
KREIS, X, KREIS, DREIECK, KREIS, KREIS
DREIECK, X, KREIS, X, X, KREIS
DREIECK, QUADRAT, DREIECK, QUADRAT, _, QUADRAT

Grasshopper
DREIECK, X, KREIS, _
X, DREIECK, KREIS, QUADRAT, QUADRAT, KREIS
_, X, KREIS, KREIS, DREIECK, KREIS
KREIS, DREIECK, X, KREIS, _, QUADRAT
X, QUADRAT, QUADRAT, KREIS, _, DREIECK
DREIECK, DREIECK, X, QUADRAT, KREIS, DREIECK
KREIS, QUADRAT, QUADRAT, KREIS, X, DREIECK
X, _, X, QUADRAT, QUADRAT, _

Hammerhead
_, DREIECK, X, X, X, _
_, X, DREIECK, QUADRAT, X, DREIECK
DREIECK, _, _, X, KREIS
DREIECK, DREIECK, X, DREIECK, X, X
DREIECK, X, DREIECK, KREIS, X, QUADRAT
DREIECK, QUADRAT, QUADRAT, X, QUADRAT, _
KREIS, DREIECK, KREIS, QUADRAT, QUADRAT, DREIECK
KREIS, KREIS, KREIS, _, DREIECK, X

Mr.Grimm
DREIECK, DREIECK, X, X, KREIS, _
KREIS, X, DREIECK, KREIS, DREIECK, X



Cheats

X, KREIS, KREIS, DREIECK, DREIECK, DREIECK
DREIECK, _, _, KREIS, X, KREIS
KREIS, DREIECK, X, DREIECK, X, _
X, X, DREIECK, _, KREIS, X
_, X, KREIS, DREIECK, QUADRAT, QUADRAT
_, QUADRAT, DREIECK, KREIS, KREIS, DREIECK

Mr. Slam

X, X, DREIECK, QUADRAT, X, _
X, _, _, KREIS, X, QUADRAT
KREIS, DREIECK, QUADRAT, _, QUADRAT, X
DREIECK, X, KREIS, QUADRAT, _, KREIS
DREIECK, _, DREIECK, KREIS, DREIECK, DREIECK
_, KREIS, _, _, KREIS, _
QUADRAT, _, _, DREIECK, _, DREIECK
QUADRAT, _, QUADRAT, DREIECK, KREIS, X

Outlaw

_, X, KREIS, _, DREIECK, _
DREIECK, DREIECK, X, KREIS, DREIECK, _
DREIECK, QUADRAT, QUADRAT, QUADRAT, DREIECK, _
KREIS, X, DREIECK, DREIECK, DREIECK, _
X, DREIECK, KREIS, X, DREIECK, _
X, QUADRAT, QUADRAT, _, DREIECK
_ DREIECK, X, QUADRAT, X, X
_, KREIS, X, _, DREIECK, _

Road Kill

KREIS, X, DREIECK, QUADRAT, QUADRAT, _
DREIECK, _, DREIECK, _, _, KREIS
X, X, DREIECK, KREIS, QUADRAT, DREIECK
KREIS, _, _, X, _, X
_, DREIECK, QUADRAT, X, KREIS, _
X, _, _, DREIECK, _ ,QUADRAT
DREIECK, DREIECK, QUADRAT, DREIECK, KREIS,
DREIECK
DREIECK, KREIS, X, DREIECK, QUADRAT, X

Shadow

QUADRAT, _, _, DREIECK, DREIECK, _
X, DREIECK, X, QUADRAT, KREIS, DREIECK
X, X, KREIS, _, DREIECK, X
X, _, _, X, KREIS, QUADRAT
KREIS, X, KREIS, KREIS, X, KREIS
KREIS, DREIECK, QUADRAT, DREIECK, QUADRAT, _
KREIS, _, DREIECK, _, QUADRAT, X
KREIS, DREIECK, _, DREIECK, KREIS, _

Spectre

KREIS, DREIECK, X, X, DREIECK, _
_, DREIECK, QUADRAT, KREIS, KREIS, X
KREIS, X, DREIECK, QUADRAT, DREIECK, X
_, X, KREIS, X, X, DREIECK
X, _, _, KREIS, DREIECK
DREIECK, _, _, QUADRAT, X, QUADRAT
X, DREIECK, X, DREIECK, KREIS, QUADRAT
X, KREIS, KREIS, KREIS, _, DREIECK

Thumper

KREIS, _, _, DREIECK, X, _
X, QUADRAT, QUADRAT, KREIS, KREIS, DREIECK
DREIECK, X, KREIS, _, QUADRAT, _
X, X, DREIECK, DREIECK, X, DREIECK
DREIECK, DREIECK, QUADRAT, _, _, _
X, DREIECK, X, _, QUADRAT, DREIECK
DREIECK, _, _, QUADRAT, DREIECK, _
DREIECK, _, QUADRAT, QUADRAT, X, KREIS

Twister

X, _, _, DREIECK, KREIS, _
DREIECK, X, KREIS, KREIS,
X, DREIECK
_, DREIECK, QUADRAT, X,
QUADRAT, KREIS
X, DREIECK, X, KREIS, X, _
KREIS, _, _, X, QUADRAT,
DREIECK
_, X, X, _, _, KREIS
X, X, DREIECK, X, QUADRAT,
DREIECK, KREIS

WartHog

DREIECK, _, _, DREIECK, QUADRAT, _
DREIECK, QUADRAT, QUADRAT,QUADRAT, X,
QUADRAT
KREIS, QUADRAT, QUADRAT, KREIS, X, X
X, QUADRAT, QUADRAT, _, X, KREIS
_, X, KREIS, DREIECK, _, QUADRAT
DREIECK, X, DREIECK, QUADRAT, _, X
KREIS, X, DREIECK, KREIS, _, KREIS
KREIS, QUADRAT, _, KREIS, KREIS, QUADRAT

● Minion

Um an das versteckte Fahrzeug zu gelangen, geben Sie im Fahrzeugauswahl-Bildschirm folgende Tastenfolge ein: LI, HOCH, RUNTER und LINKS.

● Neue Kurse

Bei Twisted Metal 2 warten auch zwei versteckte Kurse auf Ihre waghalsigen Stunts. Um diese zu aktivieren, wählen Sie im Zwei-Spieler-Modus das Challenge Match. Im Kursauswahl-Bildschirm geben Sie die Tastenfolge RUNTER, HOCH, LI und RI ein, um einen weiteren innerstädtischen Kurs zu fahren. Den feucht-fröhlichen Wasserstraßenkurs erhalten Sie nach Eingabe von HOCH, RUNTER, RECHTS und RI.



Erste Hilfe

Hier stellen wir Ihnen in aller Kürze weitere wichtige Schummeleien vor.

☞ Soviet Strike

Um in dieser erstklassigen Heliballerei über unendlich viele Leben zu verfügen, geben Sie als Paßwort ELVISLIVES ein.

☞ Command & Conquer

Einen kleinen Kinoabend verschaffen Sie sich, wenn Sie als Paßwort zuerst CINEMA und dann WHOAMI eingeben. Nun können Sie alle FMV-Schnipsel bewundern.

☞ Destruction Derby

Um im Practise-Modus alle Strecken anwählen zu dürfen, müssen Sie als Paßwort MACSrPOO (Schreibweise beachten!) eingeben.

☞ Jumping Flash 2

Haben Sie das Spiel komplett durchgezockt, wartet ein Super-Jump-Mode auf Sie. Hier springen Sie – anstatt über drei Felder – über satte sechs.

● **Combos**

Wie wir Ihnen bereits im PlayTest (PSM 4/97) verraten haben, setzt Twisted Metal 2 auf Combos. An dieser Stelle verraten wir Ihnen, wie Sie diese aktivieren – falls die Waffe vorhanden ist.

Springen: HOCH, HOCH, LINKS

Froststrahl: LINKS, RECHTS, HOCH

Napalm: RECHTS, LINKS, HOCH

Mine: RECHTS, LINKS, RUNTER

Nach hinten schießen: LINKS, RECHTS, RUNTER

Schutzschild: RUNTER, RUNTER, RECHTS

Waffenanzeige: RUNTER und SELECT

Radar an/aus: LINKS und SELECT

Andere Sicht: HOCH und SELECT

● **Mega-Combo**

Dieser Supercheat verdoppelt die Durchschlagskraft all Ihrer Waffen. Um diesen Trick zu aktivieren – funktioniert bei jedem Fahrzeug – müssen Sie im Spiel die Tastenfolge RUNTER, HOCH, RECHTS, LINKS, HOCH, HOCH, RUNTER, RUNTER eingeben. Haben Sie dies korrekt erledigt, erscheint im oberen Bildschirmrand der Schriftzug "Sell your Soul". Nun verschwinden all Ihre Waffen, bis auf das Maschinengewehr. Der Clou daran ist, daß alle Waffen die Sie von nun an aufsammeln, über eine verdoppelte Power verfügen.



Jet Rider

Diese Zusage von Stefan Forster hat uns besonders gefreut – schließlich handelt es sich hierbei um Tips und Tricks zu einem hochgradig aktuellen Knüller.

● **Allgemeines**

Um die Blue Squares zu erreichen, müssen Sie alle drei Green-Circles-Kurse gewinnen. Dabei muß der Schwierigkeitsgrad mindestens auf Fortgeschritten stehen.

Die Black Diamonds erleben Sie, wenn Sie die drei grünen Kurse und die vier Blue Squares gewinnen. Hier muß der Anspruch auf Professional eingestellt sein.

Den letzten versteckten Kurs – Double Black Diamond – befahren Sie, indem Sie alle neun Kurse als Professional

Anzeigenschlußtermine

Heft 6

vom 14.05.1997 ist am 14.04.1997

Heft 7

vom 11.06.1997 ist am 12.05.1997

Heft 8

vom 16.07.1997 ist am 17.06.1997

**für die
nächsterreichbaren
Ausgaben**

B-VERSAND PLAYSTATION SPECIAL

Tel. 03 74 62/44 82 Tel./Fax 03 74 62/44 89 CHRISTINA BAUMANN,
AM SPORTPLATZ 4, 08228 STEINBERG OT. WILDENAU

ADIDAS POWER SOCCER	DT 95,-	EARTHWORM JIM 2	DT 89,-	MONSTER TRUCK	DT 95,-
AIR COMBAT	DT 79,-	FIFA SOCCER 96	DT 69,-	MYST	DT 85,-
ALIEN TRILOGY	DT 89,-	FIFA SOCCER 97	DT 85,-	NACAR RACING 96	DT 89,-
AYRTON SENNA-KART DUELL	DT 89,-	FADE TO BLACK	DT 85,-	NBA LIVE 97	DT 89,-
BAPHOMET'S FLUCH	DT 89,-	FIRO & KLAUD	DT 89,-	NBA: IN THE ZONE 2	DT 95,-
BATMAN FOREVER	DT 85,-	GALAXY FIGHT	DT 89,-	NOVASTORM	DT 85,-
BURNING ROAD	DT 79,-	GUNSHIP 2000	DT 99,-	ONLINE SOCCER	DT 89,-
CRASH BANDICOOT	DT 99,-	GEX	DT 79,-	OLYMPIC GAMES	DT 85,-
COMMAND & CONQUER	DT 99,-	HEXEN	DT 89,-	PANDEMONIUM	DT 89,-
CITY OF THE LOST CHILDREN	DT 79,-	IRON & BLOOD	DT 85,-	POWER MOVE PRO WRESTLING	DT 89,-
CHEESY	DT 89,-	JET RIDER	DT 85,-	PLAYER MANAGER	DT 89,-
DARKSTALKERS	DT 75,-	JOHN MADDEN FOOTBALL 97	DT 89,-	PORSCHE CHALLENGE	DT 79,-
DAVIS CUP TENNIS	DT 85,-	KINKS FIELD	DT 79,-	STARFIGHTER 3000	DT 89,-
DESTRUCTION DERBY	DT 49,-	KINKS FIELD 2	US 99,-	TEKKEN	DT 49,-
DESTRUCTION DERBY 2	DT 95,-	LEGACY OF KAIN	DT 89,-	TEKKEN 2	DT 99,-
DISRUPTER	DT 79,-	LEMMINGS 3D	DT 89,-	THUNDERHAWK 2	DT 79,-
EXCALIBUR	DT 89,-	LAST DYNASTY	DT 89,-	WING COMMANDER 3	DT 89,-
EXHUMED	DT 89,-	MEGAMAN X 3	DT 85,-	WORMS	DT 89,-

AUCH ANDERE SYSTEME AUF ANFRAGE! WEITERE SPIELE AUF ANFRAGE! RUFT AN!
ACHTUNG: AB 2 (ZWEI) SPIELEN VERSANDKOSTENFREI!!! (INLAND)
ANSONSTEN NACHNAHME 9.90 DM + PORTO. IRRTUM VORBEHALTEN.
BESTELLUNG MONTAG BIS FREITAG VON 8.00-19.00, SAMSTAG VON 8.00-13.00.
KEIN LADENVERKAUF! SELBSTABHOLER NUR NACH TELEFONISCHER ABSPRACHE! ANNAHME-
VERWEIGERUNGEN SIND GEBÜHRENPFLICHTIG! UNFREIE RETOUREN WERDEN NICHT ANGENOMMEN!

FUN Spiele Center Memmingen

TOP-ANGEBOTE:

Sony Playstation	DM 279,-
Porsche Challenge	DM 74,90
Total NBA '97	DM 74,90
Monster Truck	DM 89,90
NHL Face Off '97	DM 79,90
Xtreme Games 2	DM 79,90
Legacy of Kain	DM 89,90
Kings Field	DM 79,90

HBf

Bahnhofstr.

Schwesterstr.

Waldhornstr.

Schwesterstr. 20 · MM
Fon [08331] 47026

Riesenauswahl an Playstation und PC/CD-Rom-Spielen

Cheats

fahren und natürlich auch gewinnen. Gewinnen Sie anschließend alle zehn Kurse, wartet noch eine Überraschung auf Sie.

● Specials

Special

Team

Tastenfolge

Unbegrenzte Turbos

Butterfinger

DREIECK, KREIS, RECHTS, R2, HOCH, QUADRAT, HOCH, DREIECK

Ice Racing

Butterfinger

HOCH, R2, R1, RECHTS, L1, Q, RECHTS, RECHTS

Double Agility

Axiom

RUNTER, KREIS, LINKS, L1, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS

Rocket Racer

Axiom

DREIECK, HOCH, HOCH, L2, L2, HOCH, HOCH, HOCH

Double Stunt Points

K2

RECHTS, HOCH, KREIS, L2, DREIECK, KREIS, R1, R2

Zero Resistance

K2

QUADRAT, L1, DREIECK, RECHTS, L1, RUNTER, R1, DREIECK

Air Breaks

Mt. Dew

R1, R2, RECHTS, L2, HOCH, KREIS, HOCH, KREIS

Show-Off Camera



Mt. Dew

DREIECK, RUNTER, QUADRAT, DREIECK, L1, L1, R1, R1

2-Player AI Bikes

SingleTrac

KREIS, QUADRAT, R2, KREIS, DREIECK, L2, RECHTS, RUNTER

● Stunt-Punkte

Punkte

Belohnung

0 bis 19

Pech gehabt!

20 bis 39

Ein Turbo-Refresh

40 bis 59

Vollständiger Turbo-Refresh

60 bis 79

Zero forward Resistance

80 bis 99

Spieler wird zum Rocket Racer

Beachten Sie dabei, daß die beiden letzten Boni nur so lange aktiv sind, bis Sie einen Crash bauen. Augen auf im Straßen-/Wasser-/Luftverkehr!

● Tiefpreise

Um die Specials zu erhalten, stellen Sie im Optionen-Screen die Schwierigkeit auf Professional, die Rundenzahl auf sechs. Im Titelschirm geben Sie dann KREIS, KREIS, KREIS, QUADRAT, DREIECK, DREIECK, QUADRAT, DREIECK ein.

● Auf die Schnelle

Falls Sie es nicht erwarten können alle Kurse zu befahren, sollten Sie folgendermaßen vorgehen: Setzen Sie im Optionen-Bildschirm den Schwierigkeitsgrad auf Amateur, den Presenter auf Male. Im Titelschirm geben Sie anschließend HOCH, RECHTS, RUNTER, LINKS, HOCH, RECHTS, RUNTER, LINKS. Öffnen Sie dann wieder den Optionen-Schirm und stellen Sie den Anspruch auf Professional, den Speicher auf Rider's Choice. Wieder im Titelscreen geben Sie HOCH, LINKS, RUNTER, RECHTS, HOCH, LINKS, RUNTER, RECHTS ein. Taucht nun der Satz CODE ACCEPTED auf Ihrem Bildschirm auf, haben Sie es geschafft! Viel Spaß.

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.

Nachdem uns nun immer weniger Beschwerden über Tips zu alten Spielen ins Haus flattern, sehen wir, daß wir auf dem richtigen Weg sind. Lediglich die geringe Anzahl der eingesandten Komplettlösungen verwundert uns ein wenig. Sind unsere Leser keine Adventure-Freunde oder einfach nur schreibfaul?

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.

2 Extreme

Zum spaßigen Spiel rund um die Trendsportarten hat Merlin W., aus Riede vier geheime Moves entdeckt.

Skateboard: DREIECK, X, QUADRAT, KREIS

Snowboard: DREIECK, QUADRAT, X, KREIS

Rollerblades: KREIS, QUADRAT, X, DREIECK

Mountainbike: X, QUADRAT, DREIECK, KREIS

X, KREIS, QUADRAT, DREIECK

● Punkte I

Je nachdem welchen Platz Sie erreichen, wird Ihr Konto um einen ansehnlichen Betrag aufgestockt.

Erster

12500

Sechster

3600

Zweiter

9000

Siebter

2600

Dritter

8000

Achter

1800

Vierter

6500

Neunter

1200

Fünfter

4800

Zehnter (Letzter, Ätsch!)

Natürlich nichts, Nietel

● Punkte II

Die Trickpunkte hängen natürlich von der Schwierigkeit der ausgeführten Moves ab.

Einfacher Trick (2-Knopf-Combo): 50 Punkte

Durchschnittlicher Trick (3-Knopf-Combo): 100 Punkte

Cooler Trick (4-Knopf-Combo): 200 Punkte

● Punkte III

Punkte gibt es auch für das Durchfahren der sporadisch anzutreffenden, bunten Felder. Hier gilt folgende Regelung:

Gelb: 150 Punkte

Rot: 250 Punkte

Grün: 500 Punkte

Schicken Sie einen Konkurrenten in den Staub, wird das mit 150 Punkten honoriert.

Tomb Raider

Nun hat es sich endlich bis in den letzten Winkel herumgesprochen, daß es bei der deutschen Version dieses Mega-Spieles zwei mehr als hilfreiche Cheats gibt.

● Levelskip

Um jeden beliebigen Level in Sekundenschnelle zu been-

den, drücken Sie zunächst die SELECT-Taste und geben anschließend folgende Tastenfolge ein: L2, R2, DREIECK, L1, L1, KREIS, R2 und L2 ein. Drücken Sie erneut die SELECT-Taste. Nun sollten Sie einen Seufzer hören. Dieses Spielchen können Sie bei jedem Level treiben.

● Alle Waffen

Geben Sie es zu! Sie haben Tomb Raider erfolgreich beendet und wissen trotzdem nicht, wo die UZI zu finden ist. Abgesehen davon, daß dieser Schießprügel nur durch einen beherzten Sprung auf eine unsichtbare Plattform zu ergattern ist, sollten Sie folgendes probieren: Drücken Sie an beliebiger Stelle des Spieles die Taste SELECT und geben Sie dann die Tastenkombination L1, DREIECK, L2, R2, R2, L2, KREIS und L1 ein. Drücken Sie erneut die SELECT-Taste. Nach dem Seufzer verfügen Sie nun über die Schrotflinte, die Magnums sowie die Uzis.

Command & Conquer

Dank tatkräftiger Unterstützung unserer Leser können wir Ihnen endlich die fehlenden Levelcodes verraten:

● NOD

Level 11: OX3UKOP94

Level 12: LEWSOHY0W

Level 13: 2MPHGDAK3

● GDI-Sondereinsätze

Level 1: 8PHJTYIP1

Level 2: KVK33VWZP

Level 3: GBSPETAAD

● NOD-Sondereinsätze

Level 1: 0LXRXJOY5

Level 2: KVKLCJ39T

● GDI-Sondermissionen

Stromausfall

W15V0VMPH

GT1BEQHY8

Höllenzorn

45PN2V105

8PH1RPW9W



Cheats

Infiltriert
45PN6OE9N
SHDZUI8ID

Datenübertragung
GTJ2WM7VY
8PZAI13P

Primärziel
GT1TAEXF9
W15DKJFEX



Glückes
Schmied

C9R08NZGU
8PZSSFOL

Toter Winkel
W15VEC3SQ
GT1B47Y1H



● NOD-Sondermissionen
Böse Nachbarn
W15DWGVM0

Verrat
8PZS4C8WO

Rausschmiss
GT1BG4E9K

Diagnose Tiberium
W1N4V4TK8

Mantel und Degen
W15VRCULT

Gewaltsame Übernahme
C99F1A8VH

Belagerungszustand
8PZSQ71HT

Todesschwadron
0LF0D3T25

(Nico W., Dessau und Bernd W. Gelsenkirchen)

Gamebuster-Codes

Die Liste der Gamebuster-Codes wird – nicht zuletzt aufgrund Ihrer zahlreichen Zuschriften – von Monat zu Monat aktueller.

● BLAM! Machinehead

Unendlich Energie	800BF5C4 00FF
Unendlich Flammenwerfer	800C20D4 00FF
Unendlich Raketen	800C20D8 00FF
Unendlich große Raketen	800C20DC 00FF
Unendlich Laser	800C20E0 00FF
Unendlich kleine Bomben	800C20E4 00FF
Unendlich große Bomben	800C20E8 00FF
Unendlich Blendbomben	800C20EC 00FF

● Bubble Bobble

Spieler 1 – unendlich Leben	80176B18 0003
Spieler 2 – unendlich Leben	80176AE8 0003
Spieler 1 – Unbesiegbarkeit	80176B1C 0100
30176B30 0000	
Spieler 2 – Unbesiegbarkeit	80176AEC 0100
30176B00 0000	
Unendlich Credits	80176B80 0009
Spieler 1 kann Feuerbälle spucken	80176B1E 011F
Spieler 2 kann Feuerbälle spucken	80176AEE 011F

● Final Doom

Unendlich Kugeln	
800AB484 0064	
Unendlich Schrotflinte-Munition	800AB488 0064
Unendlich Raketen	
800AB490 0064	
Unendlich Batterien	
800AB48C 0064	
Man besitzt eine Schrotflinte	
800AB468 0001	
Man besitzt eine doppeläufige Schrotflinte	
800AB46C 0001	
Man besitzt ein Maschinengewehr	800AB470 0001
Man besitzt einen Raketenwerfer	800AB474 0001
Man besitzt ein Plasmagewehr	800AB478 0001
Man besitzt eine BFG9000	
800AB47C 0001	
Man besitzt eine Kettensäge	
800AB480 0001	
Man besitzt einen roten Schlüssel	800AB440 0001
Man besitzt einen blauen Schlüssel	800AB444 0001
Man besitzt einen gelben Schlüssel	800AB448 0001

● Pandemonium

Unendliche Leben	
300940DC 0003	
Max. Herz-Punkte	
300940DD 0008	
300940DE 0008	
Anzahl der Diamanten = XXXX	800940E0 XXXX
Unendlich Schüsse	800940E4 0001



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.

adidas Powersoccer

■ HERSTELLER: Psygnosis
■ GENRE: Fußball-Simulation
■ ART: spielbare Demo

■ Steuerung:

L Kamera bewegen
L Ball links anschneiden
R Den aktiven Spieler wechseln
R Ball rechts anschneiden
L + R Ball mit Rückwärts-Effekt spielen

Ausweichen, dribbeln
 hoher Paß
 Gegner attackieren, niedriger Paß
 Foul, Schuß

■ Steuerung:

Steuerkreuz: Lenkung
 Gas geben
 bremsen
 rückwärts fahren (Automatik)
L + L Blickwinkel ändern
R + R Gangschaltung (Tiptronic)

Info: Zum Beenden der Demo die Playstadion bitte neu starten.



Excalibur 2555 A.D.

■ HERSTELLER: Konami
■ GENRE: 3-D-Adventure
■ ART: Selbstlaufende Demo

Porsche Challenge

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

Cool Boarders

■ HERSTELLER: SCEE
■ GENRE: Sport-Simulation
■ ART: Selbstlaufende Demo

Lifeforce Tenka

■ HERSTELLER: Psygnosis
■ GENRE: Action-Shooter
■ ART: spielbare Demo

■ Steuerung:

springen
 Waffe abfeuern
 kriechen
 rennen
R Head-Up-Display
R seitlich bewegen
L nach oben
L nach unten
Steuerkreuz bewegen

Exhumed

■ HERSTELLER: BMG Interaktive
■ GENRE: Action-Shooter
■ ART: spielbare Demo

■ Steuerung:

L / R seitlich bewegen
L / R Waffe abfeuern
 Waffe abfeuern
 + Steuerkreuz sich umsehen/zielen
 Tür öffnen
 springen
Inventory

CD-Hülle zum Ausschneiden



Das offizielle

PlayStation Magazin

adidas Power Soccer 97

Fußball in seiner schönsten Form: Ohne jede Anstrengung.

Cool Boarders

Auf der PSX sind die Schneeverhältnisse immer hervorragend.

Exhumed

Schießen Sie sich durch wunderschöne Fantasie-Landschaften.

Excalibur 2555

Wieder einmal sind die Ritter der Tafelrunde Gegenstand eines Spiels.

Porsche Challenge

Der ultimative Racer: Freude am Fahren.

Lifeforce Tenka

Mal was Neues: Retten Sie eine Raumstation.

Mechwarrior 2

Basierend auf einem Rollen-Brettspiel wurde vor über zehn Jahren der Grundstein zum gewaltigen Mechwarrior-Universum gelegt. Nach über einem Jahr Warten kommen nun auch PlayStation-Besitzer in den Genuß, mit den 100 Fuß großen Kampfrobootern von Mechwarrior 2 Flora und Fauna platt zu stampfen. Da die Umsetzung voll und ganz auf die Konsole zugeschnitten wurde, baut das Spiel wesentlich mehr auf Action als die PC-Version.



Excalibur 2555 A.D.

Nach dem Erfolg von "Tomb Raider" ist es leicht nachzuvollziehen, daß weitere Spiele auf dieser Genre-Welle reiten wollen. Excalibur 2555 AD schwimmt da zwar nicht ganz oben, hat aber doch manches vom Flair eines Bestsellers und wartet auch mit einigen Neuheiten auf. Lassen Sie sich überraschen.



Castlevania - Dracula X

Seit 1987 auf dem NES Castlevania erschien, wurden so ziemlich alle Plattformen – über GameBoy, SNES und MegaDrive bis zum PC – mit Umsetzungen oder Nachfolgern versorgt. Alles in allem wurden insgesamt vier Millionen Kopien des Puzzle-Plattformers verkauft. Jetzt gibt es endlich eine überarbeitete 32-Bit-Version für die PlayStation.



Außerdem:

- Apocalypse
- Pitfall 3D
- Battle Stations
- Epidemic
- Speedster

INSERTENTENVERZEICHNIS

Acclaim Entertainment	33	Magic Entertainment	71
Baumann Versand	113	Media Point Vertrieb	9
BMG Interactive	12/13, 23, 31	MieKro MultiMedia GmbH	101
Call	69	Mindscape International.	15
Cross Computersysteme	27	MLC Hard & Software	87
DMV Vertrieb	73, 83, 103, Beihefter	O.I.T.	81
Franzis Verlag	91	OKAY Soft.	91
Freak's Shop	47	PlayCom	53
FUN Spiele Center.	113	Psygnosis	2, 120
Game It!	63	Softhaus Marc Kunzmann	91
Games Island	85	Sony Computer . . 55, 57, 75, 77, 105, 107	
GT Interactive Softw.	16/17	Test'n Take	89
Interact Europe Jöllenbeck	99	UFO Games	91
Joysoft	43	Versand 99	35
Konami Deutschland	21, 29, 39	Wial Versand Service.	25
Kranz TheoVersand	119		
Laguna	5		

GESAMTBEILAGE: Sony Computer

THEO KRANZ VERSAND

DER
VERSANDSPEZIALIST*



Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade
11

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße
28

Zusätzliche Hotline:
0180 5211844 & LÄDEN



ANGEBOT DES MONATS

Earthworm Jim 2 59,-



Descent 2 89,-



Micro Machines V3 109,-



Porsche Challenge 85,-

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 Vorbestell-service: 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. **Bestellannahme bis 20 Uhr.**



299,-

Playstation

SONY PLAYSTATION	299,-
DT., INKL. PAD UND DEMO-CD	
CONTROL PAD ORIG.	39,-
CONTROL STATION PAD	29,-
STATION MASTER PAD	34,-
NAMCO NEGCON PAD	79,-
NAMCO ARCADE COMB. STICK	109,-
ANALOG JOYSTICK	129,-
MAUS INKL. MAUSPAD	54,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
VRFT LENKRAD	109,-
HYPERBLASTER PISTOLE	59,-
PREDATOR GUN PISTOLE	69,-
GAME BUSTER ACTION REPLAY	89,-
GAME KILLER	54,-
MEMORY CARD 15 BL. ORIG.	39,-
MEMORY CARD PLUS 120 BL.	69,-
MEMORY CARD PLUS 360 BL.	99,-
ANTENNENKABEL	39,-
2XTREME GAMES	85,-
ADIDAS POWER SOCCER INT.	99,-
AGENT ARMSTRONG (APR.)	84,-
ALIEN TRILOGY	79,-
ANDRETTI RACING	89,-
ATARI ARCADE'S GREATEST	74,-
AYRTON SENNA KART DUEL	79,-
BAPHOMETS FLUCH	95,-
BATTLE STATIONS	89,-
BEDLAM (APR.)	99,-
BLACK DAWN	89,-
BLAST CHAMBER	74,-
BROKEN HELIX (APR.)	99,-
BUBBLE BOBBLE 2 (APR.)	79,-
CARNAGE HEART (MAI)	85,-
CHRONICLES OF THE SWORD	95,-
COMMAND & CONQUER	99,-
CONTRA LEG. OF WAR (APR.)	99,-
COOL BOARDERS	95,-
CRASH BANDICOOT	109,-
CROW CITY OF ANGELS	89,-
CRUSADER NO REMORSE	89,-
CRYPT KILLER (APR.)	99,-
DARKLIGHT CONFLICT (MAI)	89,-
DESCENT 2	89,-
DESTRUCTION DERBY 2	99,-
DEVILS ENEMIES WITHIN (APR.)	89,-
EPIDEMIC	85,-
EXCALIBUR 2555 AD (APR.)	99,-
EXHUMED	89,-
FIFA SOCCER 97	89,-
FORMEL 1	109,-
HARDCORE 4X4	89,-
HEXEN	99,-
INCREDIBLE TOONS (MAI)	99,-
INDEPENDENCE DAY (MAI)	89,-
INT. SUPERSTAR SOCCER	89,-
INT. TRACK & FIELD	89,-
JET RIDER	85,-
KING OF FIGHTERS (APR.)	85,-
LAST DYNASTY (APR.)	89,-
LEGACY OF KAIN	89,-
LITTLE BIG ADVENTURE	89,-
LOST VIKINGS 2 (APR.)	89,-
MAGIC THE GATHERING (APR.)	89,-
MADDEN NFL 97	89,-
MANIC KARTS (APR.)	84,-
MECHWARRIOR 2	89,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

AIR COMBAT	49,-	LONE SOLDIER	49,-
BATTLE ARENA TOSHINDEN	49,-	NBA JAM TOURNAMENT EDITION	49,-
BREAKPOINT TENNIS	74,-	NFL QUARTERBACK CLUB '97	69,-
BUST-A-MOVE 2	59,-	PARODIUS DELUXE	39,-
DESCENT	49,-	PRO PINBALL THE WEB	74,-
DESTRUCTION DERBY	49,-	RIDGE RACER	49,-
DISRUPTOR	69,-	SLAM'N' JAM '96	49,-
EARTHWORM JIM 2	59,-	TEKKEN	49,-
FLOATING RUNNER	49,-	WILLIAMS ARCADE'S GREATEST	59,-
IRON MAN/XO MANOWAR	49,-	WIPEOUT	49,-
KONAMI OPEN GOLF	49,-	ZERO DEVIDE	49,-

MEGA MAN 8 (MAI)	99,-
MEGA MAN X3 (APR.)	89,-
MEGA MAN BATTLE CHASE (MAI)	99,-
MICRO MACHINES V3	109,-
MIDNIGHT RUN	99,-
MONSTER TRUCKS (APR.)	99,-
NAMCO MUSEUM VOL. 3	85,-
NANOTEK WARRIOR (APR.)	89,-
NASCAR RACING 96 (APR.)	89,-
NBA HANGTIME (MAI)	99,-
NBA IN THE ZONE 2	94,-
NBA LIVE 97	89,-
NECRODOME	94,-
NEED FOR SPEED	89,-
NEED FOR SPEED 2 (APR.)	89,-
NHL 97	89,-
NHL FACE OFF '97	85,-
NHL POWERPLAY (APR.)	84,-
ONSIDE SOCCER	79,-
OVERBLOOD (MAI)	89,-
PANDEMONIUM	79,-
PERFECT WEAPON (APR.)	89,-
PGA TOUR 97	89,-
PLAYER MANAGER	89,-
PORSCHE CHALLENGE (APR.)	85,-
POWER MOVE PRO WRESTLING	89,-
PSYCHIC FORCE	84,-
RAGE RACER (MAI)	99,-
REBEL ASSAULT II (APR.)	99,-
RIDGE RACER REVOLUTION	99,-
RIOT (APR.)	95,-
ROAD RAGE	89,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	89,-
SAMURAI SHODOWN	85,-
SENTIENT (MAI)	99,-
SIM CITY 2000	84,-
SOUL BLADE (MAI)	109,-
SOVIET STRIKE	89,-
SPACE JAM	89,-
SPIDER (APR.)	84,-
SPIELEBERATER JE	24,80
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	89,-
STADT D. VERL. KINDER (MAI)	95,-
STAR GLADIATOR	94,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	79,-
STREET RACER	79,-
SUIKODEN	89,-
S. MOTOCROSS (APR.)	89,-
S. PANG COLLECTION (MAI)	99,-
S. PUZZLE FIGHTER 2 TUR. (APR.)	69,-
SUPERSONIC RACERS	79,-
TEKKEN 2	109,-
TEMPEST X3	89,-

TEN PIN ALLEY (APR.)	89,-
TOBAL NO. 1	95,-
TOMB RAIDER	89,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-
TOTAL NBA '97	85,-
TWISTED METAL 2 WORLD TOUR	95,-
VANDAL HEARTS (MAI)	99,-
VICTORY BOXING	84,-
VIRTUAL BASEBALL (APR.)	84,-
VIRTUAL POOL	89,-
VIRTUAL TENNIS	84,-
WARHAMMER	79,-
WING COMMANDER III	89,-
WING COMMANDER IV (MAI)	89,-
WIPEOUT 2097	99,-
WRECKIN CREW (APR.)	99,-
WWF IN YOUR HOUSE	84,-
X-COM TERROR FROM THE DEEP	95,-

Sega Saturn

SEGA SATURN ACTION PACK	449,95
INKL. SEGA RALLY & WW SOCCER 97	
BOMBERMAN (MAI)	99,-
DIE HARD ARCADE	94,-
MANX TT SUPER BIKE	99,-
VIRTUA COP 2	99,-
WORLDWIDE SOCCER '97	79,-
FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREM SATURN-FINANZIERUNGSANGEBOT!	

Nintendo 64

NINTENDO 64	399,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD	
FIFA SOCCER 64	119,-
INT. SUP. SOCCER 64 (MAI)	139,-
STAR WARS SHAD. O.T. EMPIRE	139,-
SUPER MARIO 64	99,-
TUROK DINOSAUR HUNTER	139,-

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

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an: Versand per NN DM 6,90 zzgl. Nachnahmegebühr, bei Vork. (nur Eurochecks) DM 4,-; Versand und Laden: Preisrührer, Änderungen vorbehalten; UPS DM 15,-; Porto Ausland DM 18,-; • Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT, Fax 0931/571602



UCC

D.A. INTERNATIONAL

Eine Stadt mit einem düsteren Geheimnis. Die Kinder, die unbeschwert in den Straßen spielten, verschwinden...eines nach dem anderen. Und niemand weiß, wohin...

Vielleicht kann Miette, ein Kind der Straße, Licht ins Dunkel bringen. Aber da sind noch die teuflischen siamesischen

Schwestern. Und die Cyclopen, die nachts durch die Straßen schleichen. Und der geheimnistolle Wissenschaftler Dr. Krank, der ein schauriges Geheimnis hütet.

Sind Sie bereit für das düster-faszinierende Abenteuer, das Miette in der Stadt der verlorenen Kinder erwartet?

Auch als Kaufvideo erhältlich.

Die Stadt der Verlorenen Kinder

PC
CD
ROM



PlayStation

© 1995 Constellation, Lumière, Le Studio Canal +, France 3 Cinema, La Cité Des Enfants Perdus, Un film de Jeunet & Caro. © 1997 Psygnosis Limited. All rights reserved. Published and developed by Psygnosis Limited. Psygnosis and the Psygnosis logo are trademarks of Psygnosis Limited. PS and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.