

Online
PlayStation
im WWW

Das einzige PlayStation Magazin mit offizieller Demo-CD!



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

Das offizielle

PlayStationTM

Magazin

Nr. 6
/97

SYNDICATE WARS
ALLES IN EINEM
Strategie, Action,
Adventure



IM TEST

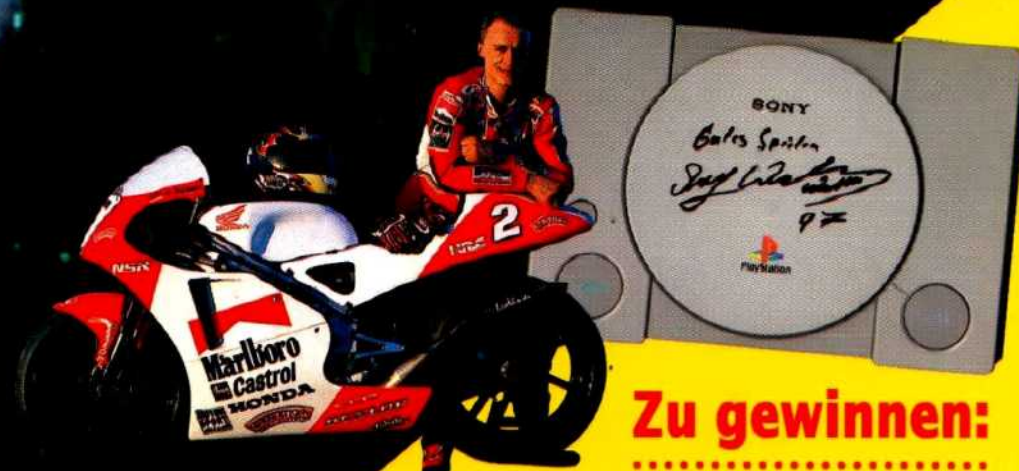
Mechwarrior 2
Panzer General 2
Excalibur 2555 A.D.

ANGESPIELT

V-Rally
Need for Speed 2
Castlevania: Dracula X

SPEZIAL

Net Yarozi in
der Praxis: So geht's



Zu gewinnen:

♦ Eine handsignierte

PlayStation von Ralf Waldmann

Spielbare Demos:

- ▲ Command & Conquer
- ▲ Excalibur 2555 A.D.

▲ Micro Machines V3

- ▲ Spider
- ▲ Trash It!

Mit Sport Scheck zum Saison-Auftakt
Großes Tennis-Special - Vergleichstests,
Verlosungsaktionen, u.v.m.



4 394167 712804



0 6

Kampf Den Verschwörern!

VANDAL HEARTS™

STRATEGEN AN DIE FRONT

Als ex-polizeihauptmann ash sollst
du die von terror und gewalt ge-
plagte republik ishtalia befreien.
du bist anführer einer ständig an-
wachsenden truppe von ziemlich
schlagkräftigen gestalten. aber mit
purer gewalt ist hier nichts zu
reißen – dein hirn ist gefordert.

Videogames, 5/97:

"...eines der besten Strategiespiele für PlayStation"

Wertung **83%**

Next Level, 5/97:

"...ein Leckerbissen für jeden Strategie-Fan"

Wertung **80%**

Mega Fun, 5/97:

Wertung **81%**



WWW.KONAMI.COM

Editorial

Multiplayer

Haben Sie sich schon mal die Mühe gemacht, einen zweiten Fernseher zu organisieren, um mit einem Freund "Formel 1" oder ein anderes Game im Link-Modus zu spielen? Glauben Sie mir: Dieser Spielspaß rechtfertigt den Aufwand; auch wenn man nicht nur in eine zweite PlayStation sondern auch in ein entsprechendes Kabel investieren muß. Gerade in den Anfangstagen der PSX war dieses Feature sehr beliebt, und die Hersteller unterstützten den Link-Modus,

so gut es ging.

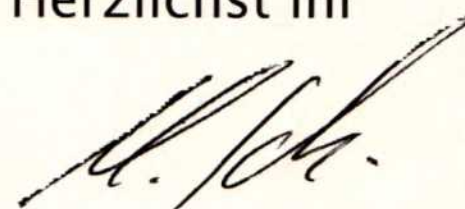
Vor einigen Monaten aber kam Verwirrung auf. Unter den Programmierern kursierten die verschiedensten Gerüchte über

einen möglichen Wegfall des Link-Ports; und da in der Spieleentwicklung jeder Tag Geld kostet, entschieden sich einige Publisher dazu, keinen 2-Player-Modus mehr einzubauen. Frei nach dem Motto: ja keine kostbare Entwicklungszeit in ein Feature investieren, das vom Hersteller der Konsole selbst nicht mehr unterstützt wird. Die Folgen dieser Konfusion: Sowohl "Monster Trucks" als auch "Destruction Derby II" wurden z.B. ohne die Link-Option ausgeliefert – schade eigentlich.

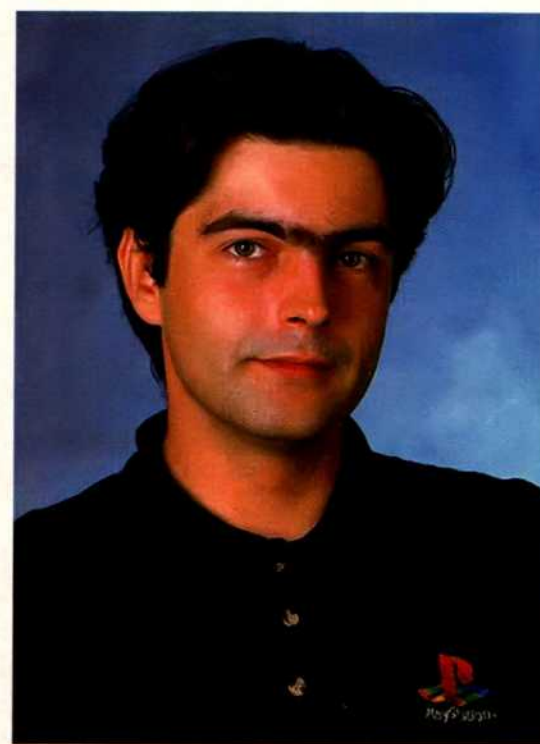
Jetzt hat Sony Computer Entertainment endlich Stellung bezogen: Der Link-Port bleibt. Für "V-Rally" kam dieses wichtige Statement gerade noch rechtzeitig (siehe auch S. 34). Die

Programmierer bei Infogrames wollten den entsprechenden Programm-Code gerade zu Grabe tragen; doch jetzt können sich alle Rallye-Freunde auf heiße Duelle im Link-Modus freuen. Bei Psygnosis arbeitet man natürlich ebenfalls daran, die 97er Edition von Formel 1 als echtes Multiplayer-Game an den Start bzw. auf den Markt zu bringen. Bleibt nur zu hoffen, daß es zeitlich noch klappt. "Formel 1 '97" steht kurz vor seiner Fertigstellung. Wir arbeiten bereits an einem ausführlichen Bericht für die kommende Ausgabe. Lassen Sie sich überraschen!

Herzlichst Ihr



Michael Schmittner
Chefredakteur



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, Philipp Schneider

LAYOUTS, GRAFIKEN UND DRUCKVORLAGEN

Journalsatz GmbH, Dornacher Str. 3a, 85622 Feldkirchen
TITEL: Journalsatz GmbH

GESCHÄFTSFÜHRER

Dr. Rüdiger Hennings, 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 Zöttel, Tel. (089) 9 91 15-191

ANZEIGEN-DISPOSITION

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

PRODUKTIONSLEITUNG: Otto Albrecht

VERTRIEBSLEITUNG: Gabi Rupp

VERTRIEB

MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG

Breslauer Str. 5, Postfach 11 23

85386 Eching, Tel. 089/31 90 60

DRUCK

Mohndruck Graphische Betriebe GmbH

Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:

PlayStation Magazin, CSJ, Postfach 140220

80452 München

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

Abonnementpreise:

Inland: 12 Ausgaben DM 138,-

Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 117,60

Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 162,-

Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80

Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:

Postbank München, BLZ: 700 100 80

Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich:

Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 1.020,-

Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112

A-1070 Wien

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

Abonnementbestellung Schweiz:

Abonnementpreis: 12 Ausgaben sFr 138,-

Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch

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

Einzelheftbestellung:

DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20

80452 München

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

Bestellung nur per 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: Electronic Arts/Bullfrog

Angespielt

- 14 In der Mache:
Agent Armstrong
- 16 In der Mache:
Wing Over
- 18 **Syndicate Wars**
- 22 **Actua Golf 2**
- 23 **Battlesport**
- 26 **Need for Speed 2**
- 28 **Castlevania -
Dracula X**
- 30 **Pitfall 3D**
- 31 **Apokalypse**
- 32 **Test Drive: Off Road**
- 34 **V-Rally**
- 38 **Darklight**

PlayTest

- 42 **Panzer General 2**
- 46 **Little Big Adventure**
- 49 **Epidemic**
- 56 **Speedster**
- 60 **Battlestation**
- 64 **Excalibur 2555 A.D.**
- 68 **Slamscape**
- 72 **adidas Power Soccer '97**
- 74 **Mechwarrior 2**
- 80 **Hardware**

Titelthemen

18 Syndicate Wars

Willkommen in der Zukunft: In den großen Metropolen ist das Chaos ausgebrochen, die Bevölkerung wird von implantierten Mikrochips kontrolliert, und in den Straßen bekämpfen sich rivalisierende High-Tech-Gangs ohne Rücksicht auf Verluste.

42 Panzer General 2

Sie befehlen die alliierten Truppen an Schauplätzen des Zweiten Weltkriegs. Bereiten Sie die Landung in der Normandie vor und zeigen Sie, daß nicht unbedingt militärische Stärke den Ausschlag für den Erfolg einer Schlacht liefert.

74 Mechwarrior 2

Die Mechs marschieren auf den Kriegsschauplätzen der Zukunft ein. Bei diesen Maschinen handelt es sich um 30 Meter hohe Roboter mit genug Feuerkraft, um eine Großstadt dem Erdboden gleichzumachen – und Sie sitzen an der Spitze eines solchen Kolosses...

84 PlayStation Online

Die aktuellsten Quellen, die es in Sachen PlayStation gibt, sind im Internet zu finden. Auf was warten Sie noch? Schmeißen Sie Ihren PC an und folgen Sie uns in die unendlichen Weiten des World Wide Web!

Auf einen Blick

- 3 Editorial
- 4 Inhalt
- 6 News
- 10 Mailbox
- 14 In der Mache
- 18 Angespielt
- 42 Im Test
- 79 BMG Line Up / Verlosung
- 82 Mental Kombat / Verlosung
- 83 CD-Inhalt
- 84 PlayStation Online
- 88 Sind Sie spielsüchtig?
- 92 Tennis-Special / Verlosung
- 98 Net Yaroze – Erfahrungsbericht
- 106 Micro Machines V3 / Verlosung
- 107 Fragebogen / Verlosung
- 109 Tips, Tricks, Cheats
- 118 Vorschau

Die offizielle PlayStation Magazin-CD



Command & Conquer

Verteidigen Sie Ihr Terrain, oder schlagen Sie sich auf die Seite des Gegners.



Excalibur 2555 A.D.

Wieder einmal sind die Ritter der Tafelrunde Gegenstand eines Spiels.



Micro Machines

Zu zweit macht's doppelt so viel Spaß. Schnappen Sie sich einen Mitstreiter, und los geht's!



Spider

Wollen Sie wissen, wie sich eine Spinne fühlt? Probieren Sie's aus!



Trash It!

Rücken Sie die Welt gerade – zur Not eben mit einem Hammer.



PlayStation Magazin On the CD

! Spielbare Demo

! selbst-ablaufende Demo



BEREITEN SIE IHRE
PLAYSTATION
AUF DEN
ZWEITEN

ANGRIFF VOR

STAR WARS REBEL ASSAULT IITM

THE HIDDEN
EMPIRETM

FÜR PC UND MAC-CD-ROM UND SONY PLAYSTATIONTM

KOMPLETT
DEUTSCH



demnächst erhältlich für PC CD-ROM

STAR WARSTM
REBELLION

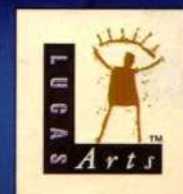
STAR WARSTM
**X-WING vs.
TIE FIGHTER**

STAR WARSTM
JEDI KNIGHT

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

TM and © 1997 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorization.

Herstellung und Vertrieb durch **FUNSOFT**.



Update

Das PlayStation Team

kommt in Ihre Stadt

Große Promotion-Tour durch Deutschland

Wie bereits an dieser Stelle berichtet, haben die Macher des PlayStation-Magazins drei Bücher geschrieben, die Ihnen den ultimativen Überblick über den aktuellen Spielmarkt geben. Suchen Sie über die Lektüre des PSX-Magazins hinaus eine Quelle, die Ihnen Aufschluß gibt über die Tops und Flops der wichtigsten verfügbaren Games, dann sind diese Bücher genau das Richtige für Sie.

Selbstverständlich werden die Präsentationen in Ihrer Stadt mit viel Drum-Rum verbunden sein. So gibt es neben Partystimmung mit Konfetti und allem, was noch so dazugehört, auch Wettbewerbe, unter anderem mit den Spielen "Tekken 2", "Micro Machines V3" und "FIFA '97". Auf die Sieger warten natürlich tolle Gewinne. Stattfinden werden die Events in den Filialen der Kette "know house". Die ersten Termine stehen bereits fest:

wo	wann	wie lange
im Einkaufszentrum CentrO, Oberhausen	am 15.5.	von 15 Uhr bis Ladenschluß
Münzstraße 19, Duisburg	am 16.5.	von 15 Uhr bis Ladenschluß
Kortumstr.73, Bochum	am 17.5.	von 10 Uhr bis Ladenschluß

Weitere Shows sind geplant in Stuttgart, München, Berlin, Hamburg, Frankfurt und Dresden. Die genauen Termine erfahren Sie rechtzeitig im PlayStation-Magazin und durch regionale Werbung.

Crash durchbricht die Schallmauer

Über 1.000.000 Stück verkauft



Nun darf sich auch "Crash Bandicoot" – in einem Satz mit Spielen wie "Tekken 2", "Resident Evil" und "Final Fantasy VII" – als einer der erfolgreichsten PlayStation-Titel bezeichnen. Mit den aktuellen Verkaufszahlen von über einer Million reiht es sich nahtlos in die Elite-Riege der Videospiele ein. Hierzulande hat der süße kleine Kerl zwar noch nicht die Popularität von Sonic (Sega) oder Mario (Nintendo) erreicht, aber in Japan scheint ein anderer Wind zu wehen. Ein "echter" Crash, der bei diversen Events in Tokyo als Besucherattraktion diente, wurde dort von begeisterten Menschenmassen nahezu überrannt. Bei uns ist derzeit wohl Lara Croft der stärkste und beliebteste Charakter auf der PlayStation.

Doch was denken Sie? Wer ist für Sie der oder die Größte auf der PlayStation? Schreiben Sie uns und teilen Sie uns den Namen Ihres Lieblings mit! Unter allen Einsendern verlosen wir ein Jahresabo für das PlayStation-Magazin!

(Schicken Sie uns Ihren Tip bitte per Fax, Postkarte (bitte keine Briefe!) oder E-Mail DMV / Franzis Verlag, PlayStation-Magazin, Stichwort "Maskottchen", Dornacher Str. 3 d, 85622 Feldkirchen, Fax: 089/99115-499, E-Mail: 104706.160@compuserve.com bis spätestens 30.05.1997, und Sie nehmen an der Verlosung teil. Wie immer gilt: Mitarbeiter, deren Angehörige und der Rechtsweg sind ausgeschlossen!)

Sega und Nintendo müssen ihre Helden abtreten „Virtua Fighter“ und „Turok“ kommen für die PlayStation

In nächster Zeit werden auf der grauen Konsole wieder schwere Geschütze aufgeföhren. Zu den Titeln, auf die Sie sich besonders freuen dürfen, gehören auch zwei der absoluten Referenzspiele von Sony's größten Mitbewerbern. Sie werden sich voraussichtlich nicht nur mit Virtua Fighter rumschlagen, was bisher Sega-Anhängern vorbehalten war, es ist auch eine PSX-Version des N64-Hits Turok in Vorbereitung.

Der President von Bandai, die bisher eng mit Sega verbündelt waren, hat ganz klar sein Interesse geäußert, in Zukunft Spiele für die Sony-Konsole zu entwickeln. Und für Acclaim ist es sehr wichtig, einen so großen Titel wie Turok auch den PlayStation-Anhängern zugänglich zu machen. Insidern zufolge werden zwar

Elemente der N64-Version übernommen, das Game soll

aber nicht nur umgesetzt, sondern von Anfang an perfekt an die PlayStation angepaßt werden. Nur schade für Nintendo, daß sie noch einen Ihrer exklusiven Hits an die PSX verlieren.

Währenddessen hat Namco die Partnerschaft mit Sony erneuert und seine Pläne für die Zukunft offen gelegt. Sony wird Exklusivrechte an den nächsten neun Namco-Titeln haben, "Time Crisis", "Point Black" und "Tekken 3" eingeschlossen. Außerdem hat sich Millenium dazu entschlossen, der Sony-"Connection" beizutreten und für die PlayStation zu entwickeln. Die Väter von "Creatures" und "Defcon 5" sind mit Sicherheit eine gewinnbringende Bereicherung für's Team.



Fußball für Spaßvögel

All Star Soccer von Eidos



Ernsthaftigkeit ist vielleicht nicht gerade die Stärke des neuen Sport-Titels der "Tomb Raider"-Macher, doch "All Star Soccer" hat andere Qualitäten. Obwohl das pfffige Fußballspiel eigentlich mehr Comic ist als steife Simulation, müssen Sie nicht auf erstklassige Features verzichten. Bis zu acht Spieler dürfen gleichzeitig in zehn unterschiedlichen Stadien und diversen Spielmodi (Freundschaftsspiel, Liga, Cup etc.) gegeneinander antreten. Ihnen stehen 36 vorgefertigte Teams zur Verfügung, deren Spieler alle ganz persönliche Eigenschaften inklusive Tricks und Special Moves haben. Und sollte Ihnen keines der Teams so richtig zusagen, steht es Ihnen offen, jede Spielfigur bis ins kleinste Detail zu editieren, wobei die äußere Erscheinung ihre Fähigkeiten widerspiegelt. Angefangen bei den Beinen und dem Oberkörper bis hin zum Konterfei, das Bände über den Spielstil mitsamt Geschick, strategischem Können und Durchsetzungsvermögen spricht. Selbstverständlich werden Ihre sportlichen Ergüsse auf dem Rasen auch von einem witzigen Kommentator begleitet. All Star Soccer wird voraussichtlich im Mai in die Läden kommen.

Verstärkung für die Platinum-Edition

Zwei Acclaim-Top-Hits zum Sparpreis

Sie erinnern sich wahrscheinlich: In Ausgabe 4/97 berichteten wir über Sony's neue Platinum-Edition. Im Rahmen dieser Aktion erscheinen einige der erfolgreichsten PlayStation-Titel zum Spottpreis von rund 50 Mark. Nun steuert auch Acclaim seinen Teil dazu bei und ergänzt die Reihe mit den Titeln "Alien Trilogy" und "Bust-A-Move". Sollten Sie diese

Titel noch nicht besitzen, ist das vielleicht die Gelegenheit, auf die Sie gewartet haben.



Warten auf den Herbst

Psygnosis sorgt für lange Spielnächte

Gleich mit fünf neuen Titeln will uns Psygnosis lange Herbst- und Winterabende verkürzen:

Mit "Psybadek" kommt ein Genre-Mix aus Plattform-Elementen und Puzzles auf den Markt. Bewegen werden Sie sich – zusammen mit einigen coolen Kids – mit Hilfe von Hooverdecks in einer komplett dreidimensionalen Welt. Für rasantes Tempo ist also gesorgt.



Eine Zeitreise der besonderen Art tritt "Rascal" an: Der Berufs-teenager will nur zwei Dinge: Spaß haben und cool sein. Gar nicht so einfach, wenn man einen verrückten Wissenschaftler zum Vater hat. Aber dann erfindet dieser eine Zeitmaschine...

3-D-Action mit Puzzle-Einlagen warten bei "Overboard" auf Sie. Steuern Sie eine Galleone auf der Suche nach einem verschollenen Schatz durch die Karibik, durch die Eismeere oder in die sagenhaften Kanalsysteme der Inka.



Der Weltraum, unendliche Weiten... 70 Missionen und 60 unterschiedliche Raumschiffe warten bei dem Weltraumabenteuer "Colony Wars" auf alle Science-Fiction-Fans – und solche, die es werden wollen.

Lang ersehnt: Die "Fortsetzung" des Kult-Racers "Formel 1". Mit der FOCA-Lizenz der laufenden 97er Saison verspricht auch dieses Game ein echter Knaller zu werden.



Nachschlag

Ergänzung des Hardware-Artikels in Ausgabe 5/97

Im Hardware-Test der letzten Ausgabe haben wir übersehen, die Info-Adressen anzugeben. Wir lassen Sie aber nicht im Regen stehen und liefern jetzt alles nach:

- „VRF 1“ (Lenkrad): Konami; Tel.: 069-95 08 12 88
- „Lasergun 97“ (Lightgun): Galaxy, München; Tel.: 089/7065151
- „Alps Gamepad“: OIT; Tel.: 0711/613758
- „Station Master“ (Joypad): OIT; Tel.: 0711/613758
- „Fighting Commander“ (Joypad): Konami; Tel.: 069-95 08 12 88

Neue Hardware

Sony modifiziert PlayStation

Sony hat sich entschieden, die Hardwarekonfiguration der PSX zu ändern. Seit der 18. Kalenderwoche werden die neuen Konsolen in Deutschland ausgeliefert.

Die Änderungen beziehen sich auf das Motherboard und die Position der optischen Leseinheit. Eine Änderung der Leistungsfähigkeit der PlayStation ergibt sich daraus nicht, lediglich die Fertigungsqualität wurde gesteigert und die Ausfallquote weiter minimiert. Ein zusätzlicher Vorteil liegt darin, daß die Geräte in wesentlich kürzerer Zeit hergestellt werden können, was der immer noch steigenden weltweiten Nachfrage zugute kommt.

Optisch ist der auffälligste Unterschied der Wegfall der Chinch-Anschlüsse an der Rückseite der Konsole (roter und weißer Stereo- und gelber Videoausgang). Alle drei Ausgänge gehen nun von dem Multi-AV-Out an der Rückseite der PSX an einen Scart-Stecker. Diese Anschlußmöglichkeit besteht bereits bei den bisherigen Konsolen für die Anwender, die ein Euro-AV-Kabel (RGB-Kabel) benutzen.

Auch die Verpackung der Konsole hat ein neues Outfit bekommen. Die existierende Variante wird durch silberfarbene diagonale Streifen ergänzt.

Der Preis für die PlayStation bleibt unverändert.

Cyber-Gladiatoren unter sich

Sony bringt neues Action-Strategiespiel auf den Markt

Heimlich, still und leise schlich sich ein neues Produkt in die Händlerregale: Mit "Carnage Hearts" versuchen sich Artdink an einer Strategie/Kampf-Simulation. Im Jahr 2073 kontrollieren Sie eine Cyber Link Armee, die aus menschen- und insektenähnlichen Kämpfer besteht und bis zum Hals mit High-Tech-Waffen und Sensoren ausgestattet ist. Einige beherrschen sogar den Luftkampf. Eines aber haben alle gemeinsam: Sie warten nur darauf, ihren Widersachern ordentlich einzuhetzen. Diese Schlacht wird auf den Monden des Jupiters ausgetragen und hat nur ein Ziel: Gewinnen.

Dieses Spiel wird laut Hersteller nur exklusiv für die Sony PlayStation geliefert und wartet mit echtzeitberechneten dreidimensionalen Gouraud-schattierten Polygon-Grafiken auf. Auch der Rest wie Filmsequenzen und Soundeffekte nutzen die Performance der PlayStation voll aus. Ein Multiplayer-Modus ist ebenfalls integriert.

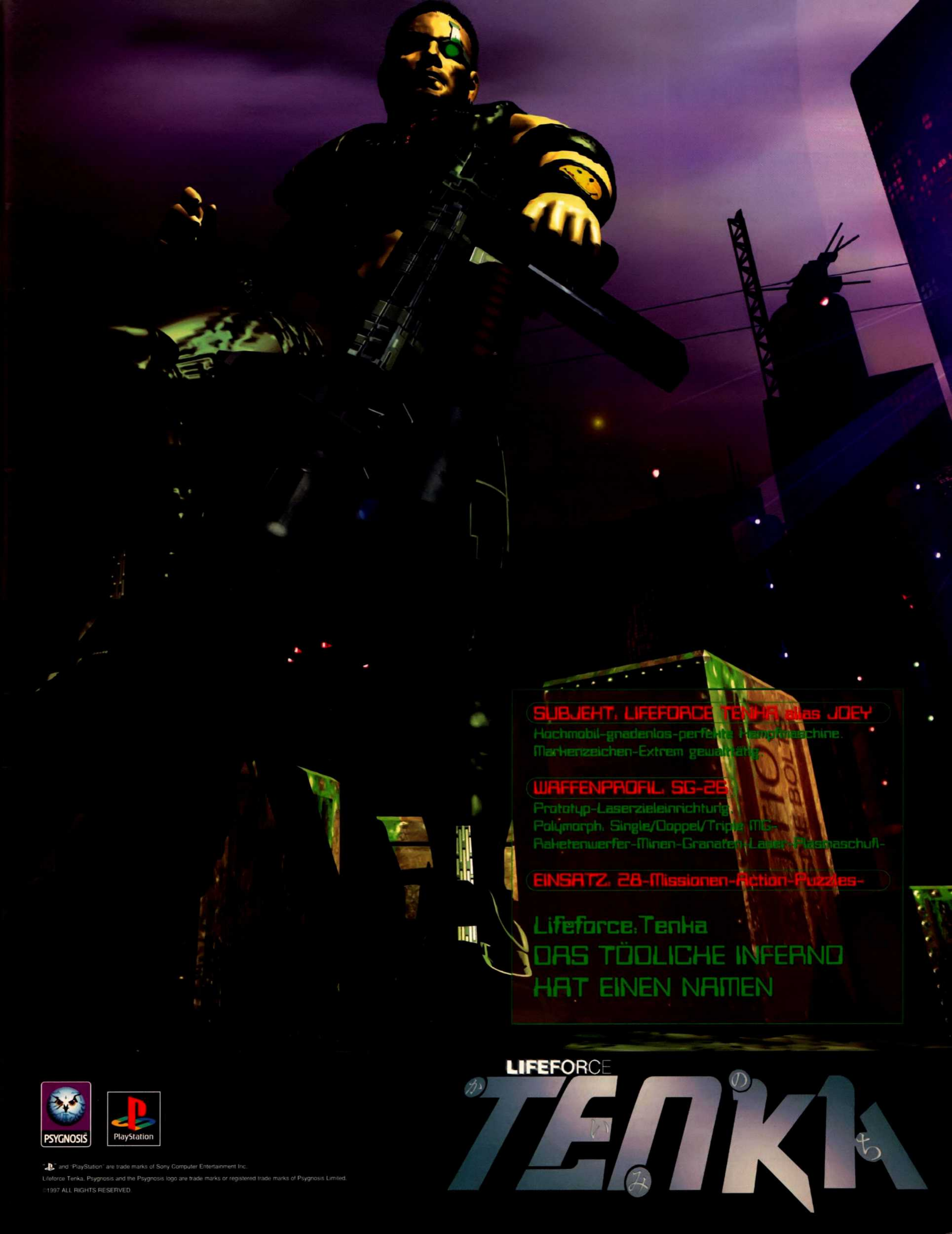
Einen ausführlichen Test dieses vielversprechenden Produkts liefern wir in Ausgabe 07/97 nach.

Top 10

1. **Tomp Raider** (Eidos)
Action-Adventure
2. **Command & Conquer** (Westwood)
Simulation
3. **Fifa Soccer 97** (Electronic Arts)
3D-Action
4. **Soviet Strike** (Kingsoft)
Simulation
5. **Tekken 2** (Namco)
Action
6. **Formel 1** (Sony)
Simulation
7. **Legacy of Kain** (Cristal Dynamics)
Action
8. **Crash Bandicoot** (Sony)
Jump'n Run
9. **Tekken Platinum** (Sony)
Action
10. **Ridge Racer Revolution** (Sony)
Simulation

MediaMarkt





SUBJEKT. LIFEFORCE TENKA alias JOEY

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

WAFFENPROFIL SG-2B

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

EINSATZ. 28-Missionen-Action-Puzzles-

Lifeforce: Tenka
DAS TÖDLICHE INFERNO
HAT EINEN NAMEN



"PS" 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



beantwortet von Patricia Beischl
und Moritz Menzel

Hallo Ihr PlayStation Magazinmacher!

Als ich Eure Zeitschrift zum ersten Mal sah, war ich von ihr hellauf begeistert, woran eigentlich nur die Demo-CD schuld war. Das Heft blieb natürlich auch nicht ungelesen. Eine nette Dreingabe zur Demo-CD.

Ich konnte mir nicht vorstellen, daß ein Stand-Alone-Magazin für eine einzige Spielekonsole, objektiv und kompetent die einzelnen Spieletitel bewerten kann. Trotzdem abonnierte ich die Zeitschrift. 12.80 DM für eine Demo-CD + Heft (nicht umgedreht) war für mich ein fairer Preis. Nun kam ich aber doch nicht darüber hinweg, mal in das Magazin zu schauen.

Und wurde langsam aber sicher immer enttäuschter. Was das gutgemachte Cover verspricht, hält der Inhalt nicht!

Hier die Gründe meiner Mäkelei (ich nehme hier nur Beispiele aus der aktuellen Ausgabe 4/97 des PlayStation-Magazins):

Es ist doch eine Frechheit, einem total verrissenen Spiel eine Bewertung von 2,9 zu geben! Ich spreche hier von dem Test zu "Die Stadt der verlorenen Kinder". Wie kann ein Spiel, das eine Gameplay- und Motivationsbewertung von 5(!) hat, trotzdem im Gesamtergebnis so gut abschneiden! Grafik und Sound nützen mir doch nur, wenn ich das Spiel spiele. Habe ich aber keine Motivation, das Spiel weiterzuspielen, so entgehen mir doch auch die späteren Sounds und Grafiken!

Genauso zählt die Präsentation dazu. Ein Spiel ist schon Scheiße präsentiert, wenn das Gameplay Mist ist.

Warum ist eine Klassikerspielsammlung nach heutigen Maßstäben nicht mehr bewertbar? Es sind doch nicht nur Spiele auf der CD (Arcade's Greatest Hits), sondern auch FMV-Sequenzen von den Entwicklern, das Schreiten durch die virtuelle Spielhalle, die vielen Hintergrundinfos und und und... Somit wären Grafik, Sound, Präsentation, Motivation und das Preis/Leistungsverhältnis bewertbar.

Nach Euer Meinung (Gesamtwertungskasten) sind alle Spiele aus dieser Ausgabe einen Kauf wert. Ein bißchen merkwürdig, oder? Selbst total verrissene Spiele (Stadt der ...) bekommen noch ein gut (2,9 ist immer noch eine gute Wertung). Und ein GUT entspricht einer Kaufempfehlung! Ein bißchen mehr Objektivität bitte. Denn man denke doch einmal an die naiven Leser unter uns (wobei ich keinem unterstellen will, daß er einer ist), oder auch an die Jüngeren.

Die glauben doch an so einen Test und kaufen sich dann wohnmöglich noch solche Spiele. Wenn sie ihnen gefallen, ist dagegen ja nichts einzuwenden, aber gefällt es ihnen nicht, Pech gehabt, denn: "Videospiele sind vom Umtausch ausgeschlossen".

Und dann wäre da noch Euer Special zur PlayStation im allgemeinen.

Für Neulinge recht brauchbar, für Erfahrene recht amüsant und nützlich. Doch mit der Seite "20 Dinge, die Sie noch nie über die PlayStation gelesen haben" stellt Ihr Euch ein Armutszeugnis aus. Ich glaube nicht, daß Sony und die PlayStation solch tumbe Werbung nötig haben. Doch alles der Reihe nach.

1. Neuigkeit für mich, habe ich wirklich noch nirgendwo gelesen.
2. Schon mal irgendwo gelesen.
3. Schon gewußt.
4. Puhh, was stinkt denn hier so? Eigenlob? Und dazu noch unrechtfertigt? Schämt Euch! Erfolgreich bedeutet zwar auch, einen guten Anfang haben, aber in diesem Zusammenhang bedeutet es auch meistverkauft. Und das seid ihr definitiv nicht.
5. Schon gewußt. Stand auch schon in jedem Magazin, das sich irgendwie schon mal mit der PlayStation beschäftigt hat.
6. siehe 1.
7. Stand schon in einer anderen Zeitschrift.
8. siehe 1.
9. siehe 1.
10. Siehe 7.
11. Ohh, wie interessant!!!! Trotzdem: Neuigkeit.
12. Siehe 1.
13. Siehe 7.
14. Siehe 1.

15. Siehe 7.
16. Siehe 7.
17. Siehe 7.
18. Oh wie neu. Siehe 7.
19. Siehe 7.
20. Siehe 7.

Eure Demo-CD ist super zusammengestellt. Etwas ältere Spiele reichen neueren die Hand. So kommt man auch in den Probespielgenuß solcher Spiele, die schon lange im Handel sind (großes Lob auch für das Sonderheft).

Warum aber wurden Abonnenten nicht auf das Sonderheft hingewiesen, oder bekamen es als "Treuebonus"? So mußte man trotzdem zum Kiosk gehen und es sich kaufen.

Vom Inhaltlichen ist die Präsentation Eurer CD also gut. Schlecht steht es aber um die Präsentation. Immer die gleiche nervige Musik immer das gleiche Auswahlmenü (grafisch zwar immer ein wenig anders, aber sonst gleich (ausgenommen Ausgabe 12/96 oder 1/97, das mit den Schneesternchen).

Weiterhin verspricht Ihr Euren Lesern schon geraume Zeit die Sache mit den Memory-Card-Speicherständen. Warum verspricht Ihr sowas, wenn Ihr es sowieso nicht haltet? "...in einer der nächsten Ausgaben..." heißt es. Meint Ihr damit eine der nächsten Ausgaben im Jahre 1998???

Warum kam Formel 1 in zwei Ausgaben auf die Demo-CD? Es wäre schon Platz für etwas anderes gewesen.

Doch es geht noch weiter. Eure Fragebogenaktion ist ganz nett, doch es gibt noch andere Geschmäcker. Nicht jeder zieht sich solchen Serienrotz wie "Gute Zeiten..." und "Unter Uns" rein; nicht

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!

jeder fährt auf Dancemusik ab (Scooter, Fun Factory).

Hier meine Vorschläge:

Technoartists (aber bitte nicht Blümchen, DUNE und solchen Mist, sondern so in der Richtung Westbam, Carl Cox (OK, schwierig), Armand Van Helden (OK, noch schwieriger), DJ Hell (OK, verdammt schwierig).

Rock und Popgrößen (auch aus Deutschland) aus den MTV Charts.

Ganz rare Sachen wie Kraftwerk u.v.m. Es gibt so viele Möglichkeiten.

So das war es nun fast, bleibt mir nur noch zu sagen:

- Layoutet Eure Seiten besser,
- Teilt Text und Bild besser untereinander auf,
- Nutzt die Ränder mehr
- Mehr Text und Hintergrund infos, dafür die Bildunterschriften kleiner
- Die Qualität der Bilder ist exzellent, aber müssen sie so groß sein?
- Ein Spieletest läßt sich auch problemlos auf 2-3 Seiten unterbringen und nicht auf 4-5.
- Um Himmelswillen die Spieletitel nicht über 1/5 bzw. 1/4 Seite ziehen!
- seid ein bißchen toleranter anderen Spielesystemen gegenüber

Ich hoffe Ihr verträgt die Kritik und nehmt sie Euch zu Herzen.

Tschüß Merlin Inc.

P.S. Damit nicht gleich wieder irgendwelche PlayStaion-Jünger voller Wut zur Feder greifen, und sich über mich auslassen, hier ein paar Vorabantworten:

- ja, ich habe noch Freunde
- nein, ich bin nicht eingebildet und arrogant
- ja, ich kann auch loben
- ja, ich habe ein Gehirn
- nein, ich bin nicht arbeitslos

Starker Tobak, den Sie uns da liefern. Aber da man uns nicht vorwerfen soll, wir würden immer nur positive Briefe abdrucken und wären nicht kritikfreudig, werden wir auf jeden einzelnen Ihrer Punkte eingehen. Fangen wir am besten oben an:

Das finale, ideale, allumfassende und überall auf Begeisterung stößende Wertungssystem ist schlicht und ergreifend noch nicht erfunden. Wir haben uns für eine Variante entschieden. Daß Verfechter der Prozentangaben damit nicht glücklich sind bzw. man an unserem System etwas verbessern könnte, streiten wir gar nicht ab. Der entscheidende Punkt ist nur: Auch dann wird es wieder Menschen geben, die uns sagen,

"wenn Ihr es schon ändert, warum habt Ihr es dann nicht besser so oder so gemacht?"

Wie Sie ganz richtig erkannt haben, kommt es bei unserem Wertungssystem ganz stark auf die Spielidee an. Unserer Meinung nach ist das auch das wichtigste Kriterium, um ein Game einzustufen – das tausendste 08/15-Jump'n-Run reißt schließlich keinen mehr vom Hocker, oder? Darüber hinaus trauen wir unseren Lesern soviel Abstraktionsfähigkeit zu, daß sie nicht nur die Gesamtwertung lesen, sondern sich auch die einzelnen Noten zu Gemüte führen. Spätestens dann ist jedem klar, ob ein Spiel sein Geld wert ist oder nicht. Außerdem müssen wir Sie korrigieren: Es ist keinesfalls wahr, daß ein Produkt schlecht präsentiert ist, wenn das Gameplay nicht stimmt. De facto haben die beiden Punkte kausal überhaupt gar nichts miteinander zu tun.

Sprechen wir über die Klassikersammlungen. Wir finden es nicht fair, bei einer Spielekollektion von vor zehn Jahren heutige Maßstäbe anzusetzen. Es ist richtig, daß man das "Drumrum" bewerten könnte – aber das ist sicher nicht das Kaufkriterium für derartige Kollektionen, oder? Die meisten, die sich diese Art Game zulegen, kennen die Spiele aus alten Spielhallen-Zeiten und finden nur wichtig, welche Klassiker auf CD-ROM gebrannt sind.

Kommen wir zu dem Punkt mit der "Kaufberatung". Es ist nicht richtig, daß alle Spiele der letzten Ausgabe von uns eine Empfehlung bekommen haben. Das, was Sie als "Kaufempfehlung" interpretieren, liegt unseres Erachtens nur bei den Spielen vor, die mit einer Medaille ausgezeichnet werden. Daß die Wertungen tendenziell höher respektive besser sind als z.B. bei PC-Titeln hat zwei Gründe: Zum einen ist die grundsätzliche Qualität von Konsolen-Spielen besser als bei PC-Produkten. Der Grund liegt auf der Hand. Bei PC-Titeln kann man die Käufer schon mal im Nachhinein mit diversen Update-Disketten beglücken, auf der nachträglich aufgetauchte Fehler behoben sind. Bei Konsolen funktioniert das nicht, da muß alles vorher passen. So fallen also die ganz schlechten Games schon im Vorfeld durch die Qualitätskontrolle. Das hat wiederum zur Folge, daß Titel vielleicht in der Story etwas lau sind, dafür aber immer noch ein hervorragendes Gameplay bieten. So setzen sich eben auch unsere Wertungen zusammen. Wie gesagt, mit Kaufempfehlungen hat das nichts zu tun. Aber warum sollen wir einem Produkt wie "Stadt der verlorenen Kinder" nicht zugestehen, daß z.B. die Präsentation brillant ist? Wie oben schon erwähnt, trauen wir unseren Lesern durchaus soviel Verstand zu, alle Einzelwertungen zu lesen und nicht nur auf das Gesamtergebnis zu achten.

So, wenden wir uns Ihrem größten Kritikpunkt, unserem Special in Heft 04/97 zu: Viele Punkte aus diesem Artikel standen in der Tat schon in anderen Magazinen. Allerdings immer mit dem Makel der "Gerüchtebasis" (betrifft 7, 10, 16, 20). Bei den anderen müssen wir Farbe bekennen: Es war tatsächlich nicht das erste Mal, daß diese Infos irgendwo veröffentlicht wurden. Thema "Eigenlob": Glauben Sie es oder nicht. No comment.

Etwas irritiert waren wir von Ihrer Frage, warum wir die Sonderhefte nicht an die Abonnenten verschenkt haben. Wenn Sie sich ein Standardmodell des VW Golf kaufen, gehen Sie dann auch davon aus, daß man Ihnen die Sonder-Edition "Joker" umsonst nachliefert? Außerdem war das Heft in erster Linie für die Leser interessant (und den Kauf wert), die unser Magazin bis dahin nicht regelmäßig gelesen haben und einen generellen Überblick über den Markt bekommen wollten. Davon abgesehen: Abonnenten bekommen Präsente.

Thema CD: Wie schon mehrmals in unserem Magazin zu lesen war, ist die Sony Qualitätskontrolle für jede Konsolen-Scheibe ein Muß. Diese Kontrollinstanz bezieht sich unter anderem auch auf die Aufmachung und die Benutzeroberfläche. Würden wir bei jeder Demo-CD eine neue Oberfläche designen, würde das den Weg unverhältnismäßig verlängern. So haben wir uns entschieden, die CD mit der gleichen Aufmachung zu präsentieren.

Einen wunden Punkt treffen Sie allerdings mit Ihrer Kritik an den immer noch nicht vorhandenen Spielständen. Seien Sie versichert: Wir haben nicht vor, unsere Leser zum Narren zu halten – technische Probleme verzögern dieses Vorhaben nach wie vor. Sollte das in Ihren Ohren nach Ausrede klingen, können wir das nicht ändern. Fact ist, daß wir in der Tat nach wie vor daran arbeiten, unsere Idee zu realisieren.

Sprechen wir über die Fragebogenaktion. Gab es da nicht so ein Sprichwort mit dem geschenkten Gaul und so...? Aber, wie dem auch sei. Wir fanden es hübsch, wenn sich z.B. Tina Turner, David Bowie, AC/DC oder Bon Jovi auf unseren Konsolen verewigen würden. Womit wir bei dem ersten Problem wären: Geschmäcker sind schlicht und ergreifend verschieden. Davon abgesehen gibt es aber noch eine sehr viel größere Hürde: Die Plattenfirmen. Allerdings der Konzern Sony auch über ein Musiklabel verfügt, ist es für viele Künstler, die bei anderen Firmen verpflichtet sind, unmöglich, neben dem Quasi-Konkurrenznamen Sony zu unterschreiben. Daß es bei Sony verschiedene Abteilungen gibt, die nichts miteinander zu tun haben, interessiert dabei leider niemand.

Ihr vorletzter Kritikpunkt – die Ge-

Auch in unserer Ausgabe 04/97 hatten wir zahlreiche Verlosungsaktionen. Die Preise sind zwischenzeitlich bereits bei den Gewinnern eingetroffen.

Die "Unter Uns"-PlayStation hat gewonnen:
Katharina Friedmann, Grünwald

Den Klängen des "Unter Uns"-Soundtracks lauschen:
Sebastian Narloch, Neuss
Christian Niklas, Neubäu
Stefan Tschuschner, Rosenheim
Florian Tanfeld, Kastl
Ronald Demharter, Loizendorf
André Schmidt, Biebertal
Ives Hochstrasser, Schöffland (Schweiz)
Christoph Struckmeier, Ftan (Schweiz)
Wolfram Schrödter, Domersleben
Jan-Simon van Wüllen, Nottuln

"Total NBA '97" liegt in den Konsolen von:
Mandy Friese, Dresden
Christian Düsing, Bergen
Marcus Kappel, Plochingen
Philipp Hölscher, Norderstedt
Felix Prescher, Detmold

Mit "Total No. 1" spielen:
Frank Scheel, Köln
Andreas Mattner, Osterweddingen
Tobias Böttcher, Viersen
Michael Beylich, Neukirchen-Malente
Hüseyin Yilmaz, Castrop-Rauxel

Mit den PSX-Kopfhörern wurden beglückt:
Eduard Rehan, Backnang
Timo Walkemeyer, Helmstedt
Marcel Eckardt, Gera-Lusan

Die Star Wars-Bücher haben wir geschickt an:
Hermine Brenner, München
Heiko Worecki, Oberhausen
Judith Kuchenbecker, Berlin

Die "Command & Conquer"-Soundtracks gab's für:
René Breitmann, Vockerode
Michio Hayashi, Hannover
Thomas Lätzsch, Essen
Thomas Möller, Rostock
Andreas Wahl, Wiesbaden
Einz Lange, Norderstedt
Michael Brenz, Kuchen
Anastasia Seliger, Stuttgart
Richard Exner, Wien
Janosh Janta, Hattingen

"Command & Conquer"-Mauspads haben gewonnen:
Stefan Klimke, München
Uwe Klein, Hanau
Ralph Kreienkamp, Münster
Rolf Erdsack, Berlin
Stefan Blum, Sassnitz
Sven Nessler, Dresden
Uwe Hausen, Hennef
Stefan Spöcker, Boos
Thomas Frisch, Schwandorf

Alles über die Eishockeyregeln erfahren aus den entsprechenden Büchern:
Boris Badasch, Bad Ems
Michael Laskowski, Recklinghausen
Thomas Flemming, Belun
Carsten Hollenberg, Welfrath
Torben Dickopf, Bannberscheid
Dominik Goebel, Hochdorf
Benjamin Lippert, Potsdam
Daniel Leuschner, Hamburg
Benjamin Jahn, Herten
Tobias Schönfelder, Hallbergmoos

Das handsignierte Trikot der deutschen Eishockey-Nationalmannschaft trägt:
Jutta Ramm, Hamburg

Star Gladiator-T-Shirts:
Eine Liste mit 50 Namen? – Das ist zu viel des guten. Aber seien Sie sicher: Sie sind verschickt!

PlayStation-Club

Wie bei jeder Eurer Zeitschriften (fast jeder, die Red.), auch hier erst mal ein riesiges Lob an Euch. Eure Zeitschrift trifft genau die Interessen der Leser und ist auch sehr beliebt bei unseren Club-Mitgliedern - wir lesen sie alle regelmäßig.

Wir sind ein PSX Club mit 28 Mitgliedern aus dem Raum Mönchengladbach, Düsseldorf, Köln, Bonn, Recklinghausen und sogar Hamburg und suchen PSX-Fans als Clubmitglieder. Es gibt keinen Clubbeitrag, wir treffen uns einmal im Monat und senden jedem Mitglied mindestens ebenso oft Infos zu. Wir tauschen auch Spiele untereinander aus, was bei einer größeren Anzahl Mitglieder natürlich mehr bringt. Auch gebrauchte Teile verkaufen wir zum Selbstkostenpreis an die Mitglieder. In der Zukunft wollen wir ein Treffen mit einem englischen Club machen und ein Wochenende in London verbringen. Dort werden dann Spiele-Wettkämpfe ausgetragen und wir werden in einer Pension wohnen, die uns kostengünstig von einem Mitglied des Clubs "PSX Future Watch" überlassen wird. Das alles soll voraussichtlich in der dritten bis vierten Maiwoche oder Anfang Juni stattfinden und wird inklusive Fahrt, Unterkunft, Frühstück und Mittagessen nur etwa 200 bis 250 Mark kosten (abhängig von der Zahl der Teilnehmer). Mitte Mai werden wir auch noch einen Verleihclub eröffnen, wo alle Mitglieder sich kostenlos bis zu zehn Tagen Spiele ausleihen können. Der Monatsbeitrag wird zirka sieben bis zwölf Mark betragen.

Phanta Club PSX c/o Francis Walters, Mühlenstr. 245, 41236 Mönchengladbach.

schichte mit unserem ach so schlechten Layout - trifft uns am wenigsten. Unzählige Leserbriefe beweisen uns, daß die Mehrheit unser luftiges Design mit den großen Bildern hübsch findet. Auch die längeren Strecken stoßen im allgemeinen auf regen Zuspruch, ebenso die Aufmacher.

Zu guter letzt bleibt uns nur eine Gegenfrage: Wo sind wir denn intolerant gegenüber den anderen Systemen?

Okay, wir berichten nicht gerade ausführlich über das Nintendo64 - das ist aber doch im PSX-Magazin auch nicht unbedingt von Nöten, oder?

Ansonsten gilt: Wir freuen uns, daß Sie Freunde haben, wir glauben Ihnen, daß Sie weder eingebildet noch arrogant sind (außer vielleicht ein klitzekleines bißchen), natürlich können Sie auch loben (wenn auch nicht uns, zumindest nicht so direkt), warum sollten Sie kein Gehirne haben (stilistisch ist Ihr Brief einwandfrei), wie kommen Sie auf die Idee, wir hielten Sie für arbeitslos (wir schreiben auch seitenweise und sind es trotzdem nicht - hahaha), und daß Sie nicht feige sind, daran zweifeln wir auch nicht!

In diesem Sinne - trotzdem noch viel Spaß bei der weiteren Lektüre!

PlayStation 2?

Ich finde Euer Magazin einfach super! Jetzt zu meinen Fragen:

1. Ist die PlayStation 2 ein 64- oder ein 128-Bit Gerät?
2. Kann man die jetzigen CD's auf der PlayStation 2 abspielen?
3. Ich habe gelesen, daß "Turok" auf die PlayStation umgesetzt werden soll. Stimmt das?
4. Wann kommt "Resident Evil 2" endgültig in die deutschen Läden?
5. Was ist ein Game Killer für die PlayStation?

Kai W., St.-Georgen

1. Wie bereits von uns berichtet, wird die PlayStation 2 frühestens Ende 1999 erscheinen, und man darf davon ausgehen, daß sie technisch dann wieder zum High-End-Bereich der Konsolen gehört - was immer das zu diesem Zeitpunkt sein wird. Denn wer weiß, ob nach 1999 überhaupt noch jemand über 64- oder 128-Bit spricht...

2. Das wissen wir zum jetzigen Zeitpunkt auch noch nicht (s.o.)

3. Ja, wie in den News nachzulesen ist, wird der N64-Hit auch für die PlayStation kommen.

4. Tja, das wüßten wir auch gerne. Leider steht es immer noch nicht genau fest; die aktuellste Information ist "Herbst" - was immer das bedeutet.

5. Ein Game Killer ist eine MemoryCard, auf der bereits diverse Spielstände gespeichert sind. Außerdem enthält er

Gamekiller-Cheats für aktuelle Spiele, wie z. B. "Crash Bandicoot", "Formel 1", "Resident Evil", "Soviet Strike", "Tekken 2" und "WipEout 2097". Der Verkaufspreis liegt bei rund 65 Mark. Nähere Informationen erhalten Sie direkt bei Dataflash unter der Rufnummer 028 22/6 85 45.

Gibt's doch gar nicht

Ich bin ein sehr großer Fan von Ihrem Magazin. Einige Fragen interessieren mich brennend:

1. Ich besitze FIFA '97 und will nun wissen, was mit dem Begriff "Motion Capture" gemeint ist.
2. In Ihrem Heft Nr. 4/97 haben Sie gesagt, daß bei Topsellern wie "Formel 1" der Preis auch von Raubkopien abhängt. Aber es gibt doch gar keine Kopiermaschine für die PlayStation. Oder doch?
3. Ich weiß: Schon wieder dieses Frage! Aber wieso ist "Resident Evil" nicht indiziert worden, "D***" aber schon? Letzteres ist doch deutlich weniger brutal als

Resident oder vergleichbare 3-D-Shooter.

Florian M., Bad Wildbad

1. "Motion Capture" bedeutet, daß die Bewegungsabläufe von realen Personen "eingefangen" und dann auf gezeichnete Akteure übertragen wurden. Bei FIFA '97 heißt das konkret, daß zahlreiche Aufzeichnungen von Fußballspielern Pate für die Pixel-Double waren.

2. Was sollen wir denn auf diese Frage antworten? Ich meine, sollen wir darauf überhaupt antworten?

3. Eine gute Frage! Aber Sie kennen doch sicher den beliebten Spruch "Die Wege der BPS (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften) sind unergründlich..."

Fragen, Fragen und nochmal Fragen

Erst einmal muß ich Euch loben, Euer Magazin ist gelungen. Nun zu meinen Fragen:

1. Ich würde gern mal wissen, wie viele Mitarbeiter in Eurer Redaktion

Leser helfen Lesern

Nachschlag: In Ausgabe 4/97 stand an dieser Stelle ein Lösungsvorschlag von Herbert K. aus Trechtlingen zum Problem des etwas nach links verschobenen Bildes. Michael D. aus Herne hat noch eine andere Idee:

Ich kann diesen Trick mit der Trennung des achten Pins des Scart-Kabels nicht empfehlen, denn bei manchen ist das Kabelchen, das zum Pin8 führt, durch die Platine auch mit anderen Pins verbunden. Beim Original von Sony z.B. fallen die anderen Pins automatisch aus, wenn man die Nummer Acht trennt. Das kann, abhängig vom Scart-Kabel und Typ des Fernsehers, zu verschiedenen Nebenwirkungen führen: z.B. Synchronisationsprobleme (die ohnehin ein großes Problem sind). Ich weiß nicht, ob es sich lohnt, das Bild die zwei cm nach rechts zu verschieben, denn zudem besteht dann kein RGB-Empfang mehr. Das Bild wird zwar zentriert, doch das RGB-Signal wird nur noch simuliert, was man dann etwa mit Audio/Video + Scart-Adapter vergleichen kann. Außerdem gibt es immer mehr Titel, bei denen man das Bild selbst einstellen kann (z.B. "Krazy Ivan", "F1"). Was ich aber empfehlen kann: Wenn man die Konsole per Scart-Kabel an den Dudenkasten anschließt, sind die beiden Audio-Eingänge der PSX frei (der weiße und der rote). Nun kann man diese zum Anschluß an diverse Soundgeräte benutzen (dazu sind sie eigentlich gedacht). Man nimmt hierfür nur das mit der PSX gelieferte Kabel und schließt den roten und den weißen Stecker z.B. an die Stereoanlage an - den gelben läßt man einfach weg. Das alles funktioniert sogar ohne Scart-Kabel, wenn man also die Konsole über das Kabel mit den drei Steckern mit dem TV verbunden hat. Dazu zieht man einfach Rot und Weiß ab, und schon sind diese beiden Eingänge frei zu Verbindung mit der Stereoanlage. In diesem Fall erklingt allerdings kein Laut mehr aus dem Fernseher, sondern nur noch aus der Anlage.

Diese Angaben sind wie immer ohne Gewähr! (Die Red.)

arbeiten und wie Euer Tagesablauf so aussieht.

2. Wo bekomme ich WipeOut 2097 T-Shirt oder Baseballcaps und wieviel kosten sie?

3. Gibt es eigentlich schon einen Adapter, um ein PlayStation-Pad an den PC anzuschließen? Haben sich Firmen darüber schon mal Gedanken gemacht?

4. Warum kann man PSX-Spiele auf dem PC lesen, wenn man sie doch nicht spielen kann?

5. Wer ist eigentlich auf die Idee gekommen, eine Zeitschrift nur für die PSX zu gründen?

Der Name ist der Redaktion leider unbekannt

1. Zur Zeit haben wir drei feste Redaktionsmitglieder und etwa fünf freie Autoren, die für uns Artikel schreiben. Hier in der Redaktion haben wir an sich nichts besseres zu tun als den ganzen Tag zu spielen. Unterbrochen wird diese Beschäftigung nur durch die zahlreichen Pausen. Nach dem ausgiebigen Auschlafen fahren wir zum Frühstück in den Verlag und haben dann gewohnheitsgemäß enormen Streß, weil wir in der kurzen Zeit zwischen Kaffee (etwa 11 Uhr) und Feierabend (etwa 13 Uhr) ja

noch irgendwo das Mittagessen unterbringen müssen. Haha! Also jetzt mal Schluß mit lustig. Ein Heft rauszubringen ist wirklich ein knochenharter Job. Der Großteil unserer Arbeit besteht in immer wiederkehrenden Organisations- und Routinearbeiten, und die Redakteure kommen normalerweise höchstens zu Hause mal zum Spielen, weil im Büro kaum Zeit zum Luftholen bleibt. Trotzdem: In der Regel ist es ein klasse Job – wenn auch nicht ganz so, wie man sich das als Außenstehender vielleicht so vorstellt.

2. Der Packung des Spiels liegt eine Karte bei, mit der man diese Artikel bestellen kann. Soweit wir wissen, ist der Händler allerdings in England. Eine andere Bezugsquelle ist uns auch nicht bekannt.

3. Unseres Wissen existiert ein solcher Adapter noch nicht. Allerdings gibt es auch für den PC GamePads, die denen der PlayStation sehr ähneln. Die beste Kopie ist wohl das Gravis GamePad, das vielleicht nicht ganz an das "Original" hinkommt, aber genauso aussieht und recht gut in der Hand liegt.

4. "Lesen" ist nicht so ganz die richtige Bezeichnung in diesem Zusammenhang. Man kann sich den Inhalt einer PlayStation-CD vom PC anzeigen lassen, aber z.B. nicht kopieren. Selbst wenn das

ginge, würden sich die Spiele auf Grund der inkompatiblen Hardware nicht auf dem PC starten lassen.

5. Die Idee für das erste PSX-Magazin stammt aus England. Dort erscheint das "Official UK-PlayStation Magazin". Da wir den deutschen Lesern die Lektüre eines ausschließlich für die PlayStation konzipierten Heftes nicht vorenthalten wollten, haben wir uns dann kurzerhand entschlossen, ebenfalls ein solches herauszubringen.

Zu spät

Warum testet Ihr Spiele, die schon im Handel sind, wenn Euer Heft erscheint? Will man Eure Berichte als Kaufentscheidung zugrunde legen, muß man erst warten, bis das Magazin im Handel ist, obwohl man ansonsten das Spiel schon eher erwerben könnte. Eure Mitbewerber sind da schneller...

(einige Leser aus überall)

Die Antwort ist einfach: Wir testen nur deutsche Versionen. Im Gegensatz zu anderen Magazinen haben wir uns auf die Fahne geschrieben, nur das unter die Lupe zu nehmen, was dann auch in

den Läden stehen wird. Bekommen die Firmen erst sehr spät die Test-fähigen Versionen, überschneidet sich schon mal die offizielle Markteinführung mit unserer Berichterstattung. Zahlreiche Briefe zeigen uns aber, daß unsere Leser Wert darauf legen, zu wissen, was genau die deutschen Veröffentlichungen bieten werden.



Traurig, aber wahr!

Immer wieder erreichen uns Mitteilungen, daß Spiele nicht richtig funktionieren. Sollte das auch bei Ihnen der Fall sein ("beliebte" Spiele aus diesem Bereich sind "Crash Bandicoot" und "Tunnel B1"), 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.

Erhältlich für
Windows® 95 und PlayStation™



Original-Grafik aus dem Spiel.

Moto Racer und Delphine Software sind Warenzeichen von Delphine Software International. Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Windows ist entweder ein Warenzeichen oder ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. PlayStation und  sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc.

Entwickelt von

Vertriebt durch



Agenten sterben einsam



Wer kommt Ihnen als erstes in den Sinn, wenn Sie den Namen Armstrong hören? Neil, der Astronaut? Louis, der Trompeter? Oder Steed, der Agent? Falls Sie auf letzteren tippen, gehören Sie zu den Lesern, die aufmerksam die News verfolgen. von Artur Hoffmann



Er hechtet durch Lavahöhlen, pirscht durch düstere Industriekomplexe und taucht am Meeresboden entlang. Ganz nebenbei schießt er noch auf alles, was sich bewegt. Falls Sie glauben, daß hier die Rede von James Bond, Agent Ihrer Majestät, ist, täuschen Sie sich gewaltig. Der Mann, um den es hier geht, heißt Armstrong – Agent Steed Armstrong. Virgins neuer Supermann kämpft im Jahre 1930 gegen die allmächtigen Mafiasyndikate, die die Welt fest im Griff haben. Seine Gegenmittel sind ein Maschinengewehr und ein unverschämt lässiges Auftreten.

Der Unbestechliche

Laut Virgin werden Sie in der endgültigen Version rund 27 Level durchwandern, bis Sie die Welt aus den Klauen des hinterlistigen Obermafioso Spats Falconetti befreit haben. Jede einzelne Stufe hat dabei ein unverwechselbares Flair, das von den comicmäßigen Charakteren und den perfekten Hintergrundgrafiken herrührt. Zwischen den einzelnen Missionen spinnen zahlreiche Full Motion Videos den Handlungsfaden weiter und bereiten Sie auf Ihren nächsten Einsatz vor.

Da die Befreiung der Welt nicht einmal von einem Super-

typen wie Steed ganz allein zu bewältigen ist, stehen Ihnen zwei treue Begleiter zur Seite. Während der vielbeschäftigte Colonel Frigate sein mürrisches Gesicht eher selten blicken läßt, ist Armstrongs bildhübsche Partnerin Agent Tanya öfter zu sehen. Das ist auch gut so, schließlich hat die nette Dame immer wieder den einen oder anderen heißen Tip für unseren Helden. Dies haben Sie auch bitter nötig, da sich Ihre Aufgaben nicht nur auf das Beseitigen von Gegnern be-



[1] Caramba, das muß weh tun! **[2]** Am Pier geht's mal wieder rund. **[3]** Nicht mal unter Wasser hat Steed seine Ruhe.

schränken. Ob es um die Befreiung von Agenten, die Zerstörung von Radarstationen oder das Stehlen von Geheimdokumenten geht – Sie sind immer mittendrin und live dabei. Im späteren Spielverlauf erhält Ihr Maschinengewehr

netterweise Unterstützung durch Handgranaten und Spezialmunition. Dermaßen ausgerüstet werden Sie Ihren Gegnern, den Firestarters und den Rocket Men, zeigen, wer der Chef im Ring ist.

Die Verantwortung für die-

Zahlreiche Sequenzen wurden im ersten Arbeitsschritt mit der Hand gezeichnet.

■ HERSTELLER:	Virgin	■ HERKUNFTSLAND:	UK
■ ENTWICKLER:	Virgin	■ GENRE:	Action
■ VERFÜGBAR AB:	Juli	■ ANZAHL DER SPIELER:	1

AGENT ARMSTRONG

ses persiflierend-ironische Actionspektakel trägt eine, bisher nicht in Erscheinung getretene Kreativschmiede namens King of the Jungle.

Agent Armstrong soll nach Angaben von Virgin im Juni/Juli dieses Jahres zu seinem PlayStation-Debut aufbrechen. Wir sind jedenfalls sehr gespannt – und halten Sie natürlich auf dem Laufenden.

pat



[1] Armstrong ist ein explosiver Typ. [2] In perfekter Combatstellung nähert sich Steed den gegnerischen Horden. [3] Die Gegner starten auch Frontalangriffe. [4] Let's kick some Butts!



Ihre Aufgaben sind nicht nur auf das Beseitigen von Gegnern beschränkt.



Erhältlich für
Windows® 95 und PlayStation™



Original-Grafik aus dem Spiel.

Moto Racer und Delphine Software sind Warenzeichen von Delphine Software International. Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Windows ist entweder ein Warenzeichen oder ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. PlayStation und PS sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc.

Vertrieb durch



ELECTRONIC ARTS™

Entwickelt von



ÜBER DEN WOLKEN



Flug- und Luftkampfsimulationen gibt es einige. **Leider nur spärlich** für die PlayStation. **Virgins neustes Game** bringt da frischen Wind in die Chips Ihrer Konsole: **"Wing Over"**. von Ingo Böhme

Sind Sie schon mal eine Fokker geflogen? Oder mit einer Mirage auf den Wogen der Wolken gesurft? Nein? Ist Spitfire für Sie nur eine Automarke und kein schnittiges Jagdflugzeug aus dem zweiten Weltkrieg? Dann werfen Sie mit uns einen ersten Blick durch die Schlüssellocher der Entwicklungswerkstatt von Virgin.

Gruppen nur noch in einem harmlosen Rahmen gegenüber: In einer simulierten Luftschlacht mit strengen Regeln.

Wer jetzt denkt, es ginge wieder nur ums "rauf-runter-zieln-ballern", der hat sich geschnitten. Denn einerseits stehen zahlreiche Flugzeuge mit völlig unterschiedlichem Flugverhalten zur Auswahl. Dazu gehören sowohl Kultvögel wie die Propeller-getriebenen Fokker DR1, die englische Spitfire MK1, aber auch der moderne Jagdbomber Mirage III. Weiterhin sind die F/A-18A Hornet, Saab Dragon und A10 Thunder mit von der Partie.



aber auch die Strategen unter Ihnen nicht zu kurz. Denn der Einzelkämpfer im Rambo-Stil ist bei Wing Over nicht gefragt. Statt dessen dominiert der Team-orientierte Fighter, der eine gute Taktik an den Tag legt und seine Crew zielgerichtet einsetzt. Dabei schlüpfen Sie in die Rolle von einem der verfügbaren Piloten, die allesamt unterschiedliche Fähigkeiten aufweisen und starten in einem der fünf verschiedenen Spielmodi. Ob Sie nur einen kleinen abendlichen Entspannungsfight im Arcade-Stil wählen oder sich auf eine zeitintensive Schlacht einlassen – alles ist möglich.

Stehen Ihnen zwei Konsolen, ebenso viele Fernseher und ein Linkkabel zur Verfügung, sind Sie gerüstet, um Wing Over im direkten Wettstreit gegen Ihre Freunde zu spielen. Und damit richtiges Flieger-Feeling aufkommt, unterstützt das Game natürlich auch alle Steuerknüppel, die zu Sony's Analog-Stick kompatibel sind.

In der nächsten Ausgabe werden wir den Prototyp dieser ersten Strategie-Luftkampf-Simulation für die PlayStation genauer unter die Lupe nehmen und verraten Ihnen, ob das Gameplay den großen Erwartungen entspricht.

pat



In wenigen Jahrzehnten haben wir es endlich geschafft: Globaler Friede! Zumindest wenn es nach dem Storyboard von Virgins neuem PlayStation-Spiel geht. Die Welt ist vereint und wird von einer weisen Regierung geführt. Und diese weiß um die Schwächen der menschlichen Natur, wie Aggression, Neid und Haß. Und wie im alten Rom heißt es auch im 21. Jahrhundert "Brot und Spiele", um diese Emotionen unter Kontrolle zu halten. Nur werden in der kultivierten Neuzeit natürlich keine Sklaven den Löwen vorgeworfen. Statt dessen stehen sich rivalisierende



Zum anderen ist die Idee hinter Wing Over neu für das Genre. OK, es gibt bereits Spiele, in denen Sie mit Hubschraubern (siehe PlayTest Gunship PSM 9/96) oder einem Starfighter (siehe PlayTest Starfighter 3000 PSM 10/96) den Luftraum von feindlichen Bösewichtern säubern. Aber dort geht es in der Hauptsache um zwei Aktionen: Gasgeben und Feuern.

Nicht so bei Wing Over. Natürlich sind diese Elemente auch hier vertreten. Das ist die action-lastige Seite des Gameplay. Darüber hinaus kommen



BRANDHEISS!

Sony Playstation – Spiele

2Xtreme	85,99
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	39,99
Alone in the Dark 2	AKTION! 49,99
Alphastorm *	89,99
Andretti Racing	89,99
Area 51 *	99,99
Atari Greatest Hits *	79,99
Ball Blazer Champions *	99,99
Baphomets Fluch	95,99
Battle Arena Toshinden 1 (Platinum Ed.)	49,99
Battle Arena Toshinden 2	99,99
Battle Sport *	79,99
Battle Stations	89,99
Black Dawn	89,99
Broken Helix *	99,99
Bubble Bobble	AKTION! 49,99
Bubble Bobble 2 *	89,99
Bust-a-Move 2: The Arcade	39,99
Carnage Heart *	85,99
Chaos Control *	89,99
Chronicles of the Sword	95,99
City of the Lost Children *	95,99
Command & Conquer	109,99
Constructor *	89,99
Contra *	99,99
Crash Bandicoot	109,99
Creation *	89,99
Crow: City of Angels	79,99
Crusader – No Remorse	89,99
Crypt Killer *	99,99
Cyberia	AKTION! 39,99
Dark Forces *	99,99
Darklight Conflict *	89,99
Deadly Skies *	89,99
Deathdrome *	89,99
Descent 1	AKTION! 39,99
Descent 2	79,99
Destruction Derby 1 (Platinum Edition)	49,99
Destruction Derby 2	99,99
Discworld (dt.)	95,99
Disruptor Special Edition	49,99
Down in the Dumps *	89,99
Dragonheart: Fire & Steel	89,99
Excalibur	89,99
Exhumed	89,99
Formel 1	109,99
Fade to Black Classic *	49,99
FIFA Soccer 96 Classic *	49,99
FIFA Soccer 97	89,99
Galaxian 3 *	89,99
Gunship (engl.)	89,99
Hardcore 4x4	99,99
Heaven's Gate *	89,99
Herks 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
Killing Zone	AKTION! 49,99
Kings Field	85,99
Konami Open Tennis *	89,99
Last Dynasty *	89,99
Legacy of Kain	89,99
Lethal Enforcers *	99,99
Lifeforce Tenka *	99,99
Little Big Adventure	89,99
Lomax	95,99
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
Mechwarrior 2	89,99
MegaMan X3 *	89,99
Mickey's Wild Adventure	95,99
Micro Machines V3	99,99
Monster Truck *	99,99
Motor Toon 2 *	95,99
MTV's Aeon Flux *	89,99
Myst	95,99
Namco Museum Pieces 3 *	85,99
Namco Smash Court Tennis *	95,99
Namco Soccer Primal Goal	95,99
Nascar Racing 96 *	89,99
NBA Hangtime *	89,99
NBA In the Zone 2	99,99
NBA Jam Extreme	79,99

Sony Playstation – Spiele

NBA Live '97	89,99
Necrodrome *	99,99
Need for Speed 1 Classic *	49,99
Need for Speed 2 *	89,99
NHL Face Off '97	85,99
NHL Hockey '97 (EA Sports)	89,99
NHL Powerplay Hockey *	89,99
Overblood *	89,99
Pandemonium	79,99
Panzer General 2 *	89,99
Parodius Deluxe	AKTION! 39,99
PGA Tour Golf '96 Classic *	49,99
PGA Tour Golf '97	89,99
Player Manager	89,99
Po'ed *	89,99
Porsche Challenge	85,99
Quest for Fame *	89,99
Rage Racer *	99,99
Rayman	89,99
Rebel Assault 2	99,99
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 *	95,99
Road Rage *	89,99
Road Rash Classic *	49,99
Sampras Extreme Tennis	99,99
Sentient *	99,99
Sim City 2000	89,99
Soul Blade *	99,99
Soviet Strike	89,99
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	109,99
Tempest X *	79,99
The Devide: Enemy Within *	89,99
The Fallen *	89,99
Tilt!	AKTION! 49,99
Time Commando	89,99
Titan Wars *	89,99
Tobal No.1	95,99
Tomb Raider	89,99
Top Gun – Fire At Will	99,99
Total NBA '97	85,99
Transport Tycoon *	i.V.
Tunnel B1	89,99
Twisted Metal 2	95,99
Vandal Hearts *	99,99
Virtual Pool *	79,99
Warwind *	79,99
Williams Arcade Greatest	AKTION! 49,99
Wing Commander 3	99,99
Wing Commander 4 *	89,99
Wing Over *	89,99
Wipe Out (Platinum Edition)	49,99
Wipe Out 2097	99,99
World Cup Golf	AKTION! 29,99
Wreckin' Crew *	89,99
WWF In Your House	79,99
WWF Wrestlemania	AKTION! 39,99
X2	99,99
X-COM: Terror from the Deep	95,99
X-Men: Children of the Atom *	79,99
Zork Nemesis *	89,99

Sony Playstation – Zubehör

Action Replay Pro	89,99
Analog Joystick	129,99
Antennenkabel	39,99
Infrarot-Joypads (1 Paar)	79,99
Joypad	ab 29,99
Lenkrad	ab 99,99
Link-Kabel	29,99
Maus	59,95
Memory Card (15 Blocks)	29,99
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	29,99
Specialized Ascii Joypad	69,95
Specialized Ascii Joystick	119,95
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	19,99

SONY



Playstation

Grundgerät 299,00
incl. Control Pad

Die neuen Megahits unter
den Strategie-Spielen:

Vandal Hearts

Sony PSX *

99,99

Panzer General 2

Sony PSX *

89,99

Die neuen
Action-Highlights!

Lifeforce Tenka

Sony PSX *

99,99

Soul Blade

Sony PSX *

99,99

Electronic Arts-Classics:

Fade to Black
Fifa Soccer 96
Need for Speed 1
Road Rash
jeweils für Sony PSX *
je 49,99

Endlich lieferbar!

Spider

Sony PSX *

89,99

Rebel Assault 2

Sony PSX

99,99

Unsere
Filialen:

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 Tel.: (030) 247 21 583 Parkplätze vor der Tür	Media Point Bernau im "Forum Bernau" Zepemicker Chaussee Tel.: in Vorbereitung! S-Bahn Bernau	Media Point Bremen Hanseatenhof 9 im Lloydhof / P am Brill Tel.: (0421) 16 80 80 Str.-bahn 2,3 Am Brill	Media Point Koblenz Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85 alle Bahnbusse KEVAG-Bus 9, 10
Media Point Berlin – Friedr.hain Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790 U-Bahn 5 Rth. Friedr.h. Tram 20,21 Bersarinp.	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) 434 90 991 U-Bahn 6 Alt-Tegel Bus 120, 125, 133, 222	Media Point Hamburg – Harvesteh. Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139 U-Bahn 3 Hoheluftbr. Bus 35, 102	Media Point Dortmund Rheinische Straße 85 Tel.: (0231) 914 25 24 Straßenbahn 404 Heinrichstraße	Media Point ??? ... to be continued. Demnächst auch in Ihrer Nähe!

Media Point

Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin
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

Automatischer 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 Allg. 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 / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!



Angespielt | **Syndicate Wars**



Willkommen in der Zukunft: In den großen Metropolen ist das Chaos ausgebrochen, die Bevölkerung wird von implantierten Mikrochips kontrolliert, und in den Straßen bekämpfen sich rivalisierende High-Tech-Gangs ohne Rücksicht auf Verluste. von Michael Schmithäuser

Wenn es nach den Software-Entwicklern bei Bullfrog geht, beschert uns die Zukunft ein noch düsteres Szenario als Georges Orwells "1984". Statt "Big Brother is watching you" ist eher "Big Brother is shooting you" angesagt. Denn rivalisierende Gangs treiben sich in den

Straßen der Weltmetropolen herum und schießen bei ihren wilden Gefechten alles kurz und klein, was ihnen in den Weg kommt – auch unbeteiligte Passanten.

Schöne neue Welt

Bei diesen finsternen Gesellen handelt es sich nicht etwa um skrupellose Kriminelle, sondern um von der Regierung angeheuerte Söldner. Die Gegenspieler dieser Truppen sind – wie nicht anders zu erwarten – bezahlte Top-Killer einer Rebellen-Organisation.

Die Regierung der fernen Zukunft obliegt einer riesigen Organisation namens "EuroCorps". Dieses mächtige Unternehmen hat seine "Schäfchen" fest im Griff: Allen Bürgern wurde kurzerhand ein Mikrochip ins Gehirn implantiert, der dafür sorgt, daß die betroffenen Menschen immer brav das tun, was EuroCorps von ihnen erwartet. Die

totalitären Machthaber wollen natürlich auch weiterhin die volle Kontrolle behalten, und so lassen sie zehn hochkarätige Wissenschaftler auf Island an noch effektiveren Schaltkreisen für die Volkskontrolle arbeiten.

Doch womit sie nicht gerechnet haben: Neun der klugen Köpfe erkennen während eines Selbsttests mit den neuen Chips die grausame Wahrheit über die Auftraggeber und formieren sich prompt gegen ihre Geldgeber. Mit Hilfe der Rebellen-Organisation "Church of the New Epoch" wollen Sie die EuroCorps-Regierung aus den Angeln heben und ihr eigenes – nicht minder totalitäres – Regime etablieren.

Das Unheil nimmt seinen Lauf, als die abtrünnigen Wissenschaftler einen Computervirus in das globale Steuerungs-Netzwerk für die Bevölkerungsmassen einschleusen. Plötzlich fällt es jedem Erdbewohner wie Schuppen von den Augen, in welchem katastrophalen Zustand sich der Planet befindet und daß er sich jahrelang unter der Kontrolle des EuroCorps befunden hat.

Anarchie und Chaos brechen auf den Straßen der Welt-



[1] Ridley Scott stand Pate: Die Macher von Syndicate Wars haben ordentlich bei "Blade Runner" geklaut. **[2]** Mit der Zeit richten die Waffensysteme Ihrer Truppe immer mehr Schaden an.





2 [1] Verschiedene Fahrzeuge erhöhen die Bewegungsfähigkeit Ihrer Truppe. [2] Wer braucht schon Abrißbirnen, wenn die Agententruppe diesen Job viel effektiver erledigt? [3] Mit den "Electron Maces" rösten Sie Ihre Gegner besonders effektiv.

metropolen aus, und mitten-drin finden die Scharmützel zwischen den neu rekrutierten "Church"-Anhängern und den Regierungs-Söldnern statt.

Soviel zur wahrhaft schwer verdaulichen Hintergrundstory des neuen Bullfrog-Titels "Syndicate Wars". Kaum zu glauben, aber Projektleiter Mike Diskett ist dieses Horror-Szenario noch nicht düster genug ausgefallen: "Ich finde, wir betrachten die Zukunft in Syndicate Wars durch die rosarote Brille. Meiner Meinung nach wird es auf der Erde aufgrund der Überbevölkerung Hungersnöte und gewaltige Aufstände geben. Letztendlich werden wir zur Barbarei zurückkehren

bei der Schwerpunkt eindeutig auf den Action-Elementen liegt.

Sie als Spieler entscheiden sich zu Beginn für eine der zwei rivalisierenden Seiten – entweder Sie treten in den Dienst der Machthaber von EuroCorps, oder Sie schließen sich den religiösen Fanatikern der Church of the New Epoch an. Danach werden Sie in ein schickes High-Tech-Büro einquartiert, von dem aus Sie die weltweiten Aktivitäten Ihrer Untergebenen kontrollieren. Doch denken Sie nicht, Sie haben sich auf einen ruhigen Beamten-Job eingelassen: Arbeit gibt's mehr als genug. Mal kommt es in der Londoner Innenstadt zu gewalttätigen Ausschreitungen, die schnellstens niedergeschlagen werden müssen. Ein ander Mal harrt das Opfer einer Geiselnahme auf seine Befreiung durch Ihre Agenten. Oder ein riesiger Gebäudekomplex ist Ihren Auftraggebern ein Dorn in Auge – kein Problem, Chef, wird sofort gesprengt.

High-Tech-Krieger

Per effektivem Laserbeam-Display bekommen Sie Ihre Aufträge präsentiert. Je nach Anforderungsprofil stellen Sie danach aus Ihrem Mitarbeiter-Pool eine schlagkräftige Truppe zusammen und statten

sie mit Waffen aus. Dann geht's raus auf die Straße: Die vier finsternen Zeitgenossen lungern – stilecht gekleidet in bodenlangen Staubmänteln – auf dem Gehsteig herum und erwarten ungeduldig Ihre Kommandos.

Spätestens jetzt sind die Joypad-Akrobaten unter Ihnen gefordert: Mit Hilfe des komplett belegten Joypads manövrieren Sie Ihre Mannen entweder einzeln oder in der Gruppe durch die gefährlichen Häuserschluchten. Für jeden der vier High-Tech-Kämpfer wählen Sie eine individuelle Bewaffnung aus. Auch die Bildung von Zweier- oder Dreiergruppen ist möglich. Mit den L- und R-Tasten führen Sie 360-Grad-Kameraschwenks durch, um das riesige Areal besser zu überblicken. "Riesig" ist genau der richtige Ausdruck: In so manchem Level müssen Sie ganze Stadtviertel durchqueren, um ans Ziel zu kommen. Mike Diskett: "Die meisten Spiele sind heutzutage in vielen Belangen richtig "klein": Das Spieldesign ist "klein", die Gedanken, die hin-

Syndicate Wars verspricht wochenlangen Spielespaß auf höchstem Niveau.

– ohne kultische Vereinigungen und High-Tech-Ausstattung." Doch aus dieser Vision hätte sich vielleicht gerade mal ein Beat'em-Up mit fellbekleideten Barbaren machen lassen, und nicht so ein anspruchsvoller und technisch brillanter Titel wie Syndicate Wars. Primär ist SW ein Cocktail aus Echtzeit-Strategie à la "Command & Conquer" und knallharter Baller-Action nach dem Rezept von "Contra". Wo-



Angespielt | Syndicate Wars

ter dem Spiel stecken, sind "klein". Bullfrogs Philosophie lautet dagegen: "Think Big!". Wir gehen richtig ambitioniert an die Sache ran, nichts ist unmöglich. Von diesem Denkan-satz ist sehr viel in Syndicate Wars eingeflossen. Es ist in einer riesigen Umgebung angesiedelt, die jeder erstmal gründlich erforschen will, bevor man alles gründlich in die Luft jagt."



Grafische Augenweide

Dabei sind die mit viel Liebe zum Detail gestalteten Grafiken viel zu schade zum bloßen "in die Luft jagen". Die dreidimensionalen Hintergründe beeindrucken mit einer Fülle an Details, die erst im verwendeten hochauflösenden Modus der PlayStation so richtig zur Geltung kommen. Dutzende verschiedener Gebäudetypen sorgen für Abwechslung, Straßenlaternen und Werbetafeln beleuchten die düstere Szenerie. Wem das zu hell erscheint, der schießt die Lampen einfach aus. Diskett: "Natürlich dürfen Sie die Lichtquellen in Stücke schießen, das macht die ganze Atmosphäre noch düsterer und furchteinflößender. Dann leuchten Sie die Straßenzüge mit dem Flammenwerfer aus!". Die Effekte sind der optisch

Die Arbeit an den Levels hat insgesamt zehn Mannjahre verschlungen.

beeindruckendste Aspekt von Syndicate Wars, denn jede der zahlreichen Lichtquellen verfügt über eine schimmernde Aura.

Doch das ausgefeilte Design dient nicht allein rein optischen Gesichtspunkten, wie Mike Diskett verrät. "Die Arbeit an den Levels hat insgesamt zehn Mannjahre verschlungen. Die Städte sehen nicht nur wunderschön aus, sondern sie wurden nach streng taktischen



[1] Mit der Maus spielt sich Syndicate Wars um einiges flüssiger. [2] Für die genialen Lichteffekte haben sich die Programmierer ein Extralob verdient. [3] Die komplexe Joypad-Belegung sollten Sie sich vor dem Spiel genau einprägen. [4] Die Flammenwerfer sorgen dafür, daß es Ihren Gegnern nicht zu kalt wird. [5] Die Waffenauswahl erfolgt über den Balken am oberen Bildrand. Sie dürfen jeden der vier Agenten individuell ausrüsten.



Richtlinien entworfen. Deshalb haben wir enorm viel Zeit in das Leveldesign investiert."

Entwicklungshilfe

Mehr als 65 Missionen warten auf den Spieler von Syndicate

Wars, angesiedelt in mehr als 30 unterschiedlichen Lokalitäten. Damit es so richtig schön kracht, spendierten die Entwickler den Pixelhelden mehr als zehn Waffensysteme. Das Spektrum reicht von der handlichen Uzi über gefährliche



Flammenwerfer bis hin zu vernichtenden Nukleargranaten.

Doch erwarten Sie nicht, daß die Computergegner Ihren Vernichtungsaktionen tatenlos zusehen. Mike und seine Mannen haben in Sachen Gegnerprogrammierung ganze Arbeit geleistet. "Wir haben clevere Routinen mit Künstlicher Intelligenz entwickelt, um das Leben in den Städten möglichst realistisch wiederzugeben und die Gefechte interessanter zu gestalten", erklärt Mike. "Kei-

ner der Gegner läuft nur blind in den Levels herum und wartet auf seine Vernichtung. Vielmehr legt sich der Konkurrent eigene Pläne zurecht. So kommt es schon mal vor, daß Ihnen die Anhänger der Church oder die Agenten des Syndikats hinter einer Ecke auflauern, um Sie anschließend von zwei Seiten in die Zange zu nehmen!"

Jeder erfolgreich abgeschlossene Auftrag bringt bares Geld in Ihre Kasse. Zurück im Büro, kümmern Sie sich um die Entwicklung neuer Waffensysteme und Ausrüstungsgegenstände. Um Ihre Agenten-truppe für die harten Auseinandersetzungen der höheren Level zu rüsten, können Sie Ihre Leute z.B. mit biomechanischen Erweiterungen ausstatten. Ein Cyborg mit künstlichen Armen oder Beinen steckt schon wesentlich mehr ein als ein "herkömmlicher" Mensch aus Fleisch und Blut. Für Spezialoperationen stehen darüber hinaus auch noch diverse Fahr- und Flugzeuge zur



Verschwinden Ihre Mannen hinter einem hohen Gebäude, sorgt die Transparenz-Funktion für die nötige Übersicht.

Verfügung, die die Schlagkraft Ihrer Truppe um ein Vielfaches erhöhen.

Dank der scheinbar nie endenden wollenden Liste von Features und der perfekten Blade-Runner-Atmosphäre, verspricht der neue Bullfrog-Titel wochenlangen Spielspaß auf höchstem Niveau. Wir erwarten in Kürze eine Vollversion des potentiellen Sommerhits und liefern natürlich einen ausführlichen Testbericht nach. mom



Das Intro

Im beeindruckenden FMV-Intro lernen Sie eine High-Tech-Metropole mit typischem Blade-Runner-Ambiente kennen [oben]. Die netten Herren in den bodenlangen Staubmänteln sind zwei Agenten der EuroCorps [mitte]. Mit ihren vernichtenden Waffen schießen sie selbst Polizeibeamte ohne Vorwarnung über den Haufen [unten].



O.I.T.

Fon: 0711 - 613758 oder 616485

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

**Ausgezeichnet
Game-Spezialist
1996
Händler-Award**

PlayStation

PlayStation	295.00
2-Xtreme	85.00
adidas Power Soccer International	105.00
Area 51	100.00
Atari Greatest Hits	80.00
Baphomets Fluch	100.00
Bedlam	100.00
Black Dawn	100.00
Broken Helix	105.00
Bubble Bobble 2	100.00
Bushido Blade jap	150.00
Carnage Heart	95.00
City of Lost Children	95.00
Command & Conquer	100.00
Contra Legacy Of War	105.00
Cool Boarders	100.00
Cool Spot	95.00
Crash Bandicoot dt	115.00
Crash Bandicoot Hintbook	30.00
Crypt Killer	105.00
The Crow - City Of Angels	95.00
Crusader: No Remorse	95.00
Dark Forces	100.00
Darklight Conflict	95.00
Descent 2	95.00
Destruction Derby 2	105.00
Disruptor	90.00
Dragonheart	95.00
Epidemic	90.00
Excalibur	105.00
Exhumed	95.00
FIFA Soccer 97	95.00
Final Fantasy 7 jap	170.00
Formel 1	115.00
Hexen	105.00
Independence Day	95.00
Int. Superstar Soccer	100.00
Jet Rider	90.00
King Of Fighters	90.00
Kings Field	90.00
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
Manic Karts	90.00

Mega Man 8	105.00
Mega Man X3	95.00
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	95.00
Need For Speed 2	95.00
NHL 97	95.00
NHL Face Off 97	90.00
NHL Powerplay 97	95.00
Overblood	95.00
Pandemonium	95.00
Persona us	110.00
Player Manager	95.00
Po ed	95.00
Porsche Challenge	90.00
Power Move Wrestling	95.00
Rage Racer dt	115.00
Rally Cross us	115.00
Raven Project	105.00
Rebel Assault 2	105.00
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	90.00
Sentient	105.00
Sim City 2000	95.00
Soul Blade	115.00
Soviet Strike	95.00
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 Pang Collection	105.00
Super Sonic Racers	90.00
Tekken 2	115.00
Tekken 2 Hintbook	30.00
Tilt	95.00
Time Crisis - Gun	190.00
Tobal 1 jap/dt	60.00/95.00
Tomb Raider	95.00
Tomb Raider Hintbook	30.00

Toshinden 3 jap	140.00
Total NBA 97	90.00
Trash It	105.00
Twisted Metal 2	95.00
Vandal Hearts kpl. dt.	105.00
Victory Boxing	95.00
Warhammer	95.00
wipEout 2097	105.00
Wing Commander V	95.00
Wrecking Crew	105.00
X-Com 2	95.00
Diverse Spiele	60.00
Alps-Pad	90.00
Farbiges Original-Pad	39.00
Konami Gun	65.00
Memory Card 360	80.00
Farbiges Original Memory Card	40.00

Sonderangebote

Air Combat	50.00
Battle Arena Toshinden	50.00
Ridge Racer	50.00
Tekken	50.00
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!!!

Wir ziehen um!!! Noch schöner, noch besser: ab Juni im Multistore im Stadtzentrum auf über 300 qm!!!

Lieferbedingungen: zzgl. 3,- DM Nachnahme. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. ••• Taglich Neuheiten ••• Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

FOURPLAY

Die gelungenste aller **Golf-Simulationen für die PlayStation** meldet sich zurück: **"Actua Golf"** geht in die **zweite Runde** und lädt Sie ein zu einem **gepflegten Match** auf sieben **anspruchsvollen Kursen**. von Michael Schmithäuser



Drei "reale" Kurse aus der ganzen Welt sorgen für Abwechslung.

Actua Golf war eines der heißersehntesten Spiele für die PlayStation. Bereits vor dem Auslieferungstermin der ersten Sony-Konsolen angekündigt, schleppte sich der chronisch unfertige Titel von einem Veröffentlichungstermin zum nächsten. Als das gute Stück dann endlich auf den Markt kam, stellte die Branche mit Erstaunen fest, daß sich das lange Warten gelohnt hatte: Kein anderer Titel konnte der Actua-Simulation des grünen Sports in Sachen Gameplay und Grafik das Wasser reichen. Allerdings gab es auch zwei Punkte zu bemängeln: Erstens bedurfte der Putting-Modus einer gründlichen Überarbeitung, zweitens hakte es ein wenig am Kurs-Design. Diese Kritikpunkte nahmen

sich die Entwickler bei Gremlin zu Herzen und machten sich an die Programmierung eines Nachfolgers, der Ende Mai auf den Markt kommen soll.

Die Grafik-Engine wurde gründlich überarbeitet und bietet nun neben detailliertem Gelände und reichhaltigen Texturen sogar Reflexionen auf den Wasserhindernissen. Obwohl die Bewegungen der Spieler schon im ersten Teil auf ganzer Linie überzeugen konnten, fehlten die Entwickler an den Animationssequenzen, um eine noch realistischere Darstellung zu erzielen.

Auch das Gameplay selbst erfuhr eine Generalüberholung. Ergebnis: Verbesserte

Ballphysik und eine Reihe neuer Schlagvarianten, darunter High Lobs und Backspins. Für die Sprachausgabe wurden die Sportreporter Peter Allis und Axel Hay erneut ins Studio gebeten, um brandneue Kommentare zu typischen Spielsituationen abzugeben. Hoffentlich hat sich Gremlin unsere Kritik an der deutschen Version zu Herzen genommen und für das Sequel einen Sprecher verpflichtet, der sich wenigstens ein bißchen mit der Materie auskennt. Denn Stilblüten wie "Der Ball liegt im Rauhen" (engl.: rough – außerhalb der Spielbahn) sollten uns trotz ihres unfreiwilligen Unterhaltungswerts bei Actua Golf 2 erspart bleiben.

Auch in Sachen Kurse gibt's Neues: Die Entwickler haben drei echte Golfplätze "nachgebaut". Im englischen Oxfordshire findet jedes Jahr das erste PGA-Turnier statt. Kiawah Island in den Vereinigten Staaten dient unter anderem als Austragungsort für den Ryder Cup und mit Carnoustie hat Gremlin einen klassischen schottischen Links-Kurs implementiert. Als Dreingabe sind da noch drei "Fantasiekurse", die auf den faszinierendsten Löchern echter Golfplätze basieren, sowie einen hervorragenden virtuellen Platz namens Aliss 18. Macht unterm Strich sieben Kurse à 18 Löcher – mehr, als die versammelte Konkurrenz zu bieten hat. *mom*



[1] Die Grafik-Engine wurde gründlich überarbeitet – man sieht's an den detaillierten Hintergründen. **[2]** An der traditionellen und bewährten Schwungkala hat sich nichts geändert. **[3]** Drei "echte" Kurse lassen sich auf der PlayStation nachspielen: The Oxfordshire, Kiawah Island und Carnoustie.



TANK attack!

Battlesport? Das weckt Erinnerungen an einen Titel namens "Ballblazer", der in unserem Freundeskreis **vor Urzeiten** Garant für **ungetrübten Spielgenuß** war. Die **"Blutsverwandschaft"** mit diesem Oldie ist bei **"Battlesport"** nicht zu übersehen und **nach wie vor begeistert das unkomplizierte, aber packende Spielkonzept.** von Marcel Peters

Battlesport spielt in der Zukunft – im wahrsten Sinne des Wortes. Nicht mehr Fußball ist der Magnet der Zuschauermassen und auch keine um ihr Leben ringende Sklaven wie im alten Rom, sondern extrem wendige, einsitzige Stahlkolosse, die sich in Hightechhallen erbitterte Zweikämpfe liefern. Der Pilot, Gladiator genannt, lenkt das schwer bewaffnete Stahlroß dabei durch ein säulenbebautes Gelände und hetzt im wahnwitzigen Tempo einer Stahlkugel hinterher. Ziel ist es, den Ball einzufangen und in ein Tor zu schießen. Ihr Computergegner oder menschlicher Konkurrent wird natürlich alles daran setzen, genau das zu verhindern, wenn nötig mit Gewalt. Fouls, ausgeführt von Raketen und Lasersalven werden von keinem Schiedsrichter dieser Welt geahndet und bedeuten nicht selten das Aus für den Ball und den Spieler. Das Wort Taktik können Sie bei Battlesport gestrost aus Ihrem Vokabular streichen, denn es versinkt bei

dem Motto "Nur die Harten kommen durch!" in Bedeutungslosigkeit. Je nach Spielarena (75 an der Zahl!) verändert sich das Aussehen, die

Größe und – man höre und staune – auch der Standort des Goals. "Na ganz toll! Und wo, bitte schön, finde ich das Tor und den kleinen Ball in der rie-



[1] Die Uhr tickt, nur noch 14 Sekunden bis Spielende und wo ist der Ball? **[2]** Darf ich vorstellen? Der Typ auf dem Photo heißt Bull. Ein Draufgänger, lassen Sie sich auf nichts ein! **[3]** Oh, wie schön! Der Gladiator schwebt unter heftigen Beifallsstürmen der Zuschauermassen elegant in die Arena.



Angespielt | Battlesport



[1] Herzlich willkommen im Waffengeschäft. Schauen Sie sich ruhig um. Alles erstklassige Qualität. **[2]** Der Würfel rechts oben im Bild ist das Tor. Mit dem Fadenkreuz in der Mitte und dem richtigen Timing ist ein Treffer keine Hexerei.



sigen Stahlhalle?" werden sich jetzt vielleicht einige von Ihnen fragen. Stop. Werfen Sie einmal einen Blick auf die Screenshots. Sehen Sie den Radarschirm? Na also. Sie richten Ihren Tank nach dieser Anzeige aus, düsen in Ballrichtung und verpassen dem gegnerischen Kampffahrzeug, das Ihnen in die Quere kommt, eine tüchtige Lasersalve. Dann feuern Sie noch ein paar Raketen hinterher, schnappen sich die Kugel und... Toooooooooor! Doch leider ist das nicht immer so einfach. Oft stehen die Tore nicht auf dem Boden der Tatsachen, sprich auf fester Erde, sondern schweben einige Meter über dem Stadion. Gut beraten ist derjenige, der die Kunst des "dunknen" beherrscht. Ein gewagter Hopser mit dem Stahlgleiter, ein getimter Schuß in luftiger Höhe und dann ist auch in dieser prä-

keren Situation durchaus ein Treffer drin.

Abgesehen vom Handling des Spiels interessiert es Sie sicher, wie sich die sportliche Kost auf dem Bildschirm präsentiert. Nun, die Grafik wird den potentiellen Battlesportkäufer nicht vom sprichwörtlichen Hocker reißen, erfüllt aber durchaus ihren Zweck. Wir haben schon Attraktiveres auf der Matscheibe leuchten sehen: "WipEout", "Blam! Machinehead" und "Tunnel B1", um nur einige zu nennen. Trotzdem – die Programmierer haben sich ins Zeug gelegt und verschreiben gegen die Langleweilike zuhause eine schnell wirkende 3-D-Dosis. Schlicht im Design, überzeugt die rasante Optik im Preview doch absolut. Die fetzigen Tanks gleiten wie geschmiert durch den Raum, werden von feindlichen Geschossen gegen die Banden gedonnert und prallen

effektiv ab – so wie man es vom Autoscooter auf Rummelplätzen kennt. Das angetestete moderne Ballspiel vermittelt genau dieses Gefühl und die rundum hochgezogenen Stahlmauern geben Battlesport den Touch einer ausgedienten, muffigen Fabrikhalle. Fast meint man, Maschinenöl zu riechen.

Im Turniermodus gehen Sie zu vorgerückter Stunde und mit dem nötigen Kleingeld in der Kriegskasse im Waffenladen der Zukunft shoppen. Je nachdem, wieviel Geld Sie nach einem gewonnenen Match im Portemonnaie bunkern konnten, gehen dort Power-ups über die Ladentheke, die einen anfangs schwächlich motorisierten und bewaffneten Gleiter in eine monströse Kampfmaschine verwandeln. Ist Ihr Gleiter eine lahme Krücke? Ein Tuningkit bringt ihn auf Touren. Noch ein paar



[1-2] Jedem das seine – der geteilte Bildschirm im Zwei-Spieler-Modus.

■ HERSTELLER:	Acclaim	■ HERKUNFTSLAND:	USA
■ ENTWICKLER:	3DO Studios	■ GENRE:	Sportspiel
■ VERFÜGBAR AB:	Juni	■ ANZAHL DER SPIELER:	1-2

Raketen mit durchschlagenem Erfolg gefällig? Kein Problem, eine Spezialität des Hauses. Ganz unverbindlich. Das macht 250\$, bitteschön, danke schön. Wir haben uns durch sämtliche Items geklickt und so ziemlich alles entdeckt, was ein gestandener Gladiator für den Gewinn einer Meisterschaft in petto haben sollte: Tarnkappen, die den Gleiter für 20 Sekunden unsichtbar machen, kleine und große Laser, Zeitboni, die die Spielzeit verlängern und ein sog. Freezer, der das Tor am jeweiligen Standort "einfriert", so das es seine Position in der Arena beibehält. Je weiter Sie in der Liga emporklettern, desto besser wird Ihre Finanzsituation, und bei anhaltenden Erfolg dürfen

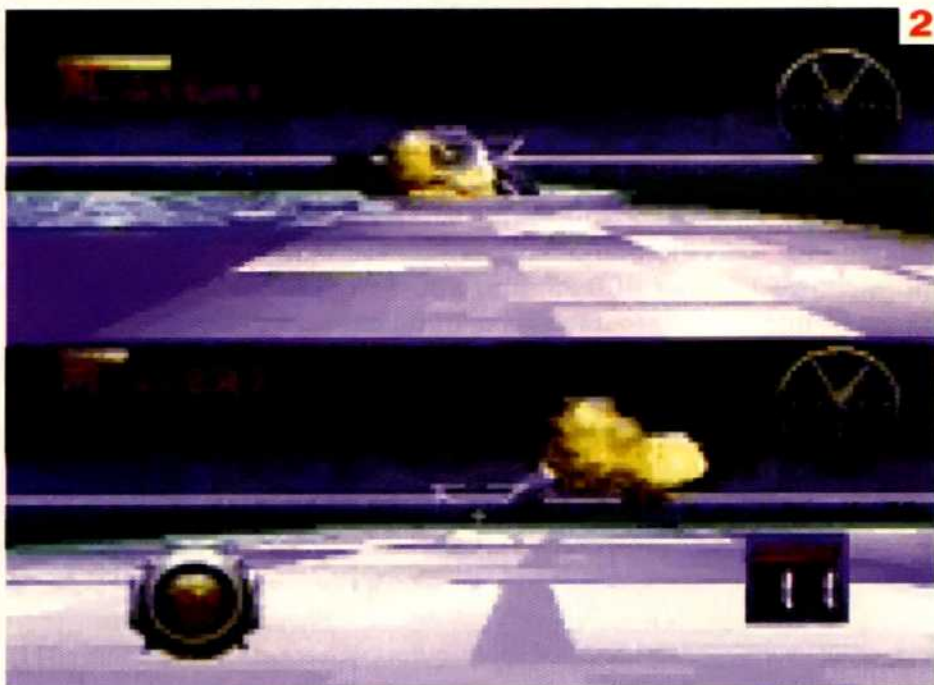
fotos der Gladiatoren eine kurze Biographie. Nicht lustig, wenn dort schwarz auf weiß steht, daß Ihr Gegenpart schon 83 Personen auf dem Gewissen hat. Da müssen Sie sich wohl verdammt warm anziehen!

It smells like Techno spirit

Zu einem Spiel dieser Gattung paßt hervorragend ein schneller, düsterer und euphorisierender Beat, und der kommt bei Battlesport von echten Soundvirtuosen: Von der knackigen Ansage des Stadionsprechers, dem wummernden Beat im Hintergrund und den hervorragenden FX-Sounds hören wir nur gutes. Laserschüsse



[1] Der virtuelle Gleitersalon. Hier sehen Sie auf einen Blick die wichtigsten Eigenschaften der Kampfflieger. **[2]** Wie so oft: Der Zwei-Spieler-Modus macht am meisten Spaß.



Sie Ihrem "Baby" die beschriebenen Schmankerls an die Stahlhaut bauen. Aber nicht nur das. Auch die Gegner werden Ihnen von der imaginären Spieleitung nicht einfach zugeteilt, nein, Sie haben das Recht, einen Rivalen Ihrer Wahl zu bestimmen, der sich dann mit Ihnen in der Arena um die Kugel zankt. Damit Sie wissen, mit wem Sie es tun haben, erscheint neben den mehr oder weniger aussagekräftigen Paß-

fahren dem Spieler direkt in die Magengrube und haben wippende Bewegungen vor dem Bildschirm zur Folge. Schnallen Sie sich an, denn Battlesport erfordert 100% Konzentration. Sekunden der Unaufmerksamkeit – und der Ball ist futsch! Passen Sie gut auf, denn dann erfahren Sie vielleicht schon in der nächsten Ausgabe die endgültige Wahrheit über Battlesport. Bis denn... mom



BEREIT FÜR DEN MYTHOS?



Angespielt | Need for Speed 2



Mißachten Sie alle Tempolimits, pfeifen Sie mit 180 Sachen durch 90-Grad-Kurven und treiben Sie hilflose Verkehrspolizisten in den Wahnsinn: "Need for Speed 2" ist die ideale Geschwindigkeitsdroge für notorische Verkehrsrowdies. von Michael Schmithäuser



Selten zeigte sich die PlayStation-Gemeinde so gespalten wie bei Electronic Arts' Straßenrennen "Need for Speed". Die einen liebten es aufgrund seines turbulenten Gameplays und der realitätsnahen, ungeheuer dynamischen Steuerung. Die anderen haßten es aus eben diesen Gründen. Da sich die Lager etwa im Verhältnis 50:50 teilten, hielt es EA für notwendig, schnellstmöglich einen Nachfolger auf den Markt zu werfen, um die Ungläubigen unter den Rennsportfreunden zu bekehren. Dafür ließ man

eine Menge großartiger Verbesserungen und das nötige Feintuning in das Programm einfließen. Für jene, die sich den ersten Teil noch nicht zu Gemüte führen konnten: In Need for Speed treten reinrassige Supersportwagen zu einem zünftigen Rennen an. Und das nicht auf hermetisch abriegelten Rennparcours, sondern in der freien Wildbahn – sprich: auf öffentlichen Straßen. Im Gegensatz zu herkömmlichen Rennbahnen hat man es auf der Straße mit Unbilden wie überbreiten Schulbussen, lahmen 2CVs (im Volksmund "Enten") und nicht gerade karosseriefreundlicher Randbebauung zu tun.

PS-Boliden unter sich

Diese unterhaltsame Grundidee wurde in Need for Speed 2 weitergesponnen. Schon die Auswahl an fahrbaren Untersätzen läßt das Herz eines jeden Autofreaks höher schlagen. Während sich der Autor dieser Zeilen mit einem schwachbrüstigen BMW Alpina B3 mit läppischen 250 PS und maximal 252 Stundenkilometern über die Autobahn quälen muß, erwartet den Spieler von Need for Speed die Crème-de-la-Crème der Supersportwagen. Ferrari F50, McLa-



ren F1 oder Lotus sind nur drei der zwölf verfügbaren Renner, die mit Leistungsdaten jenseits der 400-PS- und 300-Stundenkilometer-Klasse aufwarten.

In Sachen Realismus haben sich die Entwickler mächtig ins Zeug gelegt: Detailgetreue Nachbildungen der Armaturenbretter zieren den Bildschirm, und vom kniffligen Handling der echten Boliden wurde so viel wie möglich auf das Videospiel übertragen. Hinzu kommen die fünf exzellenten Kurse, die über die ganze Welt verteilt sind. Neben einer recht einfachen Teststrecke im "Niemandland" führen Sie Ihren Supersportwagen an der amerikanischen Pazifikküste, in den australischen Outbacks, im verschlafenen Nordeng-



[1] Im Splitscreen-Modus kommt beim Rennen gegen menschliche Mitspieler richtig Laune auf. **[2]** "Schulbusse gehören in die Garage – und nicht als dumme Hindernisse auf die Straße!" **[3]** Ohne Armaturenbrett gibt's wesentlich mehr zu sehen.



[1] Die Cockpits der Boliden wurden mit viel Liebe zum Detail nachgebildet. **[2]** Da lacht das Herz des Rowdies: Schnell mal einen Kriecher in seiner lahmen Ente aufscheuchen.



■ HERSTELLER:	Electronic Arts	■ HERKUNFTSLAND:	Kanada
■ ENTWICKLER:	Electronic Arts	■ GENRE:	Rennspiel
■ VERFÜGBAR AB:	Mai	■ ANZAHL DER SPIELER:	1-2



[1] Vier der PS-Boliden, mit denen Sie in Need for Speed 2 die Sau rauslassen dürfen. **[2]** 320 km/h Spitze, 513 zornige Pferdestärken: Der Ferrari F50.



land, in mediterranen Gefilden oder auf schneebedeckten Paßstraßen Gassi. Die grafische Darstellung ist beeindruckend, die Kurse glänzen durch Abwechslungsreichtum. So fährt man im Westen der USA über die Golden Gate Brücke, während man in Australien durch enge Schluchten braust, vorbei an Känguruh-Warnschildern. Findige Naturen können die

Während der Rennen gibt's ordentlich was auf die Ohren: Hämmernde Pop- und fetzige Rock-Rhythmen untermalen das hektische Treiben auf dem Bildschirm.

Zwei Spieler messen sich per Split-Screen-Option an einer Konsole. Ein Arcade-Mode sorgt für weniger bockige Fahreigenschaften und bietet unter anderem spektakuläre

In Need for Speed erwartet Sie die Crème-de-la-Crème der Supersportwagen

Straße zwecks Suche nach den zahlreich vorhandenen Abkürzungen verlassen.

In Sachen Grafik kann sich Need for Speed 2 zwar nicht mit Top-Titeln wie "Destruction Derby 2" oder "Porsche Challenge" messen, dafür sehen die Fahrzeuge selbst ein wenig zu statisch aus und die Grafikelemente wirken pixelig. Dieses Manko wird jedoch durch die ungeheuer varianten- und abwechslungsreiche Umgebungsgrafik wieder wettgemacht.

und pneulfressende Rutschpartien. Wer zu den Tüftlern gehört, darf seinen Wagen im "Workshop" nach Belieben tunen – das Spektrum hierbei reicht vom Verändern der Getriebe-Übersetzung bis hin zur Justage der Spoiler.

Noch in diesem Monat will EA das Verkehrsrowdie-Epos auf dem Markt haben, einen ausführlichen Test reichen wir im nächsten PlayStation-Magazin nach.



Im spektakulären FMV-Intro liefern sich zwei heiße Flitzer ein atemberaubendes Rennen.

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 | Castlevania – Dracula X



Nach "Contra" schickt Konami die zweite Legende aus der Super-Nintendo-Epoche ins Rennen: Der wegweisende Action-Plattformer "Castlevania" soll als "Dracula X" die PlayStation erobern. von Michael Schmithäuser

Einer der erfolgreichsten Action-Plattformer aller Zeiten feiert 10jähriges Jubiläum – Konamis Castlevania erschien anno 1987 für das Nintendo Entertainment System und hat in der Folge auch die Besitzer der Super Nintendos, Mega Drives und PCs verzaubert. Macht unterm Strich mehr als vier Millionen verkaufte Exemplare – allerhand für ein simples Videospiel.

Nun bastelt Konami unter dem Namen "Castlevania – Dracula X" an der 32-Bit-Reinkarnation des Megasellers.

Für alle, die noch nicht in den Genuß dieses Klassikers gekommen sind, hier ein kurzer Abriß der Hintergrund-story: Die Castlevania-Serie handelt vom ewigen Kampf

der Familie Belmont gegen den blutrünstigen Herrn aller Vampire: Graf Dracula höchstpersönlich. Der düstere Spitzzahn entführt den ehrenwerten Richter Belmont auf sein Schloß, woraufhin sich dessen treue Verlobte Maria auf die Suche nach ihrem Liebsten macht. Das gruselige Gemäuer des Grafen – Castlevania (frei übersetzt: "Geflügeltes Schloß") – erscheint dummerweise nur einmal pro Jahrhundert auf der Erde; doch Maria beweist exzellentes Timing und dringt in das Gebäude ein, bevor es wieder vom Erdboden verschwindet.

Bei der Konvertierung auf die PlayStation achteten die Entwickler auf eine gradlinige Portierung des ursprünglichen, schlichten Jump-and-Run-Cha-



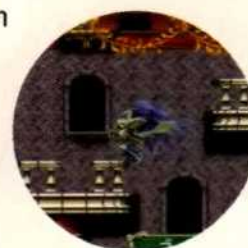
rakters des Originals. Was nicht heißt, daß Ihnen eine langweilige 16-Bit-Hüpferei ins Haus steht: Die angestaubten Sprite-Gegner wichen geschmeidigen Polygon-Charakteren, die Hintergrundgrafiken sind detailliert ausgeführt und in zahllosen Ebenen angelegt, der orchestrale Soundtrack sorgt für ein fast schon cineastisches Erlebnis.

Das Spiel selbst kombiniert erfolgreich Elemente aus dem Plattform- und Shooter-Genre, gewürzt mit einer kräftigen Prise Adventure. Jede Menge Zaubersprüche zeigen vernichtende Auswirkungen, und auch das in den Korridoren verstreute Waffenarsenal jagt Graf Draculas Schergen gehörig Angst ein.

Ob das 32-Bit-Sequel des All-Time-Klassikers den hohen Erwartungen standhalten kann, werden wir spätestens zum Veröffentlichungstermin Anfang Juni erfahren. mom



[1] Furchteinflößende Gegner und exzellente Hintergrundgrafiken sorgen für Spannung und Atmosphäre. [2] Nehmen Sie sich vor den geisterhaften Nebelschwaden in acht!



[1] Jetzt wissen Sie, was die Stunde geschlagen hat... [2] Ihre Mission: Erforschen Sie das Schloß und bringen Sie den Grafen um die Ecke. [3] Mächtige Zwischengegner machen Ihrem Bildschirm-Alter-Ego, der lieblichen Maria, das Leben schwer. [4] Feuerwerk: mächtige Zaubersprüche zeigen mitunter fatale Auswirkungen.

INDEPENDENCE DAY™ THE GAME

**SCHLAGEN SIE ZURÜCK.
HEUTE IST INDEPENDENCE DAY.**



Fliegen Sie zehn der heißesten Jäger inklusive der F-18 und SU-27 - oder versuchen Sie Ihr Glück in den Maschinen der Aliens.



Kämpfen Sie sich durch über ein Dutzend Missionen, die Sie von New York über Paris zur Area 51 führen ...



Mehrspieler-Modus ermöglicht packende Kopf-an-Kopf-Kämpfe.



Heben Sie ab und heizen Sie den Aliens ein!



TM und ©1997 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. "Twentieth Century Fox", "Fox" und die dazugehörigen Logos sind Eigentum der Twentieth Century Fox Film Corporation. "Independence Day" ist ein Warenzeichen von Twentieth Century Fox Film Corporation. ©1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. "PlayStation" sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Windows ist ein Warenzeichen beziehungsweise ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder in anderen Ländern. SEGA und SEGA SATURN sind Warenzeichen von SEGA ENTERPRISES, Ltd.



Angespielt | Pitfall 3D



Vom Dschungeldickicht in die postapokalyptischen Trümmerfelder: Möchtegern-Tarzan Harry Junior kehrt dem Urwald den Rücken und tobt sich lieber auf einem fremden Planeten aus. Mit "Pitfall 3D" arbeitet Activision gerade fieberhaft an der Fortsetzung des legendären Videospiel-Klassikers. von Michael Schmithäuser

Mein Name ist Harry. Ich kam vor 15 Jahren als unförmiger Pixelhaufen auf die Welt und raubte 1982 etlichen Videospielern den Atem. Auf dem Atari VCS 2600 – Gott habe ihn selig – vollführte ich die tollsten Kunststücke. Mein Vater David Crane revolutionierte mit meiner Hilfe das gesamte Videospielgenre – "Pitfall!" gehörte zu den meistverkauften und beliebtesten Modulen für die Atari-Konsole. Zwischen 1983 und 1988 dehnte ich meine Dschungel-Aktivitäten auf nicht weniger als sieben Spielkonsolen aus. In letzter Zeit ist es ein wenig ruhiger um meine Person geworden. Doch seid Euch sicher: Ich komme wieder!"

Einen Superhelden wie Pitfall Harry läßt man nicht ungeachtet in der hintersten Schublade verkümmern. Und so hat Activision seinen Goldesel aus den frühen 80er Jahren abgestaubt, aus dem Pixelhaufen von damals ein schickes, hochauflösendes Sprite gemacht und sich ein neues Wirkungs-

feld für den emsigen Lianenschwinger ausgedacht.

In Pitfall 3D muß Harry Jr. sein geliebtes Dschungelterrain verlassen und im Reich der "Djinn" einen Riß im Raum/Zeit-Kontinuum reparieren. Schafft er das nicht, steht die Existenz des ganzen Uni-

versums auf dem Spiel.

Wie gehabt, muß Harry auf Teufel-komm-raus rennen, hüpfen und schwingen, um die 24 großangelegten Level zu bestehen. Das wird nicht leicht werden, denn die Entwickler haben das Spiel mit zahllosen Fallen und Bösewichten gespickt. Wie Produzent John Laflour treffend bemerkt: "Wir wollen dem Spieler ständig das Gefühl vermitteln, daß er nur einen Schritt vom Tod entfernt ist. Harry wird während seiner Abenteuer sehr, sehr oft sterben. Die Speicherfunktion wird deshalb zur Wichtigsten im Spiel werden." Schöne Aussichten. Doch der Pixelheld wurde ja nicht zum Sterben erschaffen, sondern zum Lösen von Problemen. Und so wird Harry Jr. laut John Laflour in höchstem Maße mit seiner Umgebung interagieren können.

Diese besteht aus vier düsteren Szenarios, die jeweils vier Levels, einen Endgegner-Abschnitt und eine Bonus-Stage enthalten. Optisch macht der Planet der Djinn einiges her, was nicht zuletzt an der ausgefeilten Grafik-Engine liegt. Zwei Jahre haben die Experten bei Activision an den neuen Routinen gebastelt. Laflour: "Zuerst haben wir die herkömmlichen Rendering- und Animations-Bibliotheken von Sony rausgeworfen und unsere eigenen geschrieben. Nur so konnten wir unsere Vorstellungen von interessanten Monstern verwirklichen."



Demzufolge darf Harry Jr. gegen eine ganze Armada von Widersachern antreten. Das Spektrum der 14 Gegner reicht von Alligatoren und Affen über fünfbeinige Kreaturen bis hin zu lebenden Felsbrocken. All diesen Bösewichten stellt sich Pitfall Harry – im Gegensatz zu seiner schwerbewaffneten Kollegin Lara Croft – ohne Pistole und Gewehr. Dafür findet er während seiner Abenteuer nette Gegenstände wie messerscharfe Bumerangs und tödliche Äxte.

Pitfall 3D hinterläßt schon im frühen Entwicklungsstadium einen hervorragenden Eindruck. Das muß es auch, denn bei seiner Veröffentlichung im Spätherbst tritt es gegen den potentiellen Blockbuster "Tomb Raider 2" an. Wir werden Sie auf dem Laufenden halten. pat



[1] Vielleicht sollten Sie sich mal umdrehen! [2] Das erste spielbare Level hinterläßt einen guten Eindruck. Pitfall verdient den Zusatz "3D".



Harry Junior bei seiner Lieblingsbeschäftigung, dem Lianenschwingen.

Apokalypse | Angespielt



Sie wollten schon immer mal **Seite an Seite mit Bruce Willis** gegen die bösen Buben kämpfen? Kein Problem – in Activisions 3-D-Shooter **"Apocalypse"** unterstützt eine **digitale Replik des Hollywood-Stars**

Sie bei der Rettung der Welt. von Michael Schmithäuser

Er kämpfte gegen böse Terroristen in "Stirb langsam". In "Pulp Fiction" mimte er den heruntergekommenen Preisboxer. In "12 Monkeys" reiste er als Spion durch die Zeit. Und in seinem neuesten Werk sorgt er dafür, daß Sie unbeschadet durch den Kugelhagel in einem Videospiel gelangen. Denn die Spieleschmiede Activision hat den beliebten Hollywood-Mimen Bruce Willis für die Hauptrolle in ihrem brandneuen Action-Reißer Apocalypse verpflichtet.

Unterwegs mit Onkel Bruce

Keine Angst, bei Apocalypse handelt es sich weder um ein schnell zusammengeschustertes "Spiel zum Film", noch um ein langatmiges "Interactive Movie". Activision ist einen Schritt weiter gegangen und benutzte Mr. Willis als Modell für einen dreidimensionalen Pixel-Charakter im Spiel.

Der Plot ist in der nahen Zukunft angesiedelt. Die Weltbevölkerung spaltet sich in religiöse Fanatiker und Technokraten. Wem es gelingt, beide Machtblöcke zu kontrollieren, der beherrscht die Erde. Genau darauf hat es ein finsterner Scherger namens "The Reverend" abgesehen. Er holt die "Vier Reiter der Apocalypse" zu Hilfe und droht damit, die Welt zu unterjochen. Nun kommen Sie ins Spiel: Ihr Charakter verfügt über die Gabe vorauszusagen, wo der nächste Angriff

der düsteren Horde stattfinden wird. Also machen Sie sich auf zum Kampf gegen das Böse, begleitet von einem "Mann für's Grobe" – dargestellt von Bruce Willis.

Apocalypse ist ein reinrassiger 3-D-Shooter mit ständig wechselnden Kameraeinstellungen. Die Szenerie wird wechselweise von vorne, von der Seite oder von oben dargestellt. Ihr Kumpel Bruce interagiert dank aufwendiger Programmerroutinen hervorragend mit Ihrer Spielfigur. Auf diese künstliche Intelligenz des digitalen Stars ist Project Director John Spinale besonders stolz: "Mit Apocalypse haben wir das erste Videospiel im Stil der verbreiteten "Buddy-Filme" auf die Beine gestellt. Bruce hilft dem Spieler aus der Patsche, wenn er in Not gerät – und natürlich auch umgekehrt."

Willis digital

Die Entwickler haben alles darangesetzt, den Stirb-Langsam-Star akkurat ins digitale Format zu überführen, wie John verrät: "Unser Ziel war ein perfektes Abbild von Mr. Willis, ohne dafür auf vorhandenes Filmmaterial zurückgreifen zu müssen. Aus diesem Grund verbrachte Bruce drei Tage in unserem Motion-Capture-Studio. Mit einem 3-D-Laser-Scanner tasteten wir sein Gesicht ab. Dann fingen wir seine Bewegungen per Motion-Capture-Technik ein." Der Star selbst zeigte sich höchst beeindruckt von der Produktion



[1] Das Activision-Projekt soll die Spannung echter Action-Filme 'rüberbringen. **[2]** Wenn es auf dem Schlachtfeld zu heiß wird, eilt "Buddy" Bruce Willis zu Hilfe.

seines ersten digitalen Alter Ego. "Als mir diese genialen Tüftler von Activision die ersten Grafiken und die irren Interaktionsmöglichkeiten von Apocalypse präsentierten, war ich restlos begeistert. Alle anderen Spiele kannst Du dagegen vergessen."

Ob der Enthusiasmus des Mimen begründet ist, erfahren wir spätestens Ende des Jahres, wenn der hochkarätig besetzte Action-Thriller das Weihnachtsgeschäft aufmischen soll. mom



Mr. Willis, das digitale Helferlein

In Apocalypse steuern Sie nicht etwa den Filmstar selbst, denn der entwickelt ein beeindruckendes Eigenleben. Sie schlüpfen in die Rolle des Abenteurers Harry, der neben der Welt auch noch seine Frau retten muß (woher kennen wir das bloß...?). Der digitale Bruce wandert durch die Level, wie es ihm paßt. Entweder Sie folgen ihm, oder Sie versuchen's auf eigene Faust. Wie in gepflegten Action-Filmen taucht er dann plötzlich wieder auf, wenn es Ihnen an den Kragen geht. That's Entertainment.



[1] Die wunderschönen Hintergrundgrafiken wurden mit viel Liebe zum Detail realisiert. **[2]** Während des ganzen Spiels wird eine bedrückend düstere Atmosphäre erzeugt.

Angespielt | Test Drive: Off Road



Rein in den Acker: **Mächtige Allrad-Boliden** mit starken V-8-Motoren warten darauf, von Ihnen durch den Schlamm getrieben zu werden. Die "Tomb-Raider"-Macher von **Eidos Interactive** präsentieren mit **"Test Drive: Off Road"** eine ebenso rauhe wie vergnügliche Geländewagen-Hatz. von Michael Schmithäuser



Freitag Nachmittag, 15 Uhr, Mittlerer Ring, München. Der Verkehr steht, nichts geht mehr voran, Stoßstange an Stoßstange. So kennen die meisten von uns den täglichen Verkehr – brachliegende Pferdestärken auf asphaltierten Straßen. Da schweifen die Gedanken gerne mal ab zu den grenzenlos freien Offroad-Cowboys aus dem "Marlboro Country" oder der Camel-Werbung. Starke Männer in mächtigen Boliden, für die es keine Straßenbegrenzung und keine Verkehrsregeln gibt. So manche erliegen der Reklame und legen sich einen der tonnenschweren Geländewä-

gen zu – mit Achtzylinder-Motor, mannshohen Reifen und chromglänzenden Stoßfängern. Doch der Traum

von Freiheit und Abenteuer endet spätestens dann, wenn der Bauer Sie und Ihr Vehikel wutentbrannt von seinem Acker scheucht.

Allrad-Spektakel

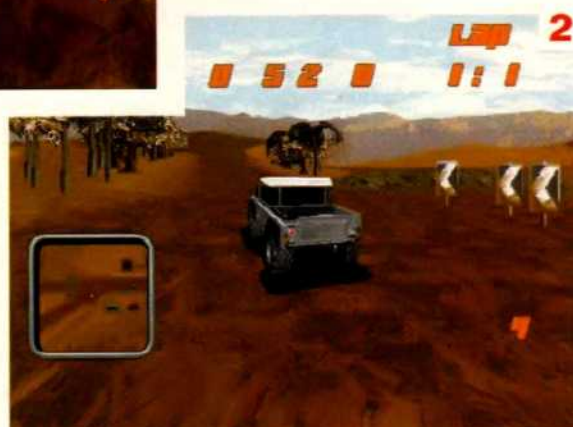
Wahre Offroad-Freuden lassen sich am besten auf der Sony PlayStation erleben. Dann kann der Landwirt wie-



[1] Dieser Pickup hebt gleich ab. **[2]** Drei der zwölf abenteuerlichen Offroad-Kurse. Für Unverfrorene gibt's die "Snow Town", Wüstenfuchse versuchen sich am "Sand Speedway", und für Verkehrsrowdies ist der "Canyon of Speed" genau das Richtige.



[1] Selbst natürliche Sprungschanzen wie diese können den Stoßdämpfern der Boliden nichts anhaben. **[2]** Freiheit und Abenteuer: Von solchen verbreiterten Trampelpfaden träumen Offroad-Fans.



der ruhig schlafen, und auch die Spritrechnung hält sich spürbar in Grenzen. Nachdem schon Psygnosis mit "Monster Trucks" und Gremlin mit "Hardcore 4x4" den Allrad-Fetischisten halfen, ihre Triebe zu befriedigen, tritt nun – etwas verspätet –

Eidos Interactive mit seiner eigenen Schlamm Schlacht auf den Plan.

Die längere Entwicklungszeit für Test Drive: Off Road haben die Produzenten natürlich für den Einbau von Features genutzt, die die Konkurrenz nicht bietet.

So folgt Eidos dem allgemeinen Trend zu Markenprodukten (siehe "Porsche Challenge") und lizenzierte zehn Originalfahrzeuge, die als exakte Pixel-Repliken in Test Drive auftauchen. Darunter finden sich Standards wie der allseits beliebte Jeep Wrangler (nur sechs Zylinder – bäh!) und der etwas exklusivere Land Rover Defender, aber auch coole Exoten wie der sündhaft teure Hummer. Dieses beeindruckende All-Terrain-Vehikel erlangte bei seinem Einsatz im Golfkrieg Weltruhm und wird nun unter zahlungskräftigen Offroad-Liebhabern zu Höchstpreisen gehandelt.

Auf insgesamt zwölf Kur-

■ HERSTELLER: Eidos ■ HERKUNFTSLAND: USA
 ■ ENTWICKLER: Eidos ■ GENRE: Offroad-Rallye
 ■ VERFÜGBAR AB: Mai ■ ANZAHL DER SPIELER: 1-2

Starke Kisten auf den Pisten

Jeep Wrangler



**Motor
Leistung**

4,0 Liter, 6 Zylinder
181 PS

Land Rover Defender



3,8 Liter, 8 Zylinder
182 PS

Hummer



**Motor
Leistung**

6,5 Liter, 8 Zylinder
190 PS

Chevy Tahoe Z71



5,7 Liter, 8 Zylinder
255 PS



Im Auswahlbildschirm legen Sie die Art des Rennens und die teilnehmenden Fahrzeugtypen fest. Die Rallyes finden auf zwölf Kursen statt - fünf davon gibt's erst als Belohnung für gewonnene Meisterschaften.

sen führen Sie die PS-starken Gefährte Gassi. Dabei reicht der Schwierigkeitsgrad von "kinderleicht" bis "sauschwer". Während Sie es beim speziell für Bleifuß-Aktionen gestalteten "Canyon of Speed" so richtig krachen lassen dürfen, erfordern die Schlitterkurse der "Snow Town" ein Höchstmaß an Fingerspitzengefühl. Die sechs interessanten Bonus-Kurse dürfen Sie erst umpflügen, wenn Sie sich in den Standard-Rennen behauptet haben. Hier geht's dann richtig zu Sache: Vier Fahrzeuge gleicher Bauart kämpfen auf extrem hindernisreichen Strecken um den Gesamtsieg.

Da sich Offroad-Fahrer nicht gerne festgelegte Routen diktieren lassen, suchen Sie sich Ihren Weg durch das rauhe Terrain selbst aus. Einzige Bedingung: Ihr Wagen muß fünf festgelegte Checkpoints passieren, ansonsten droht die Disqualifikation. Falls Sie sich innerhalb der Wildnis völlig verfransen, bringt Sie ein beherzter Druck auf die "Paniktaste" zurück zum letzten Checkpoint.

Die Pracht der unberührten Natur genießen Sie aus neun verschiedenen Kamerawinkeln. Per Splitscreen-Option treten Sie gegen einen menschlichen Mitstreiter an.

Eidos' vergnüglicher Ausflug ins Grüne erscheint voraussichtlich noch im Mai '97. Einen ausführlichen Test zu Test Drive lesen Sie in einer unserer nächsten Ausgaben. mom



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

Nach dem Umbau feiern wir
am 9./10.5. Wiedereröffnung
in größeren Räumen und mit
umfangreicherem Angebot...

WIAL SHOP / MrGame's

NEU ISENBURG

Frankfurter Str. 147

Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

WIAL SHOP / MrGame's

DARMSTADT

Adelungstr. 22

Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 16⁰⁰

SONY Playstation

4-4-2 FUßBALL	DA 89,90
ADVENTURES OF LOMAX	KD 95,90
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
DESCENT 2	KD 85,90
DESTRUCTION DERBY 2	DA 99,90
DISCWORLD	KD 89,90
EARTHWORM JIM	DA 75,90
EPIDEMIC	DA 85,90
EXCALIBUR 2555 A.D.	DA 89,90
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
HEAVENS GATE	DA 85,90
HEXEN	DA 89,90
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 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
ONLINE SOCCER	DA 39,90
OLYMPIC SOCCER	DA 49,90
OVERBLOOD*	KD 85,90
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

SONY Playstation

R.I.O.T.*	DA 95,90
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
STRIKE POINT	KD 85,90
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
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
WING OVER*	DA 79,90
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

PLAYSTATION GRUNDGERÄT (PAL)	DA 299,00
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 LENKRAD 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
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
JOYPADVERLÄNGERUNG N64	DA 29,90
UNIVERSALADAPTER (USA/JAPAN)	E 49,90
FIFA N64*	DA 149,90
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
TUROK N64	KD 139,90
TUROK N64 ENGL. PAL VERSION	E 139,90
WAVRACER 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 !!!

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

Angespielt | V-Rally



Der potentielle Anwärtler auf den Titel **"Bestes Rennspiel für die PlayStation"** nähert sich mit **Riesenschritten** seiner Fertigstellung. Wir hatten **Gelegenheit, eine wilde Testfahrt** auf den grafisch höchst **beeindruckenden** Kursen von **"V-Rally"** zu unternehmen. von Michael Schmithäuser

Lernen Sie in sechs Lektionen, eine PlayStation zu fahren:

1. Laden Sie Ihre drei besten Freunde zu sich ein.
2. Schalten Sie Ihren Fernseher ein und überprüfen Sie die Verbindung zur Konsole.
3. Stellen Sie sicher, daß alle notwendigen Utensilien bereitliegen: Handschuhe, Helm und feuerfester Schutzanzug. Entspannen Sie sich vor dem Start.
4. Wählen Sie unter vier hochgezüchteten Sportwagen der "World Rally Championship" Ihr Lieblingsmodell aus und schalten Sie die Zündung ein.
5. Vergessen Sie nicht, einen letzten, eiskalten Blick auf Ihre Konkurrenten zu werfen.
6. Wenn das Startsignal erfolgt ist: Konzentrieren Sie sich, behalten Sie die Fahrbahn im Auge und das Joypad fest im Griff, treten Sie auf's Gas und beweisen Sie allen, wer der Beste ist.

So beschreibt der französische Softwarehersteller Infogrames auf seiner Web-Seite



die erste Begegnung mit seinem brandneuen Fahr Simulator "V-Rally". Wir vom PlayStation Magazin wollten natürlich unbedingt wissen, wie man eine PlayStation fährt. Und so haben wir uns eine zu 70 Prozent fertige Beta-Version des mit vielen Vorschußlorbeeren bedachten Rennspiels ins Haus kommen lassen.

Die ersten Bildschirmfotos von V-Rally führten bei den meisten Mitgliedern des Redaktionsteams zu einer Mischung aus Euphorie und Skepsis: "Mann, sieht das fantastisch aus – nein, das können keine PlayStation-Grafiken sein!". Doch als die Beta-Scheibe erst im Laufwerk der Redaktionskonsole rotierte,

waren alle Bedenken mit einem Schlag weggewischt.

Hat man sowas schon gesehen...?

Gerade hatten wir uns damit abgefunden, daß sich die PlayStation in Sachen Grafik der 64-Bit-Konsole von "Big N" geschlagen geben muß, demonstrieren die Software-Zauberer aus Lyon, welches überragende Grafik-Potential in den Schaltkreisen der guten, alten PlayStation schlummert.

Kurz vor dem Start sticht selbst verwöhnten Spielern die ungewöhnlich detailreiche Hintergrundgrafik ins Auge. Die Straßen sind sichtbar uneben und mit Schotter be-

Auf Korsika geht's durch Dörfer [links], durch Schluchten [mitte] und am Meer entlang [rechts].



deckt, am Rand der Piste warten ungemein real wirkende Zuschauer auf den Start des Rennens, in den Baumkronen könnte man jedes einzelne Blatt zählen. "Wie, bitteschön, wollen die Programmierer diesen Wust an Grafikdaten ordentlich in Bewegung bringen?" fragt man sich unwillkürlich, bevor das finale "Go!" erfolgt.

Dann betätigt man das Gaspedal (Verzeihung, den Gas-Button) und erhält einen Schnellkurs in französischer Programmierkunst. Die be-

Die Software-Zauberer aus Lyon demonstrieren, welches überragende Grafik-Potential in der guten, alten PlayStation schlummert.

tagte 32-Bit-Hardware setzt die Pixelmassen derart flott in Bewegung, daß die Optik selbst besagter 64-Bit-Konsole gut zu Gesicht stehen würde.

Wo sämtliche anderen PlayStation-Rennspiele mit den gefürchteten "Drop-Ins", dem plötzlichen Aufspringen von Pixeln in weiter Entfernung, zu kämpfen haben, schälen sich bei V-Rally die entfernten Landschaftsdetails nahezu übergangslos aus dem Hori-

zont heraus. Der dabei entstehende Tiefeneffekt gehört zum Besten, was je auf einer PlayStation zu sehen war.

Die Grafik-Zauberer

David Nadal, für die 3-D-Programmierung verantwortlich, verriet uns, wie die Grafikpracht realisiert werden konnte: "Zunächst haben wir mit den Sony-Bibliotheken experimentiert. Doch dabei stießen wir schnell an die Grenzen des Machbaren. Und so entwickelten wir unsere eigene 3-D-Engine." Und die hat es wahrhaft in sich: Konstante Bildraten, Echtzeit-Lichteffekte und stufenlose Transparenz sind nur einige der Highlights. Klar, daß die Programmierung solcher Grafikroutinen einige Zeit in Anspruch nimmt. David: "Allein die Entwicklung der Engine hat sechs Monate gedauert. Allerdings feilen wir immer noch an Details und nehmen ständig Verbesserungen vor."

Neben den imposanten 3-D-

wendung, der für atemberaubende Blend-Effekte bei Fahrten gegen die Sonne sorgt. Neben dem Publikum säumen Absperrungen, Streckenposten und Gebäude den Straßenrand.

Fahrkünstler gesucht

Während die Landschaftsdetails mit 30 Bildern pro Sekunde am virtuellen Rennwagen vorbeihuschen, hat man ganz schön mit den Gesetzen der Schwerkraft zu kämpfen. Die bis zum Exzess getunten Rallye-Boliden glänzen nicht gerade mit einem Fahrverhalten, das man als "gutmütig" bezeichnen könnte. Somit bekommen



Bei der Ausgestaltung der Fahrzeuge haben die Entwickler selbst auf kleinste Details geachtet – so zum Beispiel die korrekte Anbringung der Werbe-Signets.



Wunderschöne Lens-Flare-Effekte sorgen für ein stimmungsvolles Ambiente.

Effekten runden kleine grafische Gimmicks die durchgestylte Optik von V-Rally ab. So findet auch der allseits beliebte Lens-Flare-Effekt Ver-



Mit der Handbremse legen Sie die spektakulärsten Schlitter-Aktionen hin.

Angespielt | V-Rally



Zum Abheben: In den Zweispieler-Duellen geht es ganz schön heiß her. Möge der Stärkere gewinnen...

selbst erfahrene Sony-Rennfahrer den V-Rally-Fuhrpark schwer in den Griff. Die mehr als 20 Entwickler um den Projektleiter Stéphane Baudet haben monatelang die Grundlagen der Fahrzeugphysik studiert und gewissenhaft in das Spiel eingearbeitet. Und so

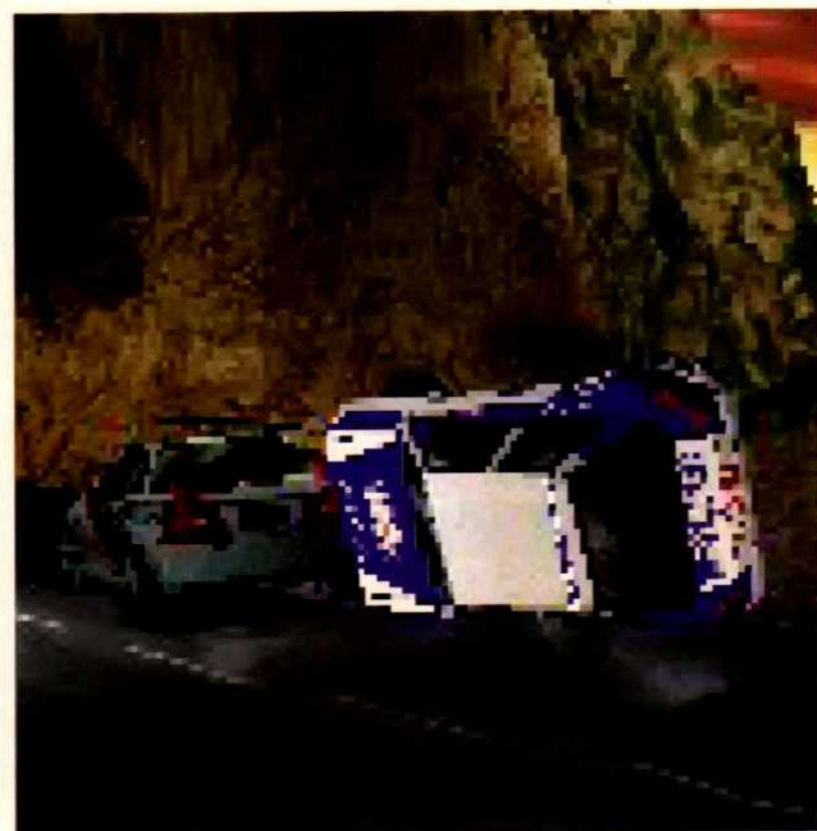
„Allein die Entwicklung der 3-D-Engine hat sechs Monate in Anspruch genommen.“

führt eine leicht verrissene Lenkradbewegung ganz schnell zum Aufschaukeln des Fahrzeugs, was im besten Fall ein Rendezvous mit dem Straßengraben und schlimmstenfalls einen filmreifen Überschlag zur Folge hat. Ebenso fatal enden zu schnell angegangene Kurven oder kurze Kontakte mit Hindernissen am

Fahrbahnrand – und davon gibt es reichlich in V-Rally.

Auf insgesamt acht Strecken stellen Sie Ihr fahrerisches Können unter Beweis. Darunter finden sich so exotische Örtchen wie Korsika, Indonesien und Kenia sowie europäische Kurse in Großbritannien und Frankreich. Eine beeindruckende Berg-Rallye durch die französischen Alpen ist ebenso mit von der Partie wie eine "entspannte" Fahrt durch ein mittelalterliches Dorf. Wem das nicht genug ist, der darf sich mit dem integrierten "Track-Generator" beliebig viele eigene Kurse zusammenbasteln.

Für den nötigen Grad an Realismus sorgen verschiedene Witterungsbedingungen. So durchfahren Sie die englische Grafschaft zunächst bei strahlendem Sonnenschein, im zweiten Durchgang bei strömendem Regen, und ein drittes Mal bei undurchdringlichem Nebel. In der höchsten Schwierigkeitsstufe wartet dann das typische britische "Sauwetter" auf Sie: Bei einer



Mischung aus Nebel und Regen würde man am liebsten zu Hause bleiben – doch die Meisterschaft muß gewonnen werden! Diese wird gegen vier Computergegner ausgefochten, die mit reichlich künstlicher Intelligenz ausgestattet sind. Wenn Sie sich am Anfang noch

Hoppla – solche stuntreifen Überschläge sind bei V-Rally an der Tagesordnung.

Multiplayer-Action

Wenn zwei menschliche Kontrahenten an den Start gehen, schaltet V-Rally in den Split-Screen-Modus um. Dabei geht von der Detailfülle des Einspieler-Modus kaum etwas verloren (links). Besonderes Gimmick: Als erstes Spiel seiner Art bietet V-Rally eine vertikale Bildschirmteilung (rechts), die besonders Besitzern von 16:9-Fernsehgeräten zugute kommt. Packende Vierspieler-Duelle werden mit zwei PlayStations via Link-Kabel ausgetragen. Doch aufgrund der aktuellen Anti-Link-Politik von Sony könnte es gut möglich sein, daß dieser Modus der Schere der Sony-Qualitätskontrolle zum Opfer fällt. Für diesen Fall halten die Programmierer ein ganz besonderes As im Ärmel: Den auf der PlayStation bislang einzigartigen Vierfach-Splitscreen-Modus. Dabei wird der Bildschirm in vier gleichgroße Segmente aufgeteilt, was großangelegte Multiplayer-Sessions mit nur einer PlayStation ermöglicht.

Damit die Performance nicht unter den vier separat zu berechnenden Bildschirmausschnitten leidet, entwickelten die Infogrames-Programmierer einige interessante Routinen. So ermittelt V-Rally automatisch, in welchem Ausschnitt gerade am meisten los ist, und stellt diesem Bereich die größte Rechenpower zur Verfügung. Auch speziell angefertigte Fahrzeug- und Hintergrundgrafiken sollen dafür sorgen, daß die Geschwindigkeit bei heißen Vierspieler-Duellen nicht in die Knie geht.



■ HERSTELLER: Infogrames ■ HERKUNFTSLAND: Frankreich
 ■ ENTWICKLER: Infogrames ■ GENRE: Rally-Simulation
 ■ VERFÜGBAR AB: Juni ■ ANZAHL DER SPIELER: 1-4

Bei Nacht und Nebel

Nachts sind alle Katzen grau – und alle V-Rally-Rennwagen bunt! Mit den Fahrten im Dunkeln haben sich die Entwickler selbst übertriften. Die Lichtkegel der extrastarken Scheinwerfer durchschneiden die Dunkelheit, böse Kurven und gemeine Hindernisse tauchen erst in letzter Sekunde vor Ihrem Fahrzeug auf. Besonders eindrucksvoll: Die realistischen Lichtspiele auf der Karosserie des Vordermanns und die funktionstüchtigen Bremsleuchten.

Fehler erlauben, passen sich die gegnerischen Autos Ihrer Fahrweise an. Doch wenn Sie sich zum V-Rally-Profi entwickelt haben, kennen die virtuellen Fahrer keine Gnade mehr.

PS-Boliden für rauhe Pisten

Die acht in V-Rally zur Verfügung stehenden Autos haben's wahrhaft in sich. Unter den Händen der Tuner verwandeln sich vormals unscheinbare Serienfahrzeuge in kraftstrotzende PS-Boliden. Das Reglement des World Rally Cup (WRC) schreibt folgende Beschränkungen vor: 2 Liter Hubraum, maximal 300 PS und ein Leergewicht von unter 1.200 kg. Die meisten Fahrzeuge verfügen über Allradantrieb, ein Sechsgang-Getriebe und ein gigantisches Drehmoment von bis zu 500 Newtonmeter bei 4000 Umdrehungen/Minute.



Selbst die Zuschauer wurden mit viel Liebe zum Detail ausgearbeitet.

Wer lieber gegen Menschen als Fleisch und Blut antritt, darf mit bis zu drei Freunden eine zünftige Multiplayer-Session veranstalten (siehe Kasten "Multiplayer-Action").

Wenn sich die emsigen Programmierer kräftig ins Zeug legen, wird V-Rally noch in diesen Tagen fertig. Dann steht einem rennsportlastigen Juni nichts mehr im Weg.

pat



Unbegrenzte Streckenvielfalt: Mit dem Stage Generator bauen Sie sich neue Kurse zusammen.

Game It!

Titel des Monats
 Mai:
Dark Forces
 79,95

Knallhart kalkuliert
 Unsere

TOP 10

0180/522 5300
 0831/57 51 57
 ② Telefax: 0831 / 57 51 555
 ③ Internet: http://www.gameit.de
 ④ email: info@gameit.de
 ⑤ T-Online: ★Gameit#
 ⑥ Game It! - D-87488 Betzigau

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 13.4.97
 * = noch nicht verfügbar am 13.4.
 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.

SONY PSX

4-4-2 Fußball*	79,95
A IV Global Evolution	89,95
Adidas Power Soccer	89,95
Agent Armstrong	79,95
Agile Warrior F11	79,95
Alien Combat Platinum	39,95
Alien Trilogy	79,95
Alone in the Dark 2*	94,95
Andreotti Racing	79,95
Aquanaut's Holiday	89,95
Area 51*	84,95
Assault Rigs	79,95
Atari Greatest Hits	69,95
Ayrton Senna Kart Duel	84,95
Baphomet's Fluch	79,95
Batman Forever Coin-Op	74,95
Battle Arena Toshinden	39,95
Battle Arena Toshinden 2	84,95
Battle Sport*	74,95
Battle Stations	77,95
Bedlam	84,95
Black Dawn	79,95
Blam! Machinehead	79,95

King of Fighters	72,95
King's Field	69,95
Konami Open Golf	84,95
Krazy Ivan	79,95
Last Dynasty	84,95
Legacy of Cain	74,95
Little Big Adventure	77,95
Lomax	79,95
Lost Vikings 2*	74,95
Magic Carpet	79,95
Magic the Gathering*	74,95
Manic Karts	79,95
Mechwarrior 2	84,95
Megaman X3	79,95
Mickey's Wild Adventure	77,95
Micro Machines V3*	89,95
Monopoly*	79,95
Monster Truck*	79,95
Motor Toon 2	77,95
MTV's Aeon Flux*	79,95
MTV's Slamscape	77,95
Myst	77,95
Namco Museum Vol. 3	79,95
Namco Soccer Primal Goal	79,95
Namco Tennis Smash Court	77,95
Nanotek Warrior*	79,95
Nascar Racing 96*	84,95

Ten Pin Alley	79,95
Tenka*	84,95
The Devil: Enemies Within	77,95
The Raiden Project	79,95
Theme Park	79,95
Thunderhawk 2: Firestorm	79,95
Tilt	69,95
Time Commando	77,95
Titan Wars*	74,95
Tobal No. 1	79,95
Tomb Raider	79,95
Top Gun	79,95
Total NBA	84,95
Tour NBA 97	72,95
Transport Tycoon	90,95
Trash Ill	84,95
Tunnel B1	84,95
Twisted Metal	77,95
Vandal Hearts*	89,95
Victory Boxing	77,95
Viewpoint	77,95
Virtual Golf	79,95
Virtual Tennis	74,95
VR Baseball*	74,95
VR Pool*	74,95
War Hawk	79,95
WC 3	87,95
WC 4*	79,95
Williams Arcade Greatest	54,95
Wing Over*	79,95
WipeOut	39,95
WipeOut 2097	84,95
Worms	84,95
Wreckin' Crew*	89,95
WWF in your house	74,95
WWF Wrestlemania	59,95
X-Com	77,95
X2*	84,95
Zero Devide	84,95

Kundenservice groß geschrieben:
 1. Bestellen Sie per Servicenummer 0180/5225300
 2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
 3. sofortige Weitergabe von Preissenkungen ⇨

Mehr Infos zu unseren Leistungen im nächsten Monat...

Blast Chamber	84,95
Blazing Dragons	74,95
Breakpoint Tennis	84,95
Broken Helix	89,95
Bubble Bobble	74,95
Bubble Bobble 2*	72,95
Bubsy 3D	89,95
Bust a Move 2	59,95
Carnage Heart	94,95
Casper	79,95
Cheesy	84,95
Chronicles of the Sword	77,95
Command & Conquer	84,99
Contra	89,95
Cool Boarders	77,95
Crash Bandicoot	94,95
Crow: City of Angles	74,95
Crusader - No remorse	79,95
Crypt Killer	89,95
Cyberia	79,95
D	74,95
Dark Forces	79,95
Darklight Conflict*	79,95
Darkstalkers	79,95
Davis Cup Tennis	84,95
Deadly Skies	79,95
Descent	79,95
Descent 2	74,95
Destruction Derby	39,95
Destruction Derby 2	84,95

NBA in the Zone 2	84,95
NBA Hangtime	84,95
NBA Live '97	79,95
NBA Jam Extreme	74,95
NBA Jam Tournament Edition	59,95
Need IV Speed 2*	81,95
NFL Game Day	84,95
NFL Quarterback Club '97*	74,95

www.gameit.de

alle Links zur Spielewelt

NHL Face Off	69,95
NHL Face Off 97	92,95
NHL Hockey '97	79,95
NHL Open Ice	84,95
NHL Powerplay Hockey '96*	74,95
Novastorm	79,95
Olympic Games	69,95
Olympic Soccer	69,95
Pandemonium	74,95
Panzer General	84,95
Penny Racers	79,95
Perfect Weapon	79,95
PGA Tour Golf 97	79,95
Player Manager	84,95
Po'ed	79,95
Porsche Challenge	79,95
Power Move Pro Wrestling	84,95
Power Rangers Pinball	89,95
Pro Pinball The Web	77,95
Psychic Detective*	79,95
Psychic Force*	74,95
Raging Skies	84,95
Raven Project*	89,95
Rayman*	84,95
Rebel Assault 2*	84,95
Resident Evil	79,95
Return Fire	84,95
Revolution X	59,95
Ridge Racer	39,95
Ridge Racer Revolution	84,95
Riot	79,95
Rise 2	59,95
Risiko*	79,95
Road Rage*	82,95
Road Rash	79,95
Robo Pil*	84,95
Robotron X	89,95
Sampras Extreme Tennis	89,95
Samurai Showdown	72,95
Sentinel*	84,95
Shellshock	77,95
Sim City 2000	79,95
Skeleton Warrior	72,95
Slam n Jam	74,95
Soviet Strike	79,95
Space Hulk	79,95
Space Jam	74,95
Speedster	79,95
Spot goes Hollywood	79,95
Stadt der verlorenen Kinder	79,95
Starfighter 3000*	84,95
Star Gladiator	79,95
Street Fighter: The Movie	59,95
Street Racer	84,95
Streetfighter Alpha	77,95
Streetfighter Alpha 2	77,95
Striker 96	74,95
Sulkoden*	89,95
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	62,95
Syndicate Wars	79,95
Tekken	89,95
Tekken 2	89,95
Tempest X3	74,95

Zusammen gekauft = gespart
 Crypt Killer oder Area 51
 +
 Lightgun DM 129,95

Die Hard Trilogy	79,95
Discworld	79,95
Disruptor	49,95
Dragonheart	74,95
Earthworm Jim 2	79,95
Excalibur	89,95
Extreme Games	79,95
Extreme Games 2	79,95
Extreme Pinball	79,95
Fade to Black	79,95
Fifa 96	49,95
Fifa 97	79,95
Fifa & Klondike	74,95
Floating Runner	84,95
Floppenmanöver	79,95
Formel 1	89,95
Galaxian 3	77,95
Galaxy Fight	79,95
Grid Run	79,95
Gunship	84,95
Heavens Gate	79,95
Hexen	84,95
Hi-Octane	79,95
Hyper Final Match Tennis	79,95
Impact Racing	84,95
In the Hunt	84,95
Independence Day*	79,95
International Moto X	79,95
Int. Supper Soccer Deluxe	79,95
International Track & Field	87,95
Iron & Blood	74,95
Iron Man/XO	74,95
Isogud*	84,95
Jel Rider	74,95
John Madden NFL 97	79,95
Jumping Flash 2	82,95
Jupiter Strike	54,95
Killing Zone	74,95

PSX HARDWARE

Analog Joystick	99,95
Control Station AF	39,95
Controller Sony	37,95
Euro-Scart Kabel	64,95
Gamebuster Modul	79,95
Gamekiller Modul	49,95
HF Adapter	39,95
Lenkrad mit Pedal	99,95
Lenkrad o. Pedal Konami	69,95
Link Kabel	39,95
Memory Card Sony	34,95
Memory Card 120 Slot	59,95
Memory Card 360 Slot	79,95
Mouse	47,95
Multi Tap	54,95
Namco Arcade Joystick	94,95
neGoon	69,95
PC-Link Paket	69,95
Playstation	289,95
Playstation Tasche	74,95
incl. Memory Card u. Controller	59,95
Predator Lichtpistole	79,95
Pro Pad	29,95
RGB Kabel	29,95
Spec. ASCII Pad	54,95
Spec. Joystick	94,95

LADENGESCHÄFTE

Ladenpreise können abweichen!
Böblingen:
 Poststr. 36

neue Adresse!

Ab sofort im
 Kino!

Kempten:
 In der Brandstatt 6



Angespielt | Darklight Conflict

Flieger, grüß mir die SONNEN

Die Wehrpflicht ruft: Böse Aliens entführen Sie von der Erde und rekrutieren Sie unfreiwillig als Kampfpilot in einem weit entfernten Zwei-Sonnen-System. Electronic Arts holt den "Darklight Conflict" auf die Bildschirme und verwöhnt Science-Fiction-Freunde mit einem 3-D-Shooter erster Güte.

von Michael Schmithäuser



Die sagenumwobene "Area 51" wird im Moment reichlich überstrapaziert. Die militärische Einrichtung in der Wüste Nevadas, in der 1947 angeblich die Aliens aus einem UFO-Absturz untersucht wurden, mußte in der letzten Zeit erstaunlich oft als Aufhänger für Kinofilme, TV-Serien und Videospiele herhalten.

So auch im neuen Raumkampf-Simulator Darklight Conflict von Electronic Arts. Diesmal haben die Körper der Außerirdischen ein Virus in sich getragen, das sich unmerkelt über die ganze Welt verbreiten konnte. Dieses veränderte die genetische Struktur der Bevöl-

kerung, so daß die Menschen auf Kommando zu willenlosen Sklaven der Aliens mutierten. Auf diese Art und Weise schufen sich die "Reptons" – so heißt das Volk der außerirdischen Besucher – eine Art "stille Reserve", die im Notfall für Kampfhandlungen zur Verfügung steht.

Im Jahre 1997 kommt es zu einem interstellaren Konflikt, der die Reptons an den Rand der finalen Zerstörung treibt. In ihrer Verzweiflung besinnen sich die Aliens auf die genetische Zeitbombe in den Köpfen der Erdbevölkerung und starten eine großangelegte Rekru-



tierungsaktion. Natürlich hat es sich im ganzen Universum herumgesprochen, daß die Kampfpiloten der US-Navy zu den besten ihrer Art gehören (vielleicht haben die Aliens auch einfach nur "Top Gun" gesehen...).

Und so fallen Sie als amerikanischer Fighterpilot in die Hände der Reptons, werden kurzerhand in ein fremdartiges Raumschiff gesteckt und kämpfen von nun an um nackte Überleben.

Top Gun im Weltraum

Freundlicherweise gewähren Ihnen die neuen Befehlshaber eine kurze Ausbildung, in der Sie sich mit den Kontrollen und den Flugeigenschaften Ihres neuen "Babys" vertraut machen. So lernen Sie, wie Sie an Mutterschiffe andocken, durch Hyperraum-Tore fliegen, Trainings-Dronen zerstören und sich an den Hintern eines gegnerischen Kampfschiffes heften.



[1] Vorsicht, fliegende Trümmer: Die Explosionen gehören zum Beeindruckendsten, was je auf einer PlayStation zu sehen war. **[2] Die umfangreichen Displays** in Ihrem futuristischen Raumgleiter informieren Sie über Energiestatus, Gegnerbewegungen und Waffensysteme. **[3] Der allseits beliebte Lens-Flare-Effekt** sorgt auch in Darklight für stimmungsvolle Atmosphäre während Ihres Kampfes ums Überleben.

■ HERSTELLER: **Electronic Arts** ■ HERKUNFTSLAND: **UK**
 ■ ENTWICKLER: **Electronic Arts** ■ GENRE: **Space-Combat**
 ■ VERFÜGBAR AB: **Juni** ■ ANZAHL DER SPIELER: **1**



[1] Die Kampfsequenzen sind eine wahre Augenweide. **[2]** Flammenmeer: Dieser Gegner wird Ihnen garantiert nie mehr auf die Nerven gehen. **[3]** Ein Raumjäger beim Durchfliegen eines Hyperraum-Tors.



Doch dann beginnt der Ernst des Lebens: In mehr als 50 Missionen haben Sie genug Gelegenheit, den Reptons zu beweisen, was für Teufelkerle die irdischen Kampfpiloten sind.

Darklight Project ist ein reinrassiger 3-D-Shooter, in dem Sie das Geschehen aus dem Cockpit Ihres Raumschiffes betrachten. Die Programmierer der britischen Software-Company Rare haben alles darangesetzt, die interstellare Umgebung möglichst realistisch 'rüberzubringen. Dazu haben sie eine neuartige Rendering-Technik namens "Softlight" verwendet. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Sämtliche Objekte werden von zwei "Sonnenn" beleuchtet und erstrahlen in allen Schattierungen des Farbspektrums. Beim Anflug auf eine Sonne wird der beliebte "Lens-Flare-Effekte" verwendet, der Reflexionen auf



effekte zu genießen. Am beeindruckendsten sind allerdings die dicken Brummer: Die mit zahlreichen Oberflächen-details und beweglichen Elementen ausgestatteten Mutterschiffe und Zerstörer sind eine wahre Augenweide.

Über der ansehnlichen und flinken 3-D-Optik wurde der Spielspaß nicht vergessen. Die Steuerung der verschiedenen Kampfschiffe geht dank kluger Pad-Belegung erstaunlich

Die Programmierer haben alles **darangesetzt, die interstellare Umgebung möglichst realistisch 'rüberzubringen.**

einer imaginären Kameralinse vortäuscht. Natürlich werfen auch die spektakulären Explosionen ihr stimmungsvolles Licht auf die umgebenden Objekte; ebenso das Mündungsfeuer Ihrer Bordkanonen.

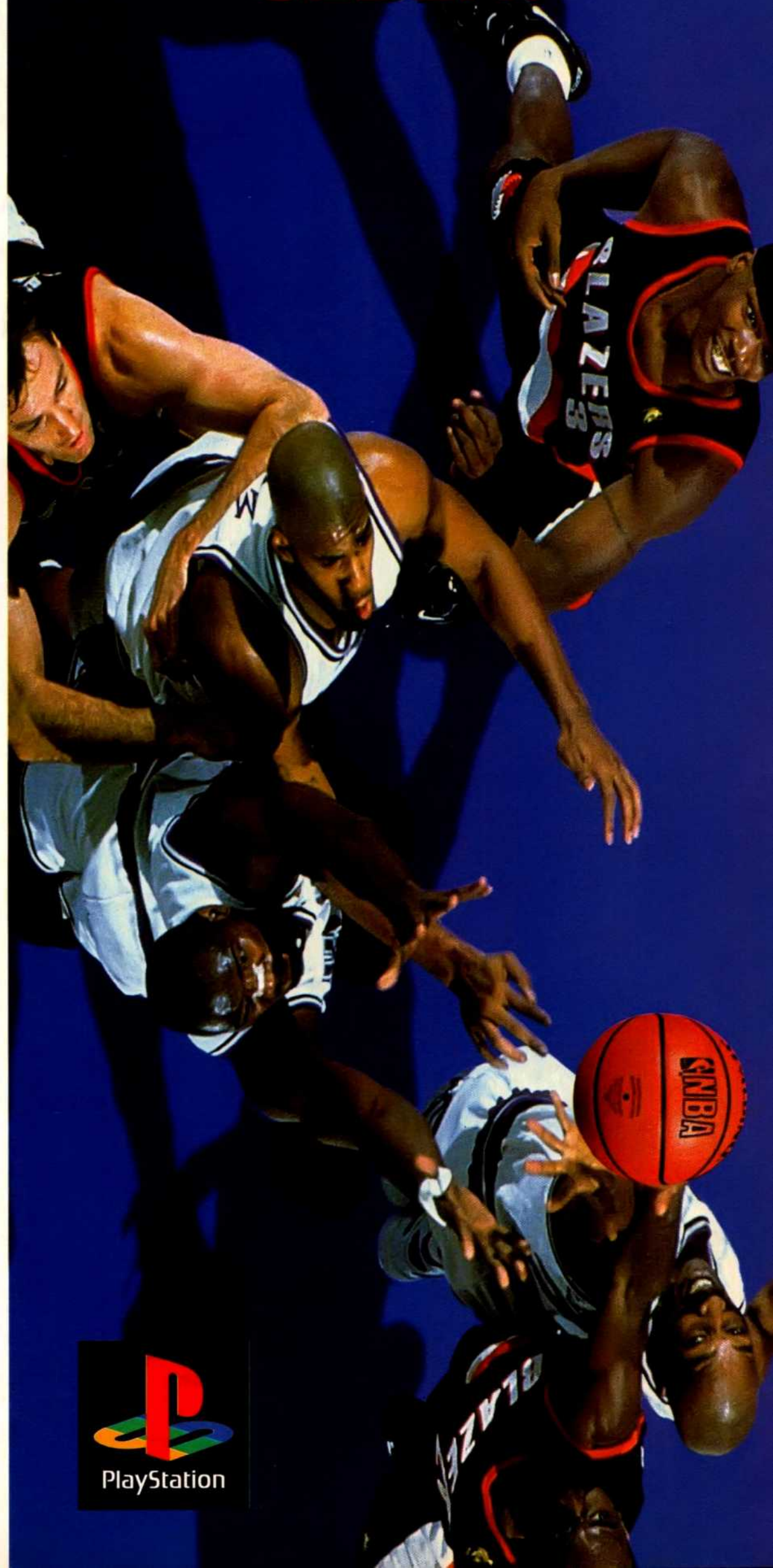
Bei derart dramatischen Beleuchtungsorgien drängt sich schnell der Verdacht auf, daß das Treiben auf dem Bildschirm im Zeitlupentempo vor sich hinrückt. Doch dem ist nicht so: Kleinere Flugobjekte huschen mit einem Affenzahn über den Bildschirm, so daß leider kaum Zeit bleibt, die perfekten Licht- und Schatten-

leicht von der Hand. Das ist angesichts der pfeilschnellen und intelligenten Computergegner auch dringend nötig. Mehr als 15 Waffensysteme stehen Ihnen zum Wegpusten der Aliens zur Verfügung. Ein praktisches Zielsuchsystem unterstützt Sie beim Anvisieren der Bösewichte.

Die Space Opera von Electronic Arts nähert sich mit Riesenschritten ihrer Fertigstellung, so daß wir Ihnen voraussichtlich in unserer nächsten Ausgabe bereits einen detaillierten Test präsentieren. *mom*



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



Angespielt | Rally Cross TM



Wollten Sie schon immer einmal quer durch die Wüste über Dünen preschen oder vorbei an Indianerdörfern durch den dichten Dschungel rasen? Nun, wie es der Zufall will, ist die Zeit dafür bald reif! von Philipp Schneider

Die Zeiten, in denen PlayStation-Jünger neidisch auf Saturn-User blicken mußten, ist endlich vorbei. "Rally Cross" wartet aber nicht mit vorberechneten Crashszenen auf wie "Sega Rally" – hier geschieht alles in Echtzeit. Wundern Sie sich also nicht, wenn Sie wegen einer kleinen Delle in der schlecht präparierten Straße auf einmal auf zwei Reifen in die Kurve schlittern. Selbstverständlich folgt dann ein haarsträubender Überschlag, und die Gegner rasen vorbei. Pech gehabt.

Gleich zu Beginn überrascht Sony's neuestes Spiel positiv. Das Game bietet ein Rennen allein, zu zweit oder sogar zu viert. Nachdem Sie Ihre Auswahl getroffen haben, stehen Ihnen verschiedene Op-



[1] Auf der Map kontrollieren Sie ständig Ihre Position auf der Rennstrecke. **[2]** Das war's dann wohl mit dem Vorsprung... **[3]** Die Autos ziehen – je nach Umgebung – Staub- und Eiswolken oder Blätter hinter sich her.



tionen, wie z.B.: Season oder Single Race zur Verfügung. Auch ein Wettlauf gegen die Zeit ist mit von der Partie. Der lustigste Modus ist allerdings "Suicide". Hierbei fahren Sie nicht nebeneinander, sondern aufeinander zu! Gefährliche Karambolagen sind hier an der Tagesordnung.

Natürlich entscheiden Sie sich zwischen verschiedenen Autos, die sich in puncto Geschwindigkeit, Beschleunigung und Grip unterscheiden. Sind sämtliche Vorbereitungen getroffen, werden Sie auch schon mitten ins Spiel katapultiert.

Laut heulen die Motoren vor dem Rennen auf, und die Ampel schaltet von Gelb auf Grün. Los gehts! Schon nach ein paar Runden werden die Vorteile gegenüber anderen

Spielen deutlich: Flinke und detaillierte Grafiken, guter Sound und ein höchst actionlastiges Gameplay fordern Ihren Tribut. Minuten später schmerzt der Daumen, und die Augen fangen vor Konzentration an zu tränen.

Insgesamt wählen Sie bei Rally Cross TM unter sechs verschiedenen Strecken aus, die sich in Aussehen und Schwierigkeitsgrad enorm unterscheiden. Leider stehen zu Beginn erst drei Kurse zur Verfügung. Darunter befindet sich eine Jagd durch die Wüste, den



Überschläge sind bei Rally Cross TM an der Tagesordnung.

■ HERSTELLER:	Sony	■ HERKUNFTSLAND:	USA
■ ENTWICKLER:	Sony	■ GENRE:	Rally-Simulation
■ VERFÜGBAR AB:	Juli	■ ANZAHL DER SPIELER:	1-2



[1] Soll ich, oder soll ich nicht? **[2]** Ach, sei's drum...



[1] Der Tunnel ist nicht ganz so einfach zu meistern, wie es aussieht. **[2]** Endlich geschafft! Der heißersehnte Weltmeistertitel ist gewonnen! **[3]** Der Clou des ganzen Games ist der Zweispielermodus mit Splitscreen.

Dschungel oder durch eine verlassene Mine. Die schwierigeren Strecken durch den Park oder über Glatteis werden erst nach Gewinnen aller Kurse in einer der "Seasons" frei. Selbstverständlich wird dann Ihr Fuhrpark auch um ein paar Buggies reicher. So finden sich nach erfolgreichem Beenden der Profi-Season z.B. sehr schnelle Trucks in Ihrer Garage.

Diese Auswahl wächst im Verlauf des Games auf rund 20 Wagen an. Abwechslung ist also garantiert.

Roll over

Gleich auf den ersten Blick fällt ins Auge, wie sehr die Fahrzeugdynamik der des ultimativen Crashgames "Destruction Derby 2" ähnelt. Auch bei Sonys Nesthäkchen überschlagen sich die Autos gerne und vollführen wilde Pirouetten, wenn sie abgedrängt werden. Bemerkenswert ist die Detailliebe, mit der die Entwickler ans Werk gegangen sind. So erfreuen funktionierende Bremslichter oder das realistische Quietschen der Stoßdämpfer den Spieler.

Doch all dies ist nichts gegen den absolut genialen – oben schon erwähnten – Mehrspielermodus. Sei es nun zu zweit oder zu viert – es macht einfach höllisch Spaß.

Wollten Sie nicht schon immer mal einen Kumpel an die Wand drängen und dann zusehen, wie er sich fünfmal überschlägt? Besonders bei solchen Szenen wird deutlich, daß die Entwickler nicht alles so bierernst gesehen haben. Es ist einfach sehenswert, wenn das Hinterteil des Wagens bei einer Serie von Bodenduellen hin und her springt.

Zuletzt wäre noch zu erwähnen, daß dieses Game per Joypad oder Lenkrad sehr gut spielbar ist.

Insgesamt ist Rally Cross TM ein heißer Anwärter auf den Titel eines Top-Produkts. Die gute Steuerung und die Grafik sprechen Bände. Mal sehen, was Sony sich noch alles für die Vollversion einfallen läßt. mom



DUNK'S IHNNEN!



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.



Als echter General beobachten Sie die Kämpfe Ihrer Truppen aus sicherer Entfernung. Dabei verfolgen Sie die Seeschlachten [1], Luftgefechte [2] und Bodenkämpfe [3] durch ein Fernglas.

Panzer General II

Sie befehligen die alliierten Truppen an Schauplätzen des Zweiten Weltkriegs.

Bereiten Sie die Landung in der Normandie vor und zeigen Sie, daß nicht unbedingt militärische Stärke den Ausschlag für den Erfolg einer Schlacht liefert. von Ingo Böhme



Lieben Sie das Brettspiel Risiko? Haben Sie auch schon Nächte damit verbracht, Australien zu verteidigen, von Kamtschatka aus eine Invasion des amerikanischen Kontinents zu starten oder Europa als Zentrum Ihrer Weltherrschaft zu festigen? Dann sind Sie bei "Panzer General II" genau richtig.

Die Grundregeln sind sehr einfach und ähneln einem Brettspiel. Jede Schlacht wird auf einer Landkarte ausgetragen, die in sechseckige Spielfelder gerastert ist. Innerhalb dieser Felder ziehen Sie Ihre Armeen und Truppen von Ihren Basen, Städten und Häfen in die Schlacht, verlegen sie in geschütztes Gebiet oder kesseln Ihre Gegner ein. Je nach Szenario haben Sie zwischen zehn und dreißig Runden, um Ihre zu Beginn erhaltene Mission auszuführen. Dabei sind abwechselnd Sie oder Ihr Gegner am Zug. Da Sie nicht gegen die Uhr spielen, haben Sie alle Zeit der Welt, sich eine Taktik zu überlegen, um die Oberhand zu gewinnen.

Pro Runde haben Sie für jede Einheit zwei Aktionen zur Auswahl: Verlegen Sie den Standort oder führen Sie eine Sondermaßnahme durch. Bewegen Sie eine Armee zu einem Feld, neben dem sich an einer der sechs Ecken eine gegnerische Einheit befindet, so können Sie diese angreifen. Die verschiedenen Verbände legen dabei unterschiedliche Strecken zurück. Während ein Artilleriegeschütz sich immer nur ein Feld weiterbewegt, überqueren Flugverbände auch mal drei Viertel der gesamten Szenerie in einem Zug. Für normale Bodentruppen ist zusätzlich das Gelände ausschlaggebend. Vor dem Gefecht er-

halten Sie eine Hochrechnung, wie die erwarteten Verluste auf beiden Seiten aussehen werden. Diese treffen jedoch nur in etwa der Hälfte aller Fälle zu – es ist eben nur eine Schätzung. Der Ausgang einer Konfrontation ist nicht rein willkürlich. Statt dessen entscheidet einerseits die Art der beiden gegnerischen Truppen – ob Infanterie, Artillerie, Panzer- oder Flugverband – sowie die mengenmäßige Stärke der Beteiligten, das Wetter, die Erfahrung und – wie im richtigen Leben – das gewisse Quentchen Glück.

Alternativ zu einer Attacke können Sie Sonderaktionen ausführen. Allerdings ist dies eben eine Entweder-oder-Entscheidung. Angriffe sind danach nicht mehr drin. Zu den Sonderaktionen gehört die Verstärkung dezimierter Verbände, das Verladen von Artillerie oder Infanterie auf einen Transporter (um größere Strecken zurückzulegen), sowie die Versorgung Ihrer Kompanien.



Zu jeder Einheit erhalten Sie auf Wunsch deren Daten bezüglich ihrer Versorgung und Kampffähigkeit.

[1] Mit Ihrem Prestige beim Oberkommando erhalten Sie Nachschub und neue Truppen. **[2]** Lege Dich niemals mit einer erfahrenen amerikanischen Panzerbrigade an, wenn Du gerade versucht hast, ihren Stützpunkt zu erobern. **[3]** Eine Luftschlacht in Russland.



Grundlage für den Erwerb neuer Einheiten, das Aufrüsten bereits existierender Truppen oder deren Rekonvaleszenz sind Ihre "Prestigepunkte" beim Oberkommando. Diese sind in anderen Spielen – wie "SimCity" oder "Command & Conquer" – vergleichbar mit Geld, das Ihnen zur Verfügung steht. Für jede eingenommene und gehaltene Stadt, jeden effizienten Sieg und jede eliminierte Einheit steigt Ihr Ansehen bei Ihren Chefs, worauf diese immer freigiebiger werden. So haben Sie sukzessive Zugriff auf einfache Truppen, Artillerie, spezialisierte Kampfpanzer bis hin zu Kampfflugzeugen, Bombern und Flottenverbänden. Aber nicht nur die reine Feuerkraft ist ausschlaggebend für den Sieg. Statt dessen fällt Erfahrung sehr viel stärker ins Gewicht. So ist eine lang gediente Truppe Infantriesoldaten oft wirkungsvoller als die stärkste aber ungeübte Panzereinheit.

Verlieren Sie in einem Gefecht einige hoch dekorierte Truppenteile, dürfen Sie diese in der nächsten Runde "nachfordern". Wählen Sie einfache Verstärkung, nimmt der Erfahrungsgrad Ihrer gesamten Truppe ab. Alternativ erhalten Sie auch Eliteeinheiten, die auf demselben Wissensstand sind. Diese kosten Sie jedoch viermal so viel Prestigepunkte.

Während Sie Landeinheiten überall mit Verstärkung aufstocken dürfen, müssen sich Flug-

zeuge auf einem Flugzeugträger oder einem Flugplatz befinden. Um wieviel die Einheit vergrößert wird, ist abhängig von Rahmenbedingungen wie dem Wetter, der Anzahl der benachbarten Feinde und der Landschaft. So sieht Ihre Versorgung in der Wüste bei schlechtem Wetter ziemlich mau aus, noch dazu, wenn Sie von Feinden umzingelt sind.

Flexibel bis ins Detail

Entscheiden Sie sich, ob Sie als Befehlshaber der Alliierten oder der Achsenmächte (Deutschland und Italien) auftreten. Wählen Sie für beide Seiten den Computer als Spieler, um die Schlacht als Zuschauer zu verfolgen oder übernehmen Sie selbst das Zepter. Legen Sie hingegen fest, daß beide Seiten von menschlichen Spielern übernommen werden, so liefern Sie sich mit Freunden packende Duelle.

Wenn Sie gegen den Computer spielen, stehen Ihnen unzählige Einstellungen zur Verfügung, die den Spielverlauf einfacher, schwieriger oder spannender gestalten. Fangen Sie erst an, sich als Befehlshaber Ihre Sporen zu verdienen, setzen Sie zunächst alle Widrigkeiten des (Militär-) Lebens außer Kraft: Ignorieren Sie das Wetter, lassen Sie Ihre Einheiten automatisch mit Nachschub versorgen und machen Sie alle Gegner sichtbar. Grundsätzlich sehen Sie nämlich nicht alle feindlichen Verbände – das Radar war ja zu dieser Zeit noch nicht gang und gäbe. Erst wenn Sie sich einem Feindbattalion nähern, wird dieses normalerweise auch angezeigt.

Panzer General II kommt fast gänzlich ohne grafische Effekte aus. Lediglich bei den Kämpfen schauen Sie – wie ein General in seiner sicheren Position – durch ein Fernglas und beobachten den Angriff. Spätestens nach der ersten Stunde werden Sie diese lästige Verzögerung jedoch ausschalten, um sich auf das eigentliche Ziel besser konzentrieren zu können.

Die Truppenbewegungen sind etwas lieblos umgesetzt. Hier werden lediglich die Symbole verschoben. Da alle Verbände einer Seite grundsätzlich in dieselbe Richtung blicken, sieht es schon seltsam aus, wenn Flugzeuge plötzlich rückwärts fliegen. Auch das Geräusch stampfender Füße, ratternder Fahrzeuge und brummender Flugzeugmotoren wirkt eher lächerlich. All das tut jedoch dem eigentlichen Spielspaß keinen Abbruch.

Panzer General

Der Vorgänger von Panzer General II (Panzer General) fiel schon durch die etwas makabre Beschreibung im CD-Booklet auf: "Sie sind ein deutscher General mit einem neuen Auftrag in Polen. Es kann alles passieren. Führen Sie geschickt, und aus Ihren unerfahrenen Truppen werden mächtige Einheiten, die Sie in Norwegen, Belgien, Frankreich, Nordafrika oder an der Ostfront einsetzen können. Erreichen Sie die Küste Englands bis 1940 oder Amerika bis 1945." Wahrscheinlich einer der Gründe, warum die Bundesprüfstelle (BPS) die PC-Version des Spieles binnen kürzester Zeit indizierte.

Ansonsten sind die Unterschiede der beiden Versionen minimal. Äußerlich verändert haben sich die Menüs und Buttons; Zusatzfunktionen sind bei Panzer General II keine hinzugekommen. Einziger gravierender Unterschied: Bei Panzer General befehligten Sie standardmäßig die deutsche Seite und beim Nachfolger die alliierten Truppen. Von der Idee her ist Panzer General II eine Art Missionen-CD von Panzer General, nur daß mit den neuen Einsatzziele auch eine etwas geänderte Game-Verpackung einhergeht.



Eine Frage der Moral

Ist es verwerflich, ein Spiel zu loben und zu spielen, das sich mit der größten Geißel der Menschheit im allgemeinen und mit dem schwärzesten Teil der deutschen Geschichte im Speziellen befaßt? Diese Frage muß wohl jeder für sich beantworten.

Weit blutrünstiger sind gewiß Shoot'em-Ups wie "Final Doom" oder die Umsetzung der Filmtrilogie "Stirb langsam". Ganz zu schweigen von Horror- und Actionfilmen, die bereits im Vorabendprogramm über die bundesdeutschen Bildschirmen flimmern. Und ob sich ein zweifelsohne geniales Spiel wie Command & Conquer von dem Vorwurf der Gewaltverherrlichung reinwaschen kann, indem es statt realer Soldaten, Roboter in Menschengestalt zu hunderten unter lautem Gestöhne dahinscheiden läßt, ist ebenso fraglich. Tatsache ist jedoch, daß Panzer General II, ebenso wie der Vorgänger, einen enormen Reiz ausübt, weil Ursache und Wirkung jeder Aktion Teil eines kompliziert vernetzten Systems darstellt. Zudem kommt das Spiel ohne blutige Actioneinlagen aus. Die Lust am Weitermachen entsteht weniger aufgrund des Kriegsszenarios, sondern dadurch, daß die Simulation der Zusammenhänge perfekt umgesetzt ist.

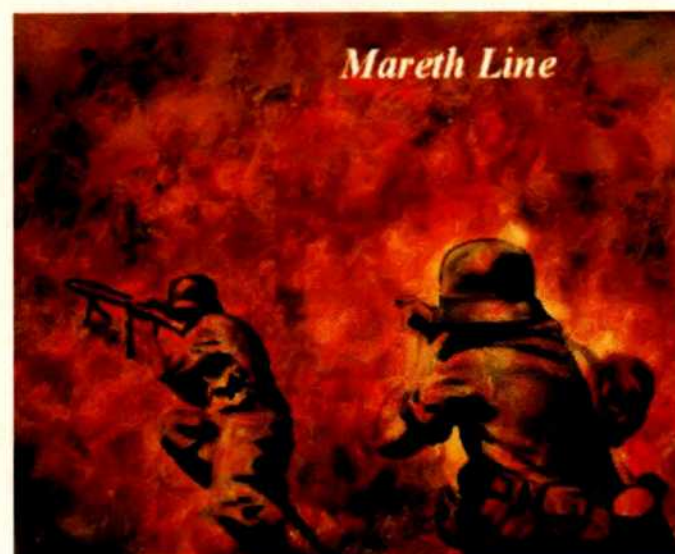
Bevor Sie loslegen, haben Sie die Wahl, ob Sie ein einzelnes Szenario – beispielsweise El Alamein – oder einen kompletten Feldzug wie den Krieg in Nordafrika durchspielen. Ersteres hat den Sinn, sich mit verschiedenen Schauplätzen vertraut zu machen und unterschiedliche Taktiken auszuprobieren. Einen kompletten Feldzug hingegen beginnen Sie als Greenhorn ohne sonderliches Ansehen beim Oberbefehlshabskommando. Mit jedem Gefecht und mit jeder Schlacht gewinnen Sie an Erfahrung und an Material, das Sie beim nächsten Szenario wiederverwenden.

Erfreulich ist, daß dieses Game im Vergleich zu anderen Simulationen auf der PlayStation enorm gut zu steuern ist. Über die Kreistaste aktivieren Sie das Auswahlmenü. Dieses ist kontextsensitiv, so daß das Einheiten-Menü erscheint, sofern eine Truppe markiert ist. Ansonsten öffnet sich das Hauptmenü, in dem Sie einerseits die Spielrunde beenden und andererseits Einstellungen vornehmen. Die wichtigsten

Aktionen führen Sie auch ohne Menü aus, wobei die Tasten – abhängig von der Spielsituation – anders, jedoch intuitiv, belegt sind. Mit der X-Taste markieren Sie prinzipiell eine Truppe. Bewegen Sie das Fadenkreuz an eine freie Stelle, bedeutet X hingegen das Verlagern der Einheit. Klicken Sie ein weiteres mal auf eine markierte Kompanie, erhalten Sie alle Informationen – von der Bewaffnung über die Erfahrung bis hin zu deren Angriffs- und Verteidigungsverhalten. Allerdings hat diese Schnellwahl auch einen Nachteil. Während Sie normalerweise jede Bewegung rückgängig machen dürfen, führt eine Verwechslung der Tasten dazu, daß Ihr Korps für diese Spielrunde unverrückbar festsetzt.

Besonders angenehm ist die Option, jederzeit Ihren aktuellen Spielstand zu speichern. Werden Sie zum Essen gerufen, besteht also keine Grund, dieser Aufforderung nicht zu folgen oder die PlayStation endlos laufen zu lassen. Allerdings benötigt jeder Spielstand drei Speicherblöcke, was die Ressourcen Ihrer Memorycard schnell erschöpft. Alternativ zur Speicherkarte erhalten Sie bei einem Feldzug zu jeder neuen Schlacht ein Passwort.

Auf keinen Fall sollten Sie sich der Illusion hingeben, "mal eben so" eine halbe Stunde Panzer General II zu spielen. Sind Sie erst einmal in Kämpfe verwickelt, ist ruckzuck die Nacht vorbei, und Sie müssen sich am nächsten Tag von Freunden und Kollegen anhören, wie schlecht Sie aussehen. pat



Ihre Gefechte tragen Sie an historischen Orten aus.

Panzer General II

Meine Meinung: Bisher war es Command & Conquer, das mir Stunden meines nächtlichen Schlafes geraubt hat. Mein klarer Favorit in puncto Zeitdiebstahl heißt jetzt Panzer General II. Dieses Spiel ruft wieder einmal beeindruckend in Erinnerung, daß nicht phantastische Grafiken oder bombastischer Sound die Güte eines (Strategie-) Spiels ausmachen. Statt dessen bringt es von Schlacht zu Schlacht

Ihr Gehirn mehr zum Kochen. So scheinen manche Situationen hoffnungslos. Erst beim dritten oder vierten Anlauf – sprich: nach vier bis fünf Stunden – gelingt es dann aber doch, die Schwachstellen des Gegners zu erkennen und mit kleinen taktischen Varianten das Blatt zu drehen. Panzer General II ist eine perfekte Mischung aus Schach, Risiko und Strategie – und alles in höchster Perfektion. Ingo Böhme

■ GENRE:	Strategie		
■ VERFÜGBAR AB:	Ende Mai		
■ HERSTELLER:	Mindscape		
■ ENTWICKLER:	Mindscape		
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch		
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch		
■ SPIELIDEE:	1,5	■ MOTIVATION:	1
■ GRAFIK:	3	■ PREIS/LEISTUNG:	2
■ SOUND:	3		
■ PRÄSENTATION:	1,5		
■ GAMEPLAY:	1,5	GESAMTWERTUNG:	1,8

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 Barbarossa 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



[1] Was geht denn hier ab! **[2]** Hey Twinsen! Warum sitzt du so nachdenklich rum? **[3]** Unser Hauptdarsteller ist ein echter Familienmensch.

Little Big Adventure

Twinsen ist nicht gleich **Twinsun** – hier der Name des Hauptdarstellers, dort ein Planet. **"Little Big Adventure"** ist eben ein wenig anders als die anderen. Inwiefern dies auch für den Spielspaß gilt? **Lesen Sie selbst!** von Artur Hoffmann



Da Sie ja nun endlich im Gefängnis sitzen und hier bis zum St. Nimmerleinstag schmachten, könnte der Spitzbube Dr. Funfrock eigentlich hochzufrieden sein. In diesem Zustand befand er sich auch bis vor kurzem. Dann allerdings erreichte den Obertyrannen die Nachricht, daß sich ein kleiner, pummeliger Zopfträger aus dem Hochsicherheits-trakt des Staatsknastes befreit hat und sich nun daran macht, die unterjochten Völker zu befreien. Wie einst der Eidgenosse Wilhelm Tell müssen Sie nun mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln versuchen, die Schreckensherrschaft des finsternen Doktors zu brechen. Da Sie seit Geburt ziemlich neugierig sind, folgen Sie dem rundlichen Protagonisten auf Schritt und Tritt und schlittern dabei in ein kleines großes Abenteuer.

Little Big Adventure ist ein Spiel, das in erster Linie durch seine liebevollen Grafiken und die isometrische Darstellung auffällt. Die zahlreichen spielerischen Elemente offenbaren sich hingegen erst im Laufe der Zeit. Vor allem die vier verschiedenen Gemütszu-

stände spielen dabei eine eminent wichtige Rolle. Ob Sie unauffällig herumschleichen, sich betont normal geben, einen auf sportlich machen oder aggressiv sind, hängt von der aktuellen Situation, in der Sie sich befinden, ab. Gerade diese Vielfalt macht einen Großteil der Motivation aus. Kommen Sie mit der unauffälligen Schmidtchen-Schleicher-Taktik nicht an den bewaffneten Wachen vorbei, probieren Sie es beim zweiten Mal eben auf die harte Tour. Hierzu haben Sie drei unterschiedliche Schlagvarianten – einen Fußtritt sowie zwei Faustattacken – zur Auswahl, die mit zunehmender magischer Begaubung an Durchschlagkraft gewinnen.

Das Wechseln von einem Zustand in den anderen erledigen Sie komfortablerweise mit den hinteren Zusatztasten des Joypads. Nicht minder gelungen ist auch die Speicherfunktion, die neben einem Save auf die Memorycard auch die sogenannte Schnellspeicherung zuläßt. Dabei wird



[1] Aufregende Lichteffekte sorgen für die nötige Atmosphäre. **[2]** Der Mann mit der Querflöte gibt alles um Twinsun zu retten. **[3]** Zwei glückliche Leute – süß!

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

Wichtige Informationen

Wir bieten auch Lösungshefte für Ihre Playstation-Spiele ab 14,80 DM an.

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.- 2 Stück

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 89.-
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.-
NHL Powerplay Hockey 79.-
Pete Sampras Extreme Tennis 69.-
Player-Manager 89.-
Power Move Pro Wrestling 92.-
Riot 84.-
Space Jam 79.-
Track & Field 94.-
Total NBA 97 79.-
Victory Boxing 89.-
WWF In Your House 49.-

Adventures & Rollenspiele

Baphomets Fluch 84.-
Blazing Dragons 79.-
Casper 79.-
Chronicles of the Sword 84.-
Excalibur 2555 89.-
Kings Field 79.-
Legacy of Kain 79.-
Little Big Adventure 84.-
Myst 84.-
Suikoden 94.-
Swagman 84.-

Geschicklichkeitsspiele

Bust a Move 2 58.-
Super Puzzle Fighter 2 Turbo 69.-
Power Rangers Pinball 89.-
X2 69.-

Shoot-Action

Area 51 89.-
Broken Helix 99.-
Carnage Heart 79.-
Contra 99.-
Crypt Killer 89.-
Exhumed 84.-
Firo & Klawd 84.-
Hexen 89.-
Kileak 2 - Epidemic 79.-
Mechwarrior 2 89.-
Overblood 84.-
Perfect Weapon 84.-
Resident Evil 88.-
Resident Evil 2 (JAP-Vers.) 139.-
Spider 84.-
Syndicate Wars 84.-
The Crow 84.-
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.-

Table Top 49.-

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.-
GT Max Rev. (US-Vers.) 119.-
Hardcore 4x4 84.-
Jet Rider 77.-
Micro Machines 3 94.-
Monster Truck 89.-
Porsche Challenge 77.-
Rally Cross (US-Vers.) 99.-
Road Rage 89.-
Speedster 89.-
Street Racer 49.-
Tunnel B1 84.-
Twisted Metal 2 84.-
VMX Racing 84.-
V-Rally (US-Vers.) 119.-
Wipe Out 2097 92.-
Wrecking Crew 89.-

Beat'em Up

Bushido Blade (JAP-Vers.) 139.-
Iron & Blood 49.-
King of Fighters 79.-
Star Gladiator 89.-
Streetfighter Alpha 2 89.-
Tekken 2 99.-
Tobal No. 1 89.-
Toshinden 3 (JAP-Version) 139.-

Strategiespiele

A-Train (US-Vers.) 49.-
Battle Stations 84.-
Command & Conquer 99.-
Panzer General 2 (US-Vers.) 69.-
SimCity 2000 89.-
Theme Park 79.-

Jump'n Run

Cheesy 69.-
Crash Bandicoot 99.-
Earthworm Jim 2 89.-
Jumping Flash 2 92.-
Pandemonium 79.-
Rayman 84.-
Spot goes to Hollywood 89.-

Flugsimulatoren

Black Dawn 89.-
Darklight Conflict 84.-
Descent 2 74.-
Gunship 89.-
Raging Skies 92.-
Rebel Assault 2 89.-
Soviet Strike 84.-
Thunderhawk 2 89.-
Top Gun - Fire at Will 94.-
Wing Over 89.-
Wing Commander 3 84.-

Unsere Spiele des Monats:

Need for Speed 2
Doppelt so schön und zweimal so schnell.
Neu für Sony Playstation.
84.-

Lifeforce Tenka
Spitzen-3D-Action in düsterer Atmosphäre.
Neu für Sony Playstation.
94.-

Top-Angebote Sony Playstation

Test Drive Off-Road Vandal Hearts
je nur **89.-**

Dark Forces
89.-

Wing Commander 4 Independence Day
je nur **84.-**

Lost Vikings 2
74.-

Rage Racer* Soul Blade*
je nur **94.-**

Sentient
94.-

Platin Edition 2
Road Rash, FIFA Soccer 96,
Fade to Black, Alien Trilogy,
Need for Speed
je nur **44.-**

Stadt der v. Kinder
84.-

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

Bubble Bobble 2
79.-

Alone In the Dark 2 59.-
Worms 69.-
Disruptor 59.-
Warhammer 59.-

Trash IT!
89.-

Descent 49.-
Cyberia 49.-
Steel Harbinger 49.-
Street Racer 49.-

Virtual Pool
84.-

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!



[1] Solche herrlichen Landschaften besuchen Sie während Ihrer Odyssee. [2] Der rundliche Held macht eine gute Figur.

die aktuelle Position solange zwischengespeichert, bis Sie die Konsole ausschalten.

Da Sie bei Ihren ausgedehnten Wanderungen nicht nur auf Gegner treffen, sondern auch mal auskunftsfreudigen Gesellen begegnen, dürfen Sie sich sogar unterhalten. Auf diese Art und Weise erfahren Sie wichtige Hinweise oder bahnen

ein Tauschgeschäft an. Ob hilfreiche Holomap, magischer Ball oder Glückskleeblatt – all diese Dinge werden in Ihrem Inventar verstaut und bei Bedarf aktiviert. Außer den drei genannten Superhilfsmitteln werden Sie mit der Zeit auch auf Lebenspulverherzen (Energieauffrischung), magisches Pulver sowie Schlüssel und Geld stoßen. Während die beiden letztgenannten Utensilien für ein weiteres Fortkommen unerlässlich sind, dienen die zwei ersten lediglich als Boni.

Groschenroman

Die Hintergrundstory verdient ein Extralob, da Sie nicht nach dem einfachen Muster "A beherrscht B, C will das ändern", gestrickt ist. Die vier verschiedenen Volksgruppen, die den Planeten Twinsun bewohnen, könnten unterschiedlicher nicht sein. Da sind zum einen die Quetsche (nein, nicht mit dem Musikinstrument verwandt), ein braves Völkchen, das seine Ruhe haben möchte. Das Erkennungsmerkmal dieses Stammes ist der Pferdeschwanz – Twinsun ist einer von Ihnen. Daneben treffen Sie auf die elefantenähnlichen Dickos, die kleinen,



Kommen Sie mit der **unauffälligen Schmidtchen-Schleicher-Taktik** nicht an den **bewaffneten Wachen vorbei**, probieren Sie es beim zweiten **Mal eben auf die harte Tour.**



stark unteretzten Pummel sowie auf die Haasis. Alle haben allerdings eines gemeinsam: die Angst vor den Machenschaften des teuflischen Dr. Funfrock. Dieser besitzt nämlich die Fähigkeit, unterschiedliche Rassen miteinander zu kreuzen. Die auf diese Art und Weise entstandenen Wesen schickt er in die weite Welt von Twinsun, um die Völker zu knechten. Aber jetzt sind ja – Gott sei Dank – Sie da!



Little Big Adventure

Meine Meinung: Da die PlayStation im Moment nicht gerade von Adventures belagert wird, kommt dieses putzig animierte französische Teil gerade zur rechten Zeit. Trotzdem will ich nicht verschweigen, daß dieses Spiel auch seine Macken hat, die sich besonders beim abrupten Umschalten von einem Einsatzort zum nächsten zeigen. Im großen und ganzen ist LBA aber ein leicht überdurchschnittliches Adven-

ture, das vielleicht ein Jahr zu spät auf den PlayStation-Markt geworfen wurde. Damals hätte man wenigstens die starken grafischen Gimmicks über den grünen Klee gelobt. So kann man sagen: Im Westen nichts Neues. Falls Ihnen aber nach dem dritten Durchspielen von "Baphomets Fluch" langweilig ist, erleben Sie als Reisebegleiter des Putzi-Hauptdarstellers einige kurzweilige Stunden.

Artur Hoffmann

■ GENRE:	Adventure
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
■ HERSTELLER:	Electronic Arts
■ ENTWICKLER:	Adeline
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	2
■ GRAFIK:	2
■ SOUND:	2,5
■ PRÄSENTATION:	3
■ GAMEPLAY:	2,5
■ MOTIVATION:	2
■ PREIS/LEISTUNG:	2
GESAMTWERTUNG:	2,2

Epidemic

In nicht allzu ferner Zukunft ist die Menschheit von einem tödlichen Virus – der nicht von der Insel kam – dahingerafft. Und nur einer kann die letzten Überlebenden retten: Sie! von Markus L. Wiedemann

Seit vor Jahren die genialen Entwickler von id-Software ihren revolutionären First-Person-Shooter kreierten, versuchten sich zig Programmierer in diesem Genre. Manche dieser Games strotzten nur so von Gewalt. Bei "Epidemic" hingegen kommen Sie nicht in die Verlegenheit, Blutorgien abzuhalten. Dieser Viren-Killer ist politically correct. Ist er aber auch gut genug, um Ihre PlayStation nicht zu langweilen?

George Orwells Visionen sind mittlerweile hinlänglich bekannt. Parallel dazu gibt es auf einer grünen Insel seltsame Vorkommnisse. Nicht nur, daß deren Bewohner auf der falschen Straßenseite fahren, Schwierigkeiten haben, guten Fußball zu spielen und die "gehobene" Eßkultur pflegen. Nein, auf diesem besagtem Eiland benehmen sich die gefleckten Vierbeiner ein



[1] Die Gebäude durchstreifen Sie in der Ich-Perspektive. **[2]** Auch Ihre Freundin Lila ist an dem Virus erkrankt. **[3]** Der Vorpann erzählt die düstere Geschichte.

GAMES ISLAND

Komplettpreisliste anfordern !!

Laden und : Schützenstr. 20
Versand : 67061 Ludwigshafen

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

Neustadt / Wstr.
Hauptstr. 5
(Fußgängerzone)

Ludwigshafen
Schützenstr. 20

Area 51	89 DM
Bedlam (***)	89 DM
Beyond the Beyond (***)	99 DM
Command & Conquer	89 DM
Crusader No Remorse	89 DM
Dark Forces (***)	99 DM
Excalibur 2055 AD	89 DM
Exhumed	89 DM
Hexen	89 DM
Int. Superstar Soccer Deluxe	89 DM
Legacy of Kain	89 DM
Lifeforce Tenka (***)	99 DM
NBA in the Zone 2	95 DM
Need for Speed 2	89 DM
Pang Collection (***)	95 DM
Porsche Challenge	84 DM
Rage Racer (***)	99 DM
Rebel Assault 2 (***)	99 DM
Soul Blade (***)	99 DM
Spider	89 DM
Suikoden	95 DM
Syndicate Wars (***)	89 DM
The Crow: City of Angels	89 DM
Theme Hospital (***)	89 DM
Vandal Hearts (***)	95 DM
Virtual Pool (***)	89 DM
Wing Commander 4 (***)	89 DM



GAMES ISLAND

An- & Verkauf

Importspiele erhältlich !!

N64 z.B.

Turok 139,-

Superstar Soccer 139,-

Händleranfragen erwünscht.

Fax: 0621-5296387

Grundgeräte
Playstation a.A.

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

Playstation
Platinum Serie
49 DM

(***) = Bei Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar

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.

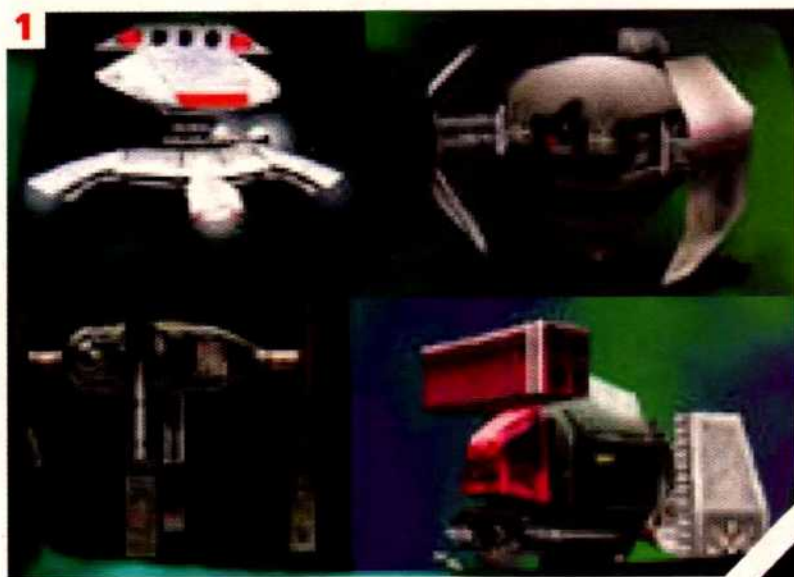
Unser Recht zur Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Retouren: Unfreie Sendungen werden nicht anerkannt!

Ladenpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

GAMES ISLAND

0621-5296265

GAMES ISLAND



[1] Jede Menge Gegner machen Ihnen das Leben schwer. **[2]** Im Mission-Briefing erfahren Sie die Details des nächsten Auftrags. **[3-4]** Kleiner Tip gefällig?

klein wenig crazy. Vermischt man das mit Orwells Visionen und läßt dieses Gebräu noch achtzig Jahre reifen, dann entsteht Epidemic.

Sie befinden sich im Jahre 2065. Ein seltsamer Virus hat fast die gesamte Menschheit ausgelöscht. In einer Stadt, 15 Meter unterhalb der Erdoberfläche, befinden sich die einzigen Überlebenden. Wieder einmal wollte ein Größenwahnsinniger die totale Kontrolle. Und er hat es auch geschafft. Mit einem Großrechner und einer ausgeklügelten Überwachungsstrategie beobachtet er jeden Schritt der Unterdrückten. Unliebsame Gegner werden kurzerhand ausgeschaltet. Auch die Widerstandsbewegung "Del Sol" hat nur noch historischen Wert. Bis Leila an dem tödlichen Virus erkrankt. Die einzige Möglichkeit, sie zu retten, ist, den DNS-Code des Virus zu knacken. Ihr verzweifelter Freund Masao Coda, der wie alle Guten auch Mitglied in der Widerstandsbewegung war, nimmt den Wettlauf mit der Zeit auf. Jetzt beginnt Ihr Spiel. Sie gehen zu ihrem ehemaligen Mitstreiter Jim und erhalten von ihm einige wichtige Informationen über den verbotenen Sektor und eine kopierte ID-Card, die ihnen so manch eine verschlossene Türe öffnet. Nach dieser Hilfe schmeißen Sie sich erst einmal in Schale. Und das können Sie wörtlich nehmen: Gab es in vergangenen Jahrhunderten noch eine bequeme Rüstung, so muß das in der Zukunft schon ein wenig komplexer sein. Mit Ihrem Anzug sehen Sie aus wie ein mutierter "Mech Warrior". Ausgestattet mit einem ansehnlichen Waffenarsenal stapfen Sie in Richtung des verbotenen Bereichs, immer mit dem Ziel vor Augen, Ihre Liebste zu retten.

Kampf den Untertassen

Begleitet von eintöniger Musik trampeln Sie durch kalte Korridore. Mit Ihrer gefälschten ID Card öffnen Sie die Metalltüren von Laboratorien, Computerzentralen und Überwachungsräumen. Auf Ihrem Weg sammeln Sie Munition, Erste-Hilfe-Koffer und Do-It-Yourself-Repair-Sets für Ihren geschundenen Blechkörper. Dies hört sich ziemlich langweilig an, wären da nicht die lästigen fliegenden Untertassen. Wie ein som-

merlicher Mücken-Schwarm schwirren sie durch die Gegend und brennen mit ihren Lasern kleine, schmerzhaft Löcher in Ihren Blechkörper. Ist dieser erst einmal durchsiebt, sieht es mit ihrer Lebensenergie bald nicht mehr so gut aus. Also nehmen Sie die lästigen Flattermänner ins Visier und ergreifen

Verteidigungsmaßnahmen. Auf einem Spezial-Bildschirm sehen Sie, welche Waffe Sie zur Zeit einsetzen. Mit Hilfe der Dreieckstaste wechseln Sie zwischen Laser, Maschinengewehr und dem höchst effektvollen Raketenwerfer. Über das Optionsmenü wählen Sie unter sechs verschiedenen Raketentypen aus. Doch Vorsicht bei der Anwendung! Feuern Sie die falsche Rakete am falschen Ort ab, erzielen Sie ein klassisches Eigentor, und Ihre Mission beginnt von vorne. Zur besseren Orientierung ist eine kleine Karte eingeblendet. Betreten Sie unbekanntes Terrain, färbt sich der Ort auf der Karte grün und gilt somit als erforscht. Glücklicherweise steht Ihnen von Anfang an eine vollständige Karte für jedes Level zur Verfügung. Daneben ist auch noch ein Screen mit Ihrer Lebensenergie und Ihren Abwehrkräften eingeblendet. Im Optionsmenü können Sie alle diese Bildschirme nach Belieben ein- und ausblenden.

Zurück zu Ihrer Mission. In manchen Räumen befinden sich Monitore, die Sie mit einem Schal-

ENJOYSOFTWARE

WIR für Sie!

SERVICE groß geschrieben!

Bei uns ist der Kunde noch König!
Infos zu Mindestanforderungen, voraussichtlichen Erscheinungsterminen und Lieferzeiten nennen wir Ihnen gerne, sofern sie uns bekannt sind.
Reklamationen werden schnell und kompetent bearbeitet.
Wenn möglich besorgen wir Ihnen auch Import-Programme auf Wunsch.
Unsere Hotline steht Ihnen von Di-Fr von 16.00-18.00 Uhr für alle technischen und spieltechnischen Probleme zur Verfügung.
Kreditkarten-Service, Internet, Fax, e-mail, Mailbox, unser Telefon-Service und vieles mehr



Wir führen außerdem Spiele für:

- PC
- Macintosh
- Amiga
- Sega Saturn
- sowie:
- Joysticks
- Lösungsbücher
- Trading- & Sport Cards
- US-Importe
- und vieles mehr

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



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
Apocalypse (DA) *	89.90
Atari Greatest Hits (DA)	89.90
Battle Stations (KD)	89.90
Carnage Heart (DA)	79.90
Castlevania X (DA) *	109.90
Contra: Legacy of War (DA)	99.90
Crusader No Remorse (KD)	89.90
Dark Forces (ab 18) (KD)	89.90
Darklight (KD) *	89.90
Deadly Skies (DA) *	89.90
Discworld 2 (KD)	99.90
Epidemic (KE)	79.90
Excalibur (KD)	99.90
Exhumed (DA) (ab 18 J.)	89.90
Independence Day (KD) *	89.90
Int. Supersoccer Deluxe (DA)	89.90
King of Fighters (DA)	89.90
King's Field (KD)	89.90
Legacy of Kain (DA)	89.90
Lethal Enforcers 1 & 2 (DA) *	99.90
Little Big Adventure (KD)	89.90
Lost Vikings 2 (DA)	89.90
Mass Destruction (DA)	89.90
MDK (DA) *	i.V.
Mechwarrior 2 (KD)	99.90
Micro Machines 3 (DA)	119.90
Midnight Run (DA) *	99.90
Monster Truck (DA)	99.90
Nascar Racing 96 (DA)	99.90
Need for Speed 2 (KD)	89.90

PSX

NHL Powerplay Hockey 97 (DA) *	79.90
Panzer General 2 (DA)	89.90
Porsche Challenge (DA)	89.90
Rally Cross (KE)	109.90
Rebell Assault 2 (KD) *	99.90
Resident Evil 2 (KD) *	i.V.
Road Rage (DA)	89.90
Sentinent (KD)	99.90
Soul Blade (DA) *	109.90
Speedster (DA)	89.90
Stadt der verlorenen Kinder (KD) *	89.90
Suikoden (DA)	99.90
Swagman (DA) *	89.90
Syndicate Wars (KD) *	89.90
Tetris Plus (KE)	99.90
The Crow (DA)	89.90
Trippleplay Baseball 97 (KE)	119.90
VMX Racing (DA) *	89.90
VR Baseball 97 (KE)	119.90
Wing Commander 4 (KD)	99.90
PSX SUPER PREISE	
Nur solange der Vorrat reicht!	
Alien Trilogy (DA)	49.90
Blast Chambers (DA)	49.90
Burning Road (KD)	59.90
Iron Man X-O (DA)	49.90
Parodius Deluxe (DA)	49.90
Primal Rage (DA)	49.90
Rise of Robots 2 (DA)	39.90
Street Racer (DA)	69.90
Supersonic Racer (DA)	49.90
Warhammer (KD)	59.90

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 Edge	34.90
(blau, gelb, grün, rot, schwarz oder transparent)	
Control Pad Infrarot (2 Stk.)	89.90
Gamebuster Mogelmodul	89.90
Gun "Laser"	i.V.
Gun "Predator"	79.90
Joystickverlängerung 2,0m	19.90
Joystick Analog	119.90
Lenkrad Mad Catz	149.90
Lenkrad Per4mer	139.90
Link Kabel	29.90
Memory Card 15 Speicherplätze	39.90
Memory Card 120 Speicherplätze	69.90
Memory Card 360 Speicherplätze	89.90
Multitap 4 Player Adapter	69.90
Negcon Pad	79.90
Umbau Import Chip	49.90

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Sortiment. Bitte fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an. Dort finden Sie Beschreibungen und Informationen über Spiele und Zubehör aus unserem Angebot.

Preisänderungen, Irrtum und Zwischenverkauf vorbehalten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Firma JOYSOFT

JOYSOFT SHOP 50676 Köln Mathias Str. 24-26 0221/9 23 15 45	JOYSOFT SHOP 53111 Bonn Münster Str. 11 0228/65 97 26	JOYSOFT SHOP 53721 Siegburg Kaiser Str. 54 02241/ 6 80 45	JOYSOFT SHOP 56068 Koblenz Schloß Str. 16 0261/30 96 34
JOYSOFT POINT CONNECTION 41460 Neuss Klarissen Str. 15 02131/ 27 57 51	JOYSOFT POINT JUST 40724 Hilden Hochdahl Str. 10 02103/84 40	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 DICOM 63450 Hanau Am Freiheitsplatz 6 06181/92 63 41	JOYSOFT POINT SOFT SITE 63065 Offenbach Schloß Str. 20-22 (1. Etage) 06982/36 90 45	JOYSOFT POINT MYSTIC GAMES 72458 Albstadt J.-Mauthe Str. 7 07431/93 30 80	JOYSOFT POINT GAMESHOP GIESSEN 35390 Giessen Katharinengasse 21 0641/791794
JOYSOFT SHOP 40211 Düsseldorf Am Wehrhahn 24 0211/36 44 45	JOYSOFT SHOP 60311 Frankfurt Fahrgasse 87 069/91 39 83 71		

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

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.



[1] So sieht also ein echter Held aus: die Faust geballt, den kühlen Blick gerade aus. Na dann – ab ins Getümmel. **[2]** Eine düstere Zukunftsvision: Der Rest der Menschheit haust 15 Meter unter der Erdoberfläche. Cybernetische Implantate (nein, das ist kein Borg) sichern das Überleben. **[3]** Die Grafik haut einen nicht gerade vom Hocker.

ter aktivieren müssen. Mit ein bißchen Glück erhalten Sie dadurch wichtige Informationen über das Virus oder die nächste zu erledigende Aufgabe. Ansonsten spricht der große Bruder zu Ihnen und erklärt Ihnen die Notwendigkeit seines totalitären Byflos-Regimes. Das Wichtigste ist, daß Sie am Anfang ist die Master-Card finden. Mit dieser erhalten Sie überall Zutritt. Solch ein Schlüssel wäre auch für das Münchner Nightlife sehr interessant.

Big Brother is watching you

Wie in jeder gut funktionierenden Diktatur ist Kontrolle mehr als die halbe Miete. So sind überall Kameras und Lichtschranken installiert, die einen nervtötenden Alarm auslösen. Ehe Sie sich versehen, strömen aus Luftschächten dann zig Feinde.

Da hilft nur noch der Turbo-Button, um das Krisengebiet schnellstmöglich zu verlassen. Aus gesicherter Entfernung atomisieren Sie dann die lästigen Schergen des Bösen. Ist erst einmal der Alarm ausgelöst, ertönt ein aufdringlicher Hupton, und die gesamte Stage wird in schummriges Rot getaucht. So kämpfen Sie sich von Stockwerk zu Stockwerk und sammeln dort die einzelnen Teile des Viren-Puzzles. Epidemic ist ein ganz ansehnlicher, klinisch sauberer Ego-Shooter – wäre da nicht der Sound. Selten gab es solch eine monotone Geräuschkulisse. Schon nach wenigen Minuten tötet diese Ihnen den letzten Nerv und verhindert, daß so etwas wie Atmosphäre aufkommt. Das Gameplay ist ganz passabel, aber mangels Gegner auch nicht sonderlich spannend. Was bleibt, ist die 3-D-gerenderte Echtzeitgrafik mit Texture Mapping.



pat

Epidemic

Meine Meinung: Ich habe keine Lust, als mutierter Blechroboter irgendwelchen Viren hinterherzujagen. Ein guter Ego-Shooter zeichnet sich durch eine dichte Atmosphäre, intelligente Gegner und knifflige Rätsel aus. Leider finde ich davon nichts in diesem Spiel. Schon der Sound bringt mich an den Rand der Verzweiflung. Hier mußte ich eine Leila vom Totenbett retten; aber wo bleibt meine Liebste und

rettet mich? Lara!!!!!! Seit ihr träume ich von keiner anderen. Also, es gibt definitiv auch Action/Strategie-Spiele, die ohne Gewaltverherrlichung auskommen, und trotzdem überragend sind. So ein Spiel ist schlichtweg genial. Aber mußte es wirklich eine Fortsetzung von Kileak geben? Ich meine nein.

Markus L. Wiedemann

■ GENRE:	3-D-Shooter
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
■ HERSTELLER:	Sony Computer Entertainment (SCEE)
■ ENTWICKLER:	Sony Computer Entertainment (SCEE)
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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



Die Nationalelf ist der
Traum jedes Fußballers.

adidas Power Soccer International '97

ist unser Traum vom
perfekten Fußballspiel.

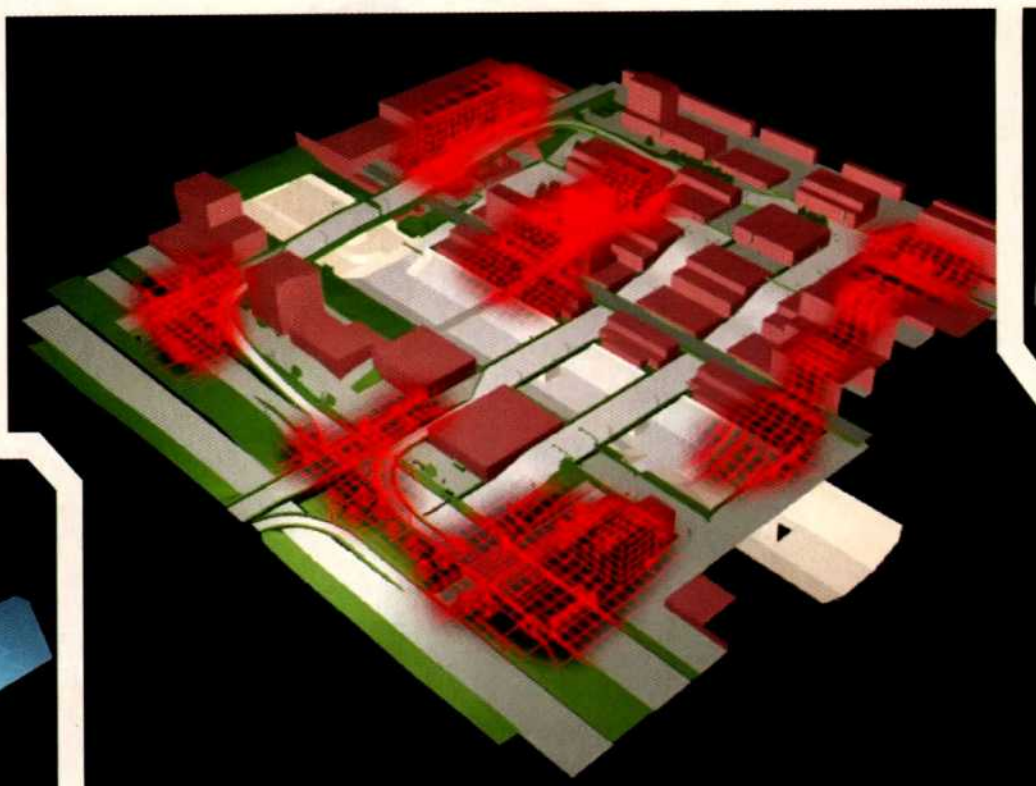
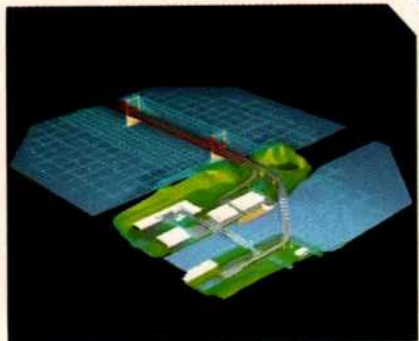
**Sind Sie gut genug für
unsere Elf?**



adidas[®]
**power
soccer**
international '97

Pure Freude. Pure Klasse. Purer Spaß.

Die einzelnen Rennstrecken sind verdammt realistisch dargestellt und glänzen durch die abwechslungsreiche Streckenführung.



Speedster

Ein Konkurrent für "Micro Machines" oder einfach nur ein weiteres Rennspiel, das Ihnen aus der Vogelperspektive präsentiert wird? Weder noch. "Speedster" ist ein netter Zeitvertreib – wenn auch mit ein paar Schönheitsfehlern. von Artur Hoffmann

Psygnosis beschreitet mit dem knuddligen Rennspiel Speedster neue Wege: nahezu fotorealistische Grafiken und die Verwendung der Vogelperspektive sollen für frischen Wind sorgen. Während aber das eine Merkmal dem Game sehr viele Pluspunkte einbringt, weiß das zweite nicht unbedingt zu begeistern. Sie sind einfach zu weit weg vom Geschehen. Es ist so, als würden Sie in einem Hubschrauber sitzen, um dem Rennen aus der Luft zu folgen. Zum Schluß stellt sich noch die Frage, warum dieses Teil in Deutschland Speedster, im Rest der Welt aber "Rush Hour" heißt? Sind die deutschen Stoßzeiten so harmlos, oder was?

Slow Motion

Ein Rennspiel sollte schnell sein, unterschiedliche Kameraperspektiven anbieten und natürlich unendlich viele Fahrzeuge und Rennstrecken beinhalten. Leider kann Speedster gerade beim ersten Attribut nicht mit der Konkurrenz mithalten. Während eines Rennens werden Sie sich des öfteren bei der Frage ertappen, ob Sie in einer Zone-30 unterwegs sind. Dieses Gefühl des Fahrens mit angezogener Handbremse werden Sie auch bei der Wahl eines schnelleren

Fahrzeuges nicht los, da sich lediglich das Steuerverhalten ändert. Dieses war in der Preview-Version ziemlich eigenwillig und schrie förmlich nach dem Einsatz des neGcon-Joypads. In der endgültigen Fassung ist das Lenkverhalten zwar deutlich besser, verlangt aber dennoch nach der Zusatzhardware.



[1] Auf dieser Strecke hat der Frühling auch schon Einzug gehalten. **[2]** Das Asphaltband lädt zum hemmungslosen Gasgeben ein. **[3]** Off-Road-Fahrzeuge gehören auch zum Fuhrpark.



Trotz dieses negativen Aspektes ist Speedster kein schlechtes Spiel. Ganz im Gegenteil. Aufgrund des enormen Fahrzeugangebotes – aufgeteilt in die Klassen High Performance und Heavy Metal – und der großen Streckenauswahl werden Sie diese CD ziemlich oft in Ihre PlayStation einlegen, bis Sie alles gesehen haben. Noch ein Wort zu den Autos: jeder der insgesamt 15 rollenden Untersätze verfügt selbstverständlich über ein anderes Fahrverhalten. Dieses drückt sich vor allem in den Bereichen Beschleunigung, Kurvenverhalten und Endge-

schwindigkeit aus. Ein PS-Protz ist demzufolge weit-
aus schwerer um eine Haarnadel-
kurve zu bugsie-
ren als ein Allrad-
getriebener Mon-
ster-Jeep.

Auch die Vielzahl der Optionen kann sich wahrlich sehen lassen. Neben den gerne gespielten Einzelrennen bzw. dem Zeitfahren dürfen Sie Ihr fahrerisches Talent auch in einer Meisterschaft unter Beweis stellen. Dabei entscheiden Sie sich für einen der drei Schwierigkeitsgrade oder greifen auf eine zuschaltbare Bremshilfe zurück. Dank der implementierten Split-Screen-Option rasen Sie die Kurse wahlweise auch im Duett entlang.

Das Streckendesign selbst entstand in mühevoller Kleinarbeit. Zuerst wurde die ungefähre Streckenführung auf Papier skizziert. Diese Skizzen wurden mit Hilfe einer Silicon-Graphics-Workstation und eines 3-D-Programmes modelliert und anschließend in einem selbst entwickelten Streckeneditor texturiert. Erst nach weiteren Tests auf Spielbarkeit wurde diese rudimentäre Rennstrecke dann mit Bäumen, Gebäuden und Leitplanken ausgeschmückt. Auf diese Art und Weise entstanden acht Kurse (plus ein Bonus-track), die zweifelsohne zu den besten des Genres gehören. Sie rasen über enge Brücken, verschneite Pässe und passieren Wasserfälle. Ein weiteres nettes Streckendetail ist die Unebenheit der Fahrbahn. Diese reicht von einfachen Querrillen bis hin zu ausgewachsenen Hügeln. Die Sprünge kommen zwar nicht an "Destruction Derby 2" ran, sind aber trotzdem ganz nett anzusehen. Das gleiche gilt auch für die Unfälle, die laut Psygnosis "allesamt mathematisch berechnet werden, um so realistisch wie möglich auszusehen". Mathe hin, Mathe her, allzuoft sollten Sie Ihren Boliden nicht gegen die Leitplanken setzen, weil Sie sonst das eine oder andere wichtige Teil verlieren könnten. Das Fahrverhalten leidet – wie bei "Formel 1" – sehr stark unter solchen Verlusten.

Ein nettes Detail verbirgt sich beim Sound. Um den rasanten Fahrzeugen aus der High-Performance-Klasse ein starkes Auftreten zu garantieren, sampelten die Programmierer das Motorbrummen eines echten Ferraris.



[1] In den Kurven ist immer allerhand los. [2] Nettes Detail wohin Sie auch schauen – z.B. unterschiedliche Straßenbeläge. [3] Nein, das ist nicht die Europabrücke. [4] Der Checkpoint scheint nicht besonders gut besucht zu sein.

Speedster

Meine Meinung: Trotz der zugegebenermaßen gewöhnungsbedürftigen Perspektive ist das "Schau-drauf-Rennspiel" ganz nett. Besonders die enorme Anzahl an unterschiedlich motorisierten Untersätzen bindet für längere Zeit an den Fernseher. Habe ich einen Kurs mit einem Sportwagen siegreich beendet, steige ich einfach in einen schweren Truck, und das ganze geht wieder von vorne los. Angesichts der perfekten

Grafik sehe ich auch über den nicht gerade rasanten Spielablauf hinweg. Ich stehe sowieso nicht unbedingt auf die hyperschnellen Racer. Wie heißt es doch so schön in der Fernsehwerbung? "Ich mag den Golf!". Falls Ihnen aber selbst "Ridge Racer Revolution" oder "WipeOut 2097" zu langsam sind, sollten Sie "Speedster" auf jeden Fall zuerst antesten, bevor Sie sich für dieses Spiel entscheiden. **Artur Hoffmann**

■ GENRE:	Rennspiel
■ VERFÜGBAR AB:	Mai
■ HERSTELLER:	Psygnosis
■ ENTWICKLER:	Clockwork Games
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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



Unsere Bestseller im Mai.



MICRO MACHINES V3

Rasen Sie mit abgefahrenen Miniaturflitzern durch eine überdimensionale Alltagswelt. Brillante Umsetzung des 16-Bit-Racing-Hits. Spitzengraphik, geniales Gameplay und excellenter 8-Spieler-Modus.

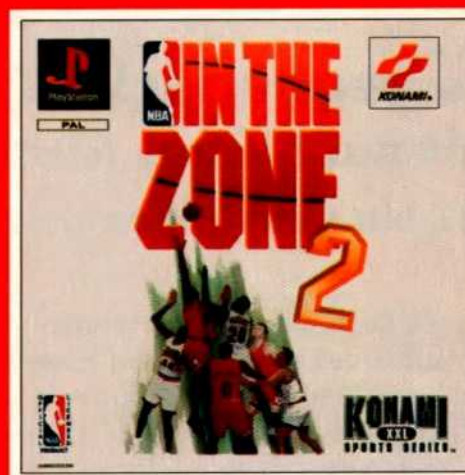
99.-



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

„Das spielerisch beste 32-Bit-Fußball mit toller Action, schnellen Spielzügen, taktischen Gags, Steuerungsfinessen und vielen Optionen.“
Maniac, 1/97 (Wertung 84%)

89.-



NBA IN THE ZONE 2

„Unglaubliche Detailverliebtheit, dynamisches Gameplay mit strategischen Möglichkeiten sowie intelligente CPU-Akteure zeichnen dieses Produkt aus. Es gibt derzeit keine bessere Basketball-Simulation.“
Mega Fun, 2/97 (Wertung 90%)

99.-



SUIKODEN

Phantastisches Rollenspiel für Sony Playstation. Packende und intelligente Story, 107 verschiedene Charaktere, hunderte von Items und Ausrüstungsgegenständen. „Das bisher beste RPG für die Playstation!“
Mega Fun, 2/97 (Wertung 90%)

99.-



EXCALIBUR

3D-Adventure der Spitzenklasse. Hervorragende Graphik, toller Sound, spannender Spielverlauf und knackige Rätsel. „Guter Mix aus Tomb Raider und Resident Evil, der auch für Einsteiger in das Adventure-Genre hervorragend geeignet ist.“
Mega Fun, 5/97

99.-

Media Markt



[1] Eine farbenfrohe Explosion zerstört diesen Flugzeugträger. **[2]** Im Prinzip sind die Zweikämpfe wie ein normales Prügelspiel aufgebaut. **[3]** Sie wählen zwischen acht verschiedenen Schiffen. **[4]** Das ist der taktische Teil des Games.

Battle Stations

Die Torpedos des gegnerischen U-Bootes kommen mit rasender Geschwindigkeit auf Sie zu. Jetzt heißt es schnell handeln. Flink leiten Sie ein Täuschungsmanöver ein und drehen bei. Gerade noch entwischt. von Philipp Schneider

Es ist einfach ein Muß, in Filmen wie "Crimson Tide" oder "Jagd auf Roter Oktober" das Zimmer zu verdunkeln und sich ein paar Packungen Chips zu besorgen. Knuspernderweise folgt man dann gespannt dem Geschehen. Für den absoluten Realitätskick ist es jedoch unbedingt erforderlich, ein Familienmitglied anzuheuern, das einem bei Bruch der U-Boot-Wände einen Kübel kaltes Wasser über den Kopf schüttet.

Wenn auch Sie ein Fan dieser Filme sind, ist das Spiel "Battle Stations" (zu Deutsch: Schiffe versenken) bestimmt etwas für Sie. Hier werden die Elemente Action und Strategie nicht einfach in einen Topf geschmissen, sondern sinnvoll verknüpft. Und das Ganze findet nicht auf einem Blatt Papier statt, wo Sie ständig irgendwelche Koordinaten abtasten müssen, sondern auf der PlayStation. Genau das richtige nach einem harten Tag im Büro.

Treffer, versenkt

In Electronic Arts' neuestem Werk wählen Sie als Einzelspieler zuerst zwischen den Optionen "Arcade" und "Campaign". Ersteres ist für die Actionpuristen gedacht, die sich am liebsten sofort mitten ins Kampfgetümmel stürzen. Doch auch beim Kampagnenmodus müssen Sie nicht auf Explosionen und Verfolgungsjagden verzichten. Einzig das strategische Setzen von Einheiten sowie ein Missionsziel hebt die "Campaign" von der anderen Kategorie ab.

In beiden Teilen sind die Kampfsimulationen gleich aufgebaut:

Zunächst suchen Sie und Ihr Computergegner sich ein Schiff aus, das immer mit Bordkanonen und einer Spezialwaffe bestückt ist. Am oberen Bildschirmrand sehen Sie die Energieleisten, die von Kahn zu Kahn verschieden sind. So hat ein Flugzeugträger logischerweise wesentlich mehr Lebensenergie als ein Patrol Boat. Der Action-Part ähnelt vom Sinn her irgendwie "Twisted Metal". Sie verfolgen den Gegner, schießen was die Kanonen hergeben und feuern zum richtigen Zeitpunkt die eine oder andere Rakete ab. Obwohl es sehr einfach klingt, macht es einen Heidenspaß. Besonders die Verfolgungsjagden mit den kleinen und wendigen Patrol Boats bringen Freude.

Doch nun zum strategischen Teil: Hier verfügen Sie nicht wie beim "Arcade"-Modus über ein Schiff, sondern manövrieren eine ganze Flotte über den Ozean. Selbstverständlich hat der Computergegner – den Sie sich übrigens selbst aussuchen dürfen – ebenso viele Schiffe wie Sie. Doch damit die ganze Sache nicht zu einfach wird, muß noch in jedem der insgesamt zehn Szenarios eine Mission erfüllt werden. Diese reichen von "Befreien Sie eine Gruppe Wissenschaftler" über "Retten Sie die Wale", bis hin zu "Alles muß zerstört werden". Abwechslung wird also groß geschrieben. Und da jeder Ihrer fünf Widersacher andere Fähigkeiten und Vorlieben hat, läßt sich der Schwierigkeitsgrad individuell anpassen. Commander Schreck z. B. greift nur sel-



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-Maze dt * 99.00
3D Pinball dt * 99.00

A-Train (AIV Global) dt 99.99

Aaron vs. Ruth dt * 89.00

Actua Golf dt 79.00

Actua Tennis dt * 89.00

Actua Golf 2 dt 89.00

AD&D Forgott. Realm dt 89.99

Adidas Power Soc. 2 dt 89.00

Aftermath dt 89.99

After Shock dt 89.00

Agent Armstrong dt * 89.00

Alien Trilogy dt 79.00

Alien Trilogy uk 79.00

Aliens dt * 89.00

Alien Virus dt 89.00

Allegiance dt * 99.00

Alone in the Dark 2 dt 79.00

Alphastorm dt * 89.00

Alundra jp 144.00

Andretti Racing dt 89.00

Atari Arcade Greatest dt * 74.99

Athanos dt * 89.00

Ball Blazer Champ. dt 89.00

Baphomets Fluch dt 89.00

Batman Forever Coin dt 79.99

Battle A. Toshinden 2 dt 99.00

Battleground dt * 89.00

Battle Stations dt 89.00

Battle Sport dt * 89.00

Bedlam dt * 89.00

Beyond the Beyond dt * 99.00

Birthing dt * 99.00

Black Dawn dt 89.00

Blam Machine Head dt 89.00

Blast Chamber dt 89.00

Bloodlust dt * 89.00

Bloodfist dt * 89.00

Breakpoint Tennis dt 79.99

Breath of Fire 3 dt * 84.00

Broken Helix dt * 99.00

Bubble Bobble 2 dt * 84.00

Bubsy 3D dt * 99.00

Burning Road dt 79.99

Buschido Blades jp 139.00

Buzzsaw dt * 99.00

Car dt * 89.00

Carnage Heart dt * 84.00

Casper dt 79.99

Castlevania dt * 99.00

Chronicles o.t.Sword dt 89.00

Colony Wars dt * 89.00

Comm. & Conquer 1 dt 99.00

Contra dt 99.00

Converse Hard Core H dt 99.00

Crash Bandicoot dt 109.00

Crow: City of Angels dt 84.99

Crypt Killer dt 99.00

Cyber Gladiators dt * 89.00

Dark Crusaders dt 89.00

Darklight Conflict dt * 84.00

Darkstalkers dt 79.99

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

Die Horde dt 89.00

Stadt verlor. Kinder dt 89.00

Dimm & Witt dt 89.00

Discworld 2 dt * 89.00

Double Dragon dt 89.00

Down in the Dumps dt * 89.00

Dracula X jp 139.00

Dragon Lore dt * 89.00

Dragonheart dt 79.99

Dragon Ballz dt * 94.00

Dreadnought dt 99.00

Dreams dt * 89.00

Dream 18 Golf dt 89.00

Need for Speed 2 dt 89.00

Dungeon Keeper dt * 89.00

Earth Worm Jim 2 dt 89.00

Ecstasica dt 99.00

Epidemic dt 84.00

Epsilon Indi dt * 89.00

Excalibur dt 89.00

Exhumed dt 89.00

Extreme Dream dt 94.00

Extreme Games 2 dt 84.00

F1 dt 109.00

F1 Racing dt * 89.00

Fantasy Golf dt * 89.00

Fifa Soccer 97 dt 84.00

Fighting Game dt * 99.00

Final Fantasy 4 jp 119.00

Final Fantasy 7 dt * 109.00

Firo & Klawd dt 89.00

Flottenmanöver dt * 89.00

G-Police dt * 99.00

Gene Wars dt * 89.00

Geom Cube (Blockout) dt 89.00

Grand Theft Auto dt * 84.00

Grid Run dt 89.00

Guts'n'Garters dt 99.00

Hardcore 4x4 dt 79.99

Hardwar dt 89.00

Heavens Gate 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. Champ. Soccer dt 89.00

Int. Superstar 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 84.00

Jumping Flash 2 dt 99.00

King of Fighters dt 84.00

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

Lethal Enforcers dt * 99.00

Liberator dt 89.00

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

Marvel 2099 dt * 89.00

Mass Destruction dt * 84.00

Mayhem dt 89.00

Mechwarrior 2 dt 89.00

Mega Man X3 dt * 89.00

Mega Man Battle dt * 89.00

Mega Man 8 dt * 89.00

Micro Machines V3 dt 99.00

TOP SPIEL DES MONATS



Rebel Assault 2 dt 89.00

Midnight Run dt * 99.00

Mission Impossible dt * 99.00

MLB Pennant Race dt * 99.00

Monopoly dt * 89.00

Monster Truck dt * 89.00

Motor Toon GP 2 dt 89.00

Motor Mash dt 89.00

MTV's Slamscape dt 89.00

MTV's Aeon Flux dt * 89.00

Myst (kp.dt.) dt 89.00

Namco Smash Court T.dt 89.00

Namco Museum P. 4 dt * 89.00

Namco Prime Goal So. dt 89.00

Nanotek Warrior dt * 89.00

Nascar Racing 96 dt 89.99

NBA Hangtime dt * 99.00

NBA in the Zone 2 dt 99.00

NBA Jam Extreme dt 79.99

NBA Live 97 dt 89.00

NCAA Basketball dt * 89.00

NCAA Football dt * 89.00

Necrodome dt * 89.00

NHL Face Off 97 dt 84.00

NHL Hockey 97 dt 89.00

NHL Open Ice dt * 99.00

Powerplay Hockey 96 dt 84.00

Panzer general 2 dt * 89.00

Parasite dt 99.00

Perfect Weapon dt * 89.00

PGA European Tour dt * 89.00

Phantastic 4 dt * 89.00

Pinball (Ocean) dt * 89.00

Pitball dt 89.00

Pitfall 3D dt * 89.00

Plades of Rage dt * 99.00

Player Manager dt 79.99

Poed dt 79.99

Pool Champion dt * 89.00

Porsche Challenge dt 84.00

Power Rangers Pinb. dt 99.00

Power Move P.Wrestl. dt 79.99

Princess Maker 3 dt 99.00

Pro 7 Compilation dt * 89.00

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

Raven Project dt 99.00

Rayman 2 dt * 94.00

Razor Wing dt 89.00

Re-Loaded dt 79.99

Rebel Assault 2 dt 89.00

Resident Evil 2 dt * 99.00

Resident Evil dt 89.00

Return Fire dt 89.00

Return to Zork dt * 89.00

Ridge Racer Revol. dt 99.00

Riot dt 89.00

Ripper dt 99.00

Risiko dt * 89.00

Road Rage dt 89.00

Rock'n Roll Racing 2 dt 89.00

Rocket Jockey dt * 99.00

Rodney Matthews dt 89.00

Roll Cage dt * 99.00

Rosco Mc Queen dt * 89.00

Sampras Extre. Ten. dt 89.00

Samurai Showdown 3 dt 84.00

Shell Shock dt 79.99

Silver dt 84.99

Silverload dt 99.00

Sim City 2000 kp.dt. dt 89.00

Soul Blade (Edge) dt 99.00

Space Jam dt 79.99

Speedster dt 89.00

Spider dt 84.00

Spiral Saga dt * 99.00

Spot Goes to Hollywood dt 89.00

Star Gladiator dt 79.99

Streetfighter Alp.2 dt 89.00

Street Racer dt 89.99

Suikoden dt 99.00

Supersonic Racer dt 79.99

Swagman dt * 99.00

Syndicate Wars dt * 89.00

Tall Ship dt * 89.00

Tekken 2 dt 109.00

Tempest X3 dt 79.99

Ten Pin Alley dt * 89.00

Tenka Lifeforce dt * 99.00

Test Drive: Off Road dt 89.99

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

Tigershark dt 99.00

Time Commando dt 89.00

Time Crisis dt 99.00

Timecrisis inkl. Gun jp 204.00

TMHT (Turtles) dt 99.00

Tomb Raider dt 89.00

Total Eclipse Turbo dt 84.00

Total NBA 96 dt 99.00

Total Driving dt 89.00

Total NBA 97 dt 84.00

Transport Tycoon dt * 99.00

Trash It dt * 89.00

True Pinball Classic dt 89.00

Twisted Metal 2 dt 89.00

Ubik dt * 89.00

UEFA 96/97 dt * 99.00

Vandal Hearts kp.dt. dt 99.00

Vidgrid dt 89.00

Viewpoint dt 79.99

Viper dt * 94.00

Virtual Tennis dt * 84.99

Virtual Baseball dt * 89.00

Virtual Snooker dt * 89.00

Virtual Pool dt 89.00

Virus dt 89.00

VMX Racing dt 89.00

Werewolf: Apocalyp. dt * 99.00

ten an und ist somit in der Defensive. Ganz anders verhält es sich mit Vizeadmiral Ballast, der Ihre Schwachpunkte schnell herausfindet und dann hinterrücks zuschlägt.

Feind in Sicht

Mit den insgesamt elf gegnerischen Einheiten dürften die meisten Spieler einige Zeit zu tun haben, zumal die Liste hier auch Landgeschütze, Kraftwerke und Raketensilos beinhaltet. Für diese an Land stationierten Feinde ist es ratsam, mit einem Truppentransporter Söldner abzuladen, die dann Sprengladungen platzieren. Sekunden später folgt eine beeindruckende Explosion.

Und wenn Ihnen der Einspielermodus dann doch mal zu langweilig wird, holen Sie sich einen Kumpel nach Hause, dem Sie schon lange mal so richtig einheizen wollten. Dazu wählen Sie zwischen 29 (!) verschiedenen Szenarien. Dann legen Sie noch das Einsatzziel und die Anzahl der Schiffe fest. Beim Missionsziel entscheiden Sie sich zwischen "Flaggeneroberung", "Zerstörung des Hafens" oder "Krieg". Während die ersten



[1] Auf der Suche nach einer neuen Herausforderung... [2] Feuer bricht aus! Alle Mann von Bord! [3] Hier sehen Sie sämtliche Vor- und Nachteile Ihrer Flotte.



[1] Ein ungleicher Kampf. Dieser Truppentransporter wird bald den Meeresboden küssen. [2] Welche Mission hätten's denn gern? [3] Geht ein Schuß ins Leere, hinterläßt er nur noch eine feuchte Wasserfontäne.



beiden klar sein dürften, geht es in der letzten Einstellung schlicht und einfach nur darum, sämtliche gegnerischen Truppen zu versenken. Wie, spielt keine Rolle. Bei der Wahl der Schiffe stehen Ihnen maximal 16 zur Verfügung. Diese verteilen Sie entweder nach Belieben, oder Sie entscheiden sich für eine der vielen festgelegten Schiffverbände. Letztere heißen z.B. "Wolfpack" oder "Pacific".

Besonders auffallend bei Battle Stations ist die Komplexität. So wechselt man im taktischen Gefecht – also im Kampf Schiff gegen Schiff – zwischen automatischer oder manueller Zielerfassung, spürt getauchte U-Boote auf, feuert eine Primär-, eine Sekundär- sowie eine Hauptwaffe ab oder leitet Spezialfunktionen und Verteidigungsmaßnahmen ein. Bis Sie das alles mit dem Joypad koordinieren, ohne einen Knoten in die Finger zu bekommen, vergeht wahrscheinlich eine kleine Zeitspanne.

Sieht man von diesem kleinen Manko ab, ist Battle Stations mit Sicherheit eines der besten Zweispielergames für die PlayStation.



mom

Battle Stations

Meine Meinung: Endlich hat ein Spieledesigner ein Game geschaffen, mit dem Sie Ihrem Kumpel – ohne Linkkabel – so richtig einheizen dürfen. Der "War Game"-Modus ist genial. Durch Verschieben der Truppen versuchen Sie verzweifelt an das Flaggschiff heranzukommen oder den Hafen einzunehmen. Besonders beliebt ist natürlich das Verstecken von Unterseebooten zwecks Verteidigung. Das einzige, was mich stört, sind die kleinen

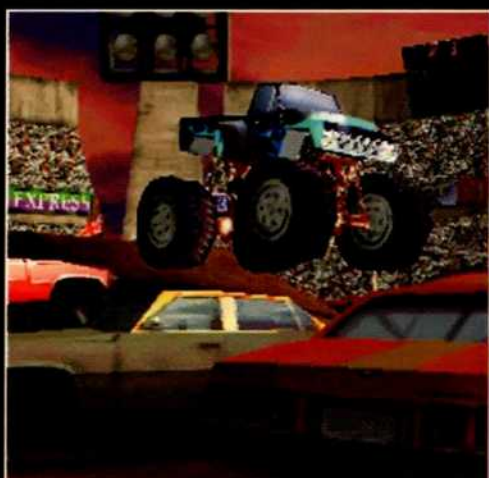
Pixel-Männchen, die überflüssigerweise schreiend von Bord fallen und im Meer ertrinken wenn das Schiff zu sinken beginnt. Zum Glück kann man dann einen Rettungshubschrauber herbeirufen, der Ihre Leute vor dem sicheren Tode rettet – allerdings nur, wenn die kleinen Seeleute nicht vorher vom Feind überfahren wurden. Diesen Anflug von Gewalt hätte man sich bei Battle Stations ruhig sparen können. **Philipp Schneider**

■ GENRE:	Maritim-Action
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
■ HERSTELLER:	Electronic Arts
■ ENTWICKLER:	Electronic Arts
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

WENN DU MIT EINEM
MONSTER TRUCK
DURCH DIE GEGEND
FÄHRST, HAST DU
KEINE PROBLEME
MEHR MIT
DRÄNGLERN -

DU FÄHRST EINFACH
DRÜBER!



Ein Spaß auf Riesenreifen von den Machern von Destruction Derby 1&2.

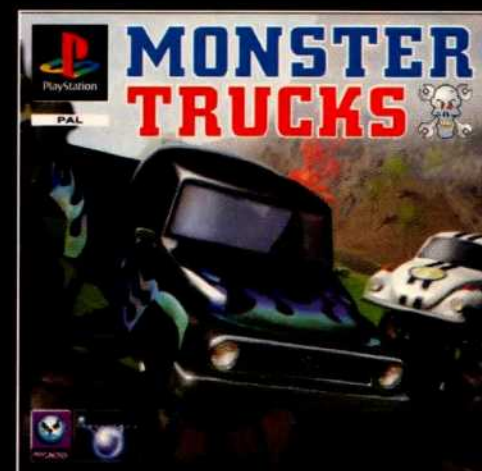
MONSTER TRUCKS



Monster Trucks fängt da an, wo andere Rennspiele schlappmachen

- hier geht's mit Riesenreifen, 300 PS und mächtig Action über Stock und Stein. Ur-amerikanisch in Arenen, wo man Schrott aus Sportwagen macht. Auf Langstrecken-Rallies mit absoluter Bewegungsfreiheit. Oder auf Rundstrecken zwischen Lavakratern und 90°-Steigungen.

Je größer - je besser. Und Monster Trucks sind riesig!



www.psygnosis.com



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

Psygnosis, the Psygnosis logo and Monster Trucks are trademarks or Registered trade marks of Psygnosis Ltd. © 1997 Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED

Retrospektive

Hinterhältige Krieger aus der Zukunft kommen im England des Mittelalters an, um Excalibur zu stehlen und es dem bösen Herrscher zu bringen.



EXCALIBUR 2555 A.D.

Da hat doch tatsächlich jemand dem **guten alten König Arthur** sein Excalibur gestohlen! Nun ist es Ihre Aufgabe, in die **Zukunft zu reisen** und es **zurückzuholen**. von Artur Hoffmann



Der kleine Arthur (oder auch Artus) – ich habe mit dieser Sache definitiv nichts zu tun – ging eines Tages in den Wald und zog mir nix dir nix ein riesiges Schwert aus einem Stein. Dieses war auf den Namen Excalibur getauft und sicherte ihm fortan die Macht über Camelot. Was dann folgte, wurde in Zillionen mehr oder minder guter Verfilmungen – von "Excalibur" über "Ritter der Kokosnuß" bis zum neuesten Streich "Der Erste Ritter" – ausreichend erklärt. Nun hat diese mythische Thematik mal wieder Einzug in die Spielewelt gehalten. Mit "Excalibur 2555 A.D." stellt sich ein Action-A.d.venture vor, das in diesem Genre für frischen Wind sorgen will.

Daß dies kein Spaziergang ist, können Sie sich angesichts der enormen Konkurrenz sicher vorstellen. Irgendwie kann einem Excalibur 2555 A.D. schon ein wenig leid tun. Obwohl es doch offensichtlich nicht an die Klasse von "Tomb Raider" herankommt, muß es sich wohl oder übel mit diesem vergleichen lassen. Schließlich spielen Sie auch in diesem Mantel- und Degen-A.d.venture den Part einer jungen Frau, die Sie durch viele Labyrinth in Light-Sourcing-Optik führen. Daneben müs-

sen Sie Puzzles lösen, die alle in Beziehung zu einer Haupthandlung stehen – genau wie bei Tomb Raider. Trotz dieser Parallelen würde man diesem Titel nicht gerecht werden, wenn man es nur mit dem Titel von Core Design vergliche. Excalibur 2555 A.D. wartet schließlich mit Nettigkeiten auf, die Tomb Raider nicht vorzuweisen hat. Lassen Sie uns also zunächst mal mit diesen direkten Vergleichen aufräumen.

Die 3-D-Umgebung ist der Teil, in dem das Spiel kein bißchen schlechter erscheint. Alles sieht großartig aus, und es entsteht eine ähnliche Atmosphäre wie in Tomb Raider. Der warme, aber recht klaustrophobisch anmutende Untergrund ist ebenso gut umgesetzt. Der eigentliche Spielbereich ist aber wesentlich begrenzter. Die Achse oben-unten gibt es in Excalibur leider nicht, und somit fällt auch das Überspringen sowie das Herumklettern auf Objekten aus. Alles muß umlaufen werden. Die Interaktion mit der Umgebung ist auch nicht annähernd so ausgeprägt wie bei der Konkurrenz. Hier hatte

Zwillinge?

Irgendwie kann einem Excalibur 2555 A.D. schon ein wenig leid tun. Obwohl es doch offensichtlich nicht an die Klasse von "Tomb Raider" herankommt, muß es sich wohl oder übel mit diesem vergleichen lassen. Schließlich spielen Sie auch in diesem Mantel- und Degen-A.d.venture den Part einer jungen Frau, die Sie durch viele Labyrinth in Light-Sourcing-Optik führen. Daneben müs-



[1] Mit gedrücktem Schwertknopf erhöhen Sie die Energie des Schlages extrem. **[2]** In Fallen wie diese sollten Sie nicht unbedingt tappen.





[1] In einigen der Puzzles treffen Sie auf Teleporter. [2] Endlich haben wir das ach so wichtige Logbuch gefunden. [3] Feuerbällen sollten Sie lieber ausweichen. [4] Es gibt haufenweise bizarre Gestalten. [5] Einige der Lichteffekte sehen echt cool aus. [6] Dieser nervige Balken soll Ihnen den Ladevorgang vor jeder Unterhaltung verkürzen. [7] So ein Zufall, dieser nette Zeitgenosse steht ebenso wie Sie auf Orchideenzucht.

man das Gefühl, daß alles irgendwie erreichbar sei. In Excalibur treten die Beschränkungen der zugrundeliegenden Game-Engine leider offen zu Tage. Nur zu oft werden Sie rüde daran erinnert, daß es sich doch nur um ein Spiel handelt.

Buchstabensuppe



Auch die Qualität der Puzzles kommt nicht an den Tomb Raider-Standard heran. Fast alle Denkaufgaben laufen streng linear ab. Viele lösen Sie schon durch einen bloßen, kontrollierenden Blick auf die Karte, auf der Sie sehen, welche Sektoren Sie noch nicht betreten haben. In Tomb Raider passieren immer mehrere Dinge gleichzeitig. Hier können Sie dagegen immer nur ein Puzzle nach dem anderen lösen.

Excalibur 2555 A.D. entspricht vom Typ her einem altmodischen A.d.venture. Sie treffen auf viele Charaktere, die etwas verloren haben, das Sie zurückholen müssen wofür Sie dann eine Belohnung erhalten. In den ersten drei Levels machen Sie z.B. Bekanntschaft



SONY-PLAYSTATION

Basisgerät: normal 299,99
Multinorm-Basisgerät 399,99
(ermöglicht zusätzlich das Abspielen von US und Japan Importen)

SONY-ZUBEHÖR

Action Replay (Game Buster) 83,99
Controller 39,99
Controller Nachbau Farbig 34,99
Euro-Scart Kabel RGB 24,99
HF-Adapter Nachbau 29,99
Lenkrad mit Pedalen (Mad Catz) 149,99
Link-Kabel 24,99
Memory Card original 15 Block 36,99
Memory Card Nachbau bunt 29,99
Memory Card 360 Block LED-Anzeige 89,99
Memory Card 480 Block LED-Anzeige 98,99
Mouse 53,99
Multinorm Umbausatz 59,99
SONY-Bag 79,99
(Playstationtasche+1 Controller+1 Memory-Card)

Sonderangebote

Floating Runner 49,99
Goalstorm 49,99
Viewpoint 39,99
Ridge Racer, Destruction Der. je 44,99
Air Combat, Toshinden, Tekken je 44,99

Need for Speed 2

Ihre Konkurrenten werden
Sie nur beim Start von
vorne sehen!



NINTENDO 64



- auch bei uns!!!

Ständig über 200 PSX Titel
ab Lager lieferbar!

VERSAND 99

...denn Computerspiele kauft
man beim Spezialisten!

<http://www.versand99.com>

Bestellen Sie:

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

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

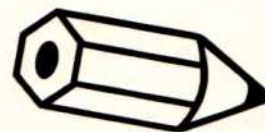
Tel: 0 24 03 / 2 11 88

Fax: 0 24 03 / 3 53 51

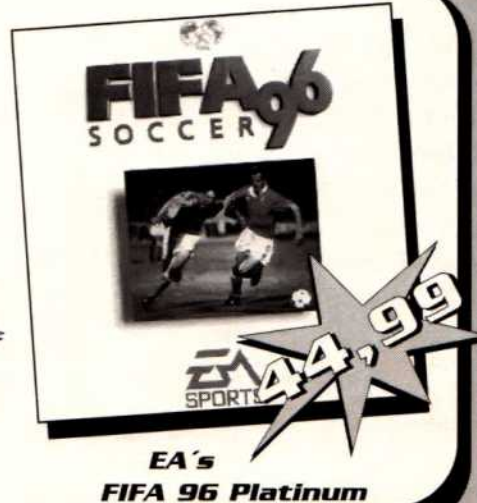
E-Mail: Versand99GmbH@T-Online.de

Versandkatalog

kostenlos und unverbindlich anfordern!



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



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 20,-DM.
Achtung: Ladenpreise weichen ab!



Alternatives Spiel Tomb Raider 12/96 – 1,4

mit zwei komischen Trunkenbolden, die möchten, daß Sie eine Flasche mit obskurem Inhalt auftreiben. Dazu müssen Sie zunächst einem Barkeeper ein Glas geben, das dieser auffüllt. Das alles stellt keinerlei Problem dar, da Sie schon im vorhergehenden Raum über das Gefäß gestolpert sind und der Mann hinterm Tresen Ihnen sowieso sofort klarmacht, daß er dieses haben möchte. Diese Art Puzzle ist nun in der Tat schon etwas in die Jahre gekommen. Glücklicherweise bietet das Spiel aber genügend Atmosphäre, um Sie trotzdem bei Laune zu halten. So laufen Sie durch die Räume und staunen über die phantastische Szenerie, während Ihr Gehirn die Denksportaufgaben quasi nebenbei löst.

In einem Punkt ist Excalibur der Konkurrenz aus dem Hause Core Design überlegen: Die exzellente Einbindung von Nahkampfszenen, welche es bei Tomb Raider in dieser Form nicht gibt. Diese Combat-Sequenzen tragen sehr zum Unterhaltungswert des Spiels bei und sind optimal implementiert.

Das viel gepriesene Zauberspruchssystem dagegen ist leider nicht so gelungen. Anstatt eine interessante Ergänzung zur Game-Engine zu sein, handelt es sich bei diesem nur um eine Erweiterung der objektorientierten Puzzles. Sie benötigen die Sprüche, um mit manchen Situationen fertigzuwerden. So z.B. um einen Felsbrocken zerbersten zu lassen und auf

Fast alle Denkaufgaben laufen streng

linear ab und können ohne allzu

große geistige Verrenkungen

locker gelöst werden.

Das Schwert des Damokles



Das wirklich clevere an diesem Game ist die Einbindung der Kampfszenen in die Handlung. Zahlreiche Optionen stehen zur Wahl: Ein Button läßt Sie parieren, während die anderen drei mit verschiedenen Schwertschlägen belegt sind. Wenn Sie sich erst einmal eingespielt haben, werden Sie merken, daß es auch ein paar Combos gibt, wie z.B. einen sehr schmerzhaften Drehkick.

diese Weise einen Mann zu befreien, der darunter eingeklemmt war. Wenn Sie also ganz aufgeregt die Schilderung der Kampfszenen lesen und sich vorstellen, in den Raufereien mit Feuerbällen um sich zu schießen, liegen Sie daneben.

Excalibur ist sicher kein schlechtes Spiel und wird Ihnen einige Zeit Spaß machen. Es gibt viele Aufgaben zu lösen, die Hintergrundstory ist hinreichend fesselnd, und es sieht gut aus. Die Puzzles sind zwar etwas fa.d.e, liefern Ihnen jedoch immerhin einen Anlaß, mit der Erforschung der unterirdischen Sta.d.t fortzufahren. Auch sind die Rätsel wenigstens nicht allzu willkürlich. Tomb Raider kann Excalibur trotzdem nicht das Wasser reichen. Haben Sie die besten Vertreter der Sparte Action-Adventure aber schon durchgespielt und warten nagekauend auf die Fortsetzung, dann wird Ihnen Excalibur 2555 A.D. sicherlich einige nette Stunden Spielspaß für Ihr Geld beschern.

PS: Achten Sie bei Ihrem nächsten Ausflug in den Wald verstärkt auf herumliegende Schwerter und andere Hieb- oder Stichwaffen – man kann ja nie wissen.



Excalibur 2555 A.D.

Meine Meinung: In der inzwischen doch recht langen Liste der sogenannten Action-Adventures setzt Excalibur 2555 A.D. seinen Schwerpunkt ganz klar auf die Abenteuerelemente. Somit ist dieses Spiel am ehesten mit Tomb Raider und "Resident Evil" zu vergleichen, da "Perfect Weapon" und "The Crow" mehr auf der Kick-Schiene fahren. An dritter Stelle zu stehen ist aber angesichts der Brillanz der beiden Mega-

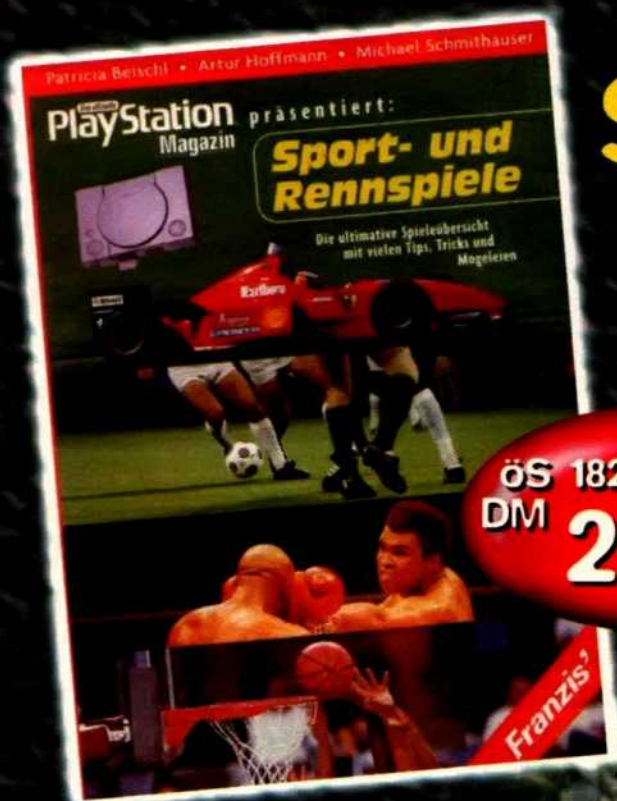
seller keine Schande. Ganz im Gegenteil. Excalibur zeigt deutlich, daß gute Produkte immer noch ein Plätzchen im Herzen der Fans finden. Adventure-Neulingen kann ich dieses Spiel aufgrund der einfachen Puzzles ans Herz legen. Hardcorezockern, denen sogar die Rätsel des "Midas-Levels" zu einfach waren, sollten Ihr Geld stecken lassen. Ausnahme: chronische Adventure-sucht. **Artur Hoffmann**

■ GENRE:	Adventure		
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel		
■ HERSTELLER:	Konami		
■ ENTWICKLER:	Tempest		
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch		
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch		
■ SPIELIDEE:	2	■ MOTIVATION:	2
■ GRAFIK:	1,5	■ PREIS/LEISTUNG:	2
■ SOUND:	2		
■ PRÄSENTATION:	2		
■ GAMEPLAY:	2,5		
		GESAMTWERTUNG:	2,0

Das offizielle PlayStation Magazin präsentiert

In jedem ultimativen Spielebuch
über 30 Spiele mit

Tips, Tricks
und Mogeleyen



öS 182,- SFr 23,-
DM **24,80**

Sport- und Rennspiele

ISBN 3-7723-6503-5

Adventures, Strategie, Arcade, Geschicklichkeit

ISBN 3-7723-6563-9



öS 182,- SFr 23,-
DM **24,80**



öS 182,- SFr 23,-
DM **24,80**

Actionspiele, Beat'em-Ups, Jump'n-Runs

ISBN 3-7723-6603-1

Überall erhältlich
wo es
PlayStation-Spiele
und im gibt
Buch- und
Fachhandel



[1] Also, Sie fliegen immer geradeaus, am Kühlturm halten sie sich links, und dann stoßen Sie schon auf die Bösewichter. Viel Glück, und verfliegen Sie sich nicht! [2] Ein Sonnenuntergang in der Karibik ist auch nicht schöner – aber ungefährlicher! [3] Im Hintergrund braut sich etwas zusammen, und im Vordergrund können Sie sehr gut ein "Power Nod" erkennen: Der grüne Stern. [4] Verpassen Sie dem "Stiltbomber" eine vernichtende "Shockaball"-Prise. Kurz zurücklehnen und die Explosion genießen...



Slamscape

Auf dieser schwarzen Scheibe sind drei Musikvideos der Gruppe "GOD LIVES UNDERWATER" und ein Actionspiel mit rasend schneller Grafikengine gepreßt. Ist "Slamscape" jetzt der Bonus auf einer Video-CD oder fungiert die betont lässige Musik als verkaufsfördernde Maßnahme für ein exzentrisches Konsolenspiel? von Marcel Peters

Es war einmal vor langer Zeit...". Diesen Satz kennen Sie – er heißt so viel wie: "Also Kinder, paßt mal gut auf, jetzt kommt eine Geschichte, eine Erzählung oder ein Märchen". Auch die Hintergrundstory von Slamscape versucht, dem Spieler mit "einfühlsamen" Worten den Sinn seines Daseins anzuvertrauen, und das klingt verdammt nach: Lieber eine Horrorstory als gar nichts zu erzählen. Nach einem Autounfall erwachen Sie auf einer Intensivstation, die mehr Ähnlichkeit mit Franksteins Labor hat als mit klinisch reinen Pflegestationen hiesiger Krankenhäuser. Noch völlig rammdösig vom Schrecken der Straße sticht Ihnen ein medizinisch anmutender Apparat zwei Dornen in die Augäpfel. Beiläufig erfahren Sie, daß man Ihnen ein nettes kleines Tierchen in Ihren Sehnerv eingepflanzt hat, das die mysteriöse Organisation, die hinter der Organeinpflanzung steckt, gewöhnlich "Remulator" nennt. Sie ahnen doch, was auf Sie zukommt. Oder etwa nicht? Ja, Sie nehmen den Auftrag an, vier Orb-Ids, die in der VIP Virtual Lounge gefangen werden) aus der "Slamscape"-Region (weiß der Kuckuck, wo die liegt) zu befreien und diese zu "schließen". Noch Fragen, Spieler?

In Ihrem "Slamjet" durchpflügen Sie vier Landschaften. In jeder dieser Welten finden Sie, wenn Sie Glück haben, vier der aufzusammelnden Orb-

Ids. Glück, warum Glück? Reicht es denn nicht, sich mit guter Reaktionsfähigkeit, Erfahrung und dem "Shockaball" (richtig: Ihre Standardwaffe) ausgestattet durch die verrückte Landschaft zu schießen? Mhmm... wenn man es sich recht überlegt, nein, denn bedauerlicherweise haben die Programmierer zwar sämtliche Landstriche in ein fieses und aggressives "Tierreservat" verwandelt, vor lauter Aufregung aber weder eine Kartenfunktion noch einen Radarschirm zur Orientierung ins Spiel gebracht.

Es wird viel über Genmanipulation geschrieben und gesprochen – in Slamscape ist Gentechnologie ein praktizierter (Alp-)traum. Die Übersicht über die Tierwelt des Spieles läßt Böses ahnen – Professor Grizmeks Blut wäre in seinen Adern gefroren, und die Zuschauer hätten entsetzt die Fernbedienung aus der Hand fallen lassen, wenn "Arcwelderbeast" – ein fleißiges Schwein mit funkensprühender Schnauze – auf dem Studiotisch liebevoll von Grizmeks



Abbremsen, Waffe auswählen und schießen. Sie machen das schon!



Hand getätschelt worden wäre. Weitere "Tiere" erheitern das Spielleben auf heidnische Weise: Der tödliche "Shreddy Bear" – mit einem Pranken-hieb reißt er die Nodes an sich –, "Brainfish Bowls" – Elektrizität speiende, in Flaschen abgepackte Gehirne – und viele Kombinationen mehr sind den Köpfen der "Slamscape"-Macher entsprungen und geben sich ein Stelldichein in diesem fragwürdigen Spiel.

Den "Slamjet", der durchaus als Erfindung von

Daniel Düsentrieb durchgeht, steuert der Spieler durch 3-D-Landschaften. Durch geschickte Kombination der Funktionen Bremsen-Beschleunigen-Hochspringen und Schießen fuchteln Sie sich zu den vier Orb-Ids durch und vernichten alles und jeden. Und noch was: Spitzen Sie Ihre Ohren, denn jede gegnerische Einheit besitzt einen charakteristischen Sound, der schon von weitem eine Identifikation ermöglicht. Mehr nicht. Noch Fragen?



Slamscape

Meine Meinung: Während ich hier sitze und in mich hineingruble, wie ich Ihnen am schonendsten meine Meinung über Slamscape beibringen soll, fällt mir folgender Satz aus der Spielanleitung ein: "Das Leben ist süß, doch schon bald winkt der Tod. Mit der Zeit holt er jeden ein, da nützt alles Toben und Schreien nichts. Ihre letzte Haltestelle davor ist Endless Bummer (die letzte Spieleregion, Anm.d.Red.),

der Treffpunkt der Toten." Moment. Nicht mit mir. "Endless Bummer" ist ganz sicher nicht MEINE letzte Haltestelle, ich will kein Treffen mit den Toten. Bevor ich, wie von der Organisation angedroht, auf Eis gelegt werde oder tatsächlich die Gefahr besteht, zu verblöden, nehme ich die CD aus der Konsole und gebe die Hoffnung nicht auf, die nächsten Tage ein besseres Spiel zu sehen.

Marcel Peters

■ GENRE:	Action-Shooter
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	MTV/Viacom Interactive
■ ENTWICKLER:	Viacom Interactive
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

Cyber Space 32 BIT



SV 1100 PS PROPAD

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

DM 69,95*

Auch ohne Display und Synchronfeuer unter der

Art.-Nr. SV 1102
DM 49,95*



SV 1107 PS PROGRAM PAD

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

DM 69,95*



SV 461 ECLIPSE PAD

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

DM 49,95*

Auch ohne Display und Synchronfeuer unter der

Art.-Nr. SV 460

DM 39,95*

SV 1101 PS ARCADE

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

DM 99,95*



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
GAME PRODUCTS

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



[1] Diese häßlichen 3-D-Schriften werden der Qualität des Spiels nicht gerecht. **[2]** Beim Freistoß ist alles beim alten geblieben. **[3]** Ronaldo, der brasilianische Starplayer, in Aktion. **[4]** Ein dreidimensionales Radar. **[5]** Die Vielfalt der Einstellungen ist verblüffend.



adidas power soccer international '97

"adidas Power Soccer" ist wieder da! Mit dem netten Anhängsel "International '97" ausgerüstet, macht es sich auf, um die Fußballwelt der PlayStation in Unruhe zu versetzen. Ob's gelingt? von Artur Hoffmann

Nachdem wir alle von der 97er Version von FIFA Soccer nicht besonders angehtan waren, lechzte der fußballbegeisterte Teil der Redaktion auf die Neuauflage des grafischen Wunderwerkes adidas Power Soccer. Wir verraten Ihnen bereits jetzt, daß es sich bei diesem Release nicht nur um eine aufgebohrte Vorgängerversion handelt, sondern daß die Jungs von Psygnosis viele nette Neuheiten integriert haben.

Eine der wichtigsten und am sehnlichsten erwarteten Neuerungen der internationalen Version ist die Verwendung der echten Vereins- und Spielernamen. Vorbei sind die Zeiten, in denen das Topteam von Manchester Maine gegen den Abstiegskandidaten Sheffield Sunday um drei Punkte kickte. Nun heißen diese Teams richtigerweise Manchester United bzw. Sheffield Wednesday. Neben diesen beiden Mannschaften warten noch weitere 123 europäische Proficlubs auf Ihren Einsatz als Spielertrainer. Neben den – bereits im Vorgänger enthaltenen – Clubs aus der Premier Division (Eng-

land), der 1. Bundesliga und der französischen Eliteliga kommen erstmals auch Mannschaften aus der Primera Division (Spanien) sowie der Serie A (Italien) zum Einsatz. Der kleine Zusatz '97 garantiert dabei die aktuellsten Daten.

Als ob das alles nicht ausreichen würde, spendierten die Psygnosis-Strategen ihrem jüngsten Werk zusätzlich noch 56 Nationalmannschaften aus allen Ecken und Enden der Welt. Summa summarum dürfen Sie nun aus einem Pool von mehr als 200 Clubs schöpfen.

Neben all den Verbesserungen an der Optik und am Spielmaterial interessiert natürlich auch das Gameplay. Hier stehen Ihnen neben Freundschaftsspiel, Meisterschaft und Pokalfight auch die komplette Europameisterschaft, eine Art Champions' League sowie die Weltmeisterschaft als Spieloptionen zur Verfügung. Alles schön und gut, werden Sie jetzt denken, aber wie sieht es mit dem eigentlichen Spielablauf aus? Kann ich die Gegner immer noch umrennen, treten und an den Trikots ziehen? Ja, Sie können – falls der Schieds-



richter blind ist und Sie im richtigen Modus (Arcade bzw. Simulation) spielen.

Ein weiteres exzellentes Detail ist die Einführung der sogenannten Starspieler. Diese verfügen über ausgeprägte Eigenschaften und sind die moralischen und spielerischen Stützen eines jeden Teams. Damit man diese Recken immer im Auge hat, werden sie auf dem Spielfeld von einem gelben Stern begleitet. Von dieser Überarbeitung der Künstlichen Intelligenz profitiert vor allem der Torwart. Vorbei sind die schönen Zeiten, in denen Sie den Ball mit einem hohen Paß aus dem Mittelkreis ins Netz beförderten. Der 97er-Schlußmann ist bei Attacken aus dem Strafraum gewohnt sicher und pariert nun auch Gewaltschüsse aus der zweiten Reihe weitaus gekonnter. Hotspots – Sie wissen schon, Plätze, von denen aus der Ball immer hineingeht – sind auf ein absolutes Minimum reduziert. Lediglich der gute Thomas Strunz trifft von der rechten Strafraumkante nahezu immer ins kurze Kreuz.

Auch die Mannschaften selbst wurden einer gründlichen Generalüberholung unterzogen. So weitete sich denn auch die Lücke zwischen den guten und den schlechten Teams, und der Unterschied zwischen Manchester United und Arminia Bielefeld ist nun deutlich spürbar.



Trotz der auffallend vielen Verbesserungen gibt es doch den einen oder anderen Kritikpunkt. Zum einen ist die Eckenprozedur immer noch zu einfallslos. Sie positionieren den Spieler, stellen die Härte des Schusses ein und hoffen, daß der Ball von irgend-einem ins Tor gedroschen wird. Das ist zu billig. Ähnlich verhält es sich auch mit dem deutschen Sprecher, der keine Platitude ausläßt: "Dieser Torwart hat 1.000 Arme!". Gott sei Dank dürfen Sie auch während des laufenden Spieles die Sprache des Kommentators ändern. Mein Tip: Der spanische Sprecher ist recht cool! An diesen beiden Mankos sollte Psygnosis arbeiten, um die Konkurrenz mit der Version '98 endgültig auf die Stehplätze zu verweisen.



adidas Power Soccer International '97

Meine Meinung: adidas Power Soccer International '97 ist in Punkto Spielvergnügen der neue Stern am Fußballhimmel. Weit über 200 Mannschaften, echte Spielernamen und ein halbwegs vernünftiger Torwart vertreiben die Langeweile. Dazu noch die zahlreichen Spielvarianten plus vier unterschiedliche Schwierigkeitsgrade – Fußballherz, was willst Du mehr? Ich für meinen Teil bin von diesem Game jedenfalls restlos be-

geistert und habe ihm einen Ehrenplatz in meiner Sammlung der besten Fußballspiele eingeräumt. Falls Sie nicht im Besitz der Vorversion sind, dürfen Sie bei diesem Spiel mit geschlossenen Augen zugreifen. Steht das alte adidas Power Soccer bereits in Ihrem Regal, müssen Sie genau abwägen, ob Ihnen die – ganz zweifelsohne zahlreichen – Neuerungen einen Blauen wert sind.

Artur Hoffmann

■ GENRE:	Sportsimulation
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
■ HERSTELLER:	Psygnosis
■ ENTWICKLER:	Psygnosis
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	3
■ GRAFIK:	1,5
■ SOUND:	2
■ PRÄSENTATION:	2
■ GAMEPLAY:	1,5
■ MOTIVATION:	1,5
■ PREIS/LEISTUNG:	2
GESAMTWERTUNG:	2,1



[1] Die meisten der Missionen finden nachts statt. [2] Um aus der Bewegung heraus anvisieren zu können, müssen Sie Ihren Mech in- und auswendig kennen. [3] So sieht es aus, wenn Sie mit der Zielpfeilung zurechtkommen. [4] Auf die Beine feuern! [5] Ein feindliches Versorgungsraumschiff - bereit, ausgeschaltet zu werden.

MechWarrior 2

Die Mechs marschieren auf den Kriegsschauplätzen der Zukunft ein. Bei diesen Maschinen handelt es sich um 30 Meter hohe Roboter mit genug Feuerkraft, um eine Großstadt dem Erdboden gleichzumachen - und Sie sitzen an der Spitze eines solchen Kolosses... von Artur Hoffmann

Vier schwere Laserkanonen, zwei Raketenwerfer mit 40er Magazin, ein Granatwerfer, ein Maschinengewehr und wirklich schlechte Laune. Der Nahkampf ist im 31sten Jahrhundert so tödlich, wie er nur sein kann. Wir sprechen hier nicht über ein "Tekken"-artiges Schlachtfest nach dem Motto "Kick' alles um, was sich im Ring bewegt". Hier geht es vielmehr um meterhohe Roboter, die ebenso mächtige Maschinen niederstampfen, riesige Schußwaffen und einsame Männer, die die Monster steuern. Das hört sich alles ziemlich aufregend an - ist es auch! Denn natürlich sind Sie ein solcher Pilot. Sie verteidigen die Ehre Ihres Clans in einem intergalaktischen Krieg gegen die Inner Sphere, wobei Sie Ihren BattleMech

mehr als nötig haben. In einer Serie von 16 Missionen müssen Sie sich durch eine stetig steigende Anzahl von Gegnern schlagen. Dabei erfüllen Sie Aufgaben, die Ihrem Clan dabei helfen, die Oberhand zu gewinnen. Daß es dabei gewaltig zur Sache geht und Zerstörung und Explosionen nur so wüten, ist keine Frage. "MechWarrior 2" - welches zunächst als PC-CD-ROM erschien - ist eine sehenswerte Exkursion in ein gespaltenes Universum. Die gute und vor allem glaubhafte Hintergrundgeschichte, die sich für eine Umsetzung auf die PlayStation geradezu aufdrängt, trägt sehr zum hohen Spielspaß bei.

Das Battle Tech-Universum ist nunmehr zehn Jahre alt. Zunächst wurde es als Kulisse für ein



Wenn zwei sich streiten...



Die Introsequenz fängt die eigentliche Spielatmosphäre von MechWarrior 2 vortrefflich ein. Ein einzelner Mech-Pilot gegen eine Horde fieser Gegner. In dieser Szene bekommt es der Held des Stücks allerdings dort ab, wo es wirklich weh tut - durch die Windschutzscheibe.

Brettspiel entwickelt, in dem zwei Spieler Armeen von Mechs kontrollierten und gegeneinander in den Kampf führten. Sie fühlen, daß Sie eigentlich an einem fortlaufenden übergeordneten Spielgeschehen teilnehmen, innerhalb dessen MechWarrior 2 nur ein Teil ist. Abgesehen davon ist die

Wovon die Konsolen-Version allerdings genug hat, ist Action – und zwar eine gehörige Ladung mehr als der PC-Titel jemals besaß.

Insgesamt sind ansehnliche 48 Missionen vorhanden. Sie spielen sich, wahlweise als Bestandteil der Streitkräfte des Wolf- oder des Jade Falcon-Clans, durch jeweils 16 umfangreiche Missionen. Daneben gibt es noch acht neue Aufträge und genauso viele Trainingsmissionen zu absolvieren. Durch diese Kadettenschule sollten Sie auf jeden Fall gehen, bevor Sie es mit den mächtigen Gegnern aufnehmen. Die einzelnen Aufgaben bestehen aus weit mehr als dem bloßem Herumlaufen und Ausschauhalten nach gegnerischen Mechs. Es gilt verschiedene Ziele zu erreichen, bevor eine Mission erfolgreich abgeschlossen werden kann. Seien Sie aber sicher, daß Sie auf Horden von Feinden treffen. Diese sind echte Hindernisse, die Ihnen das Leben schwer machen, und nicht nur wegzuräumende Dummies.

030 - 46 40 44 11
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.
 dt 89,95

Computer- & Videospiele

direkt am e-Banner

PlayStation 299,95

A Train	dt	99,95
Agent Armstrong*	dt	89,95
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	89,95
Bubble Bobble	dt	89,95
Cool Borders	dt	109,95
Crash Bandicoot	dt	89,95
Crow - City of Angels	dt	89,95

Darklight Conflict* 89,95

Davis Cup Tennis	dt	89,95
Discworld (kompl. deutsch)	dt	69,95
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	89,95
Hardcore 4x4	dt	89,95

Hyper Final Match Tennis	dt	89,95
Intern. Superstar Soccer	dt	89,95
Jumping Flash 2	dt	89,95
Legacy of Kain	dt	79,95
Little Big Adventure	dt	89,95
Lost Vikings 2*	dt	89,95
Madden NFL '97	dt	89,95

Mass Destruction* 89,95

Mechwarrior 2	dt	89,95
Micro Machines V3	dt	99,95
Monster Trucks*	da	89,95
Nascar Racing*	dt	99,95
NBA in The Zone 2	dt	89,95
NBA Live '97	dt	79,95
NHL Hockey' 97 EA	dt	89,95
Need for Speed 2*	dt	69,95
Onside Soccer	dt	89,95
Pandemonium	dt	89,95
Pang Collection*	dt	99,95
Pete Sampras Tennis	dt	79,95
Porsche Challenge	dt	79,95
Power Play Hockey*	dt	99,95
Rage Racer*	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	99,95
Sentient*	dt	89,95
Sim City 2000	dt	89,95

Star Gladiator

Streetfighter alpha 2	dt	89,95
Street Racer	dt	79,95
Suikoden	da	99,95
Supersonic Racers	dt	89,95
Syndicate Wars*	dt	99,95
Tempest X	dt	89,95
Tobal No. 1	dt	99,95
Tomb Raider	da	99,95
Top Gun	dt	79,95
Total NBA '97	dt	89,95
Tunnel B1	dt	89,95
Twisted Metal 2	dt	89,95
Victory Boxing	dt	89,95
VR Pool*	dt	89,95
Wing Commander III	dt	99,95
Wing Commander IV*	dt	49,95
WWF Wrestlemania	dt	99,95
X-Com: Terror f.t. Deep	dt	120,00
Umbau dt/us/jp in 48h!		

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

89,95

89,95*

Spider

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.

Wie bieten Ihnen,
ab 400 DM Auftragswert,
einen bequemen Ratenkauf an.
Reden Sie mit uns!

The City
of Lost Children

89,95*

399,95

Privat bin ich eh

TOMB RAIDER

featuring Lara Croft

Unterstützt die

miro CRYSTAL VRX
und andere 3D-Grafikkarten



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

Programm und Artwork ©1996 CORE DESIGN Ltd. TOMB RAIDER und Lara Croft sind eingetragene Warenzeichen von CORE DESIGN Ltd.
Alle anderen Logos und Namen sind eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Inhaber.

er schlichtern.

K&M, Hamburg

PCtotal

PC total 1/97



Maniac 12/96



PC Games 1/97



PlayStation Magazin 12/96



Power Play 1/97



PC Joker 1/97



PC Action 12/96



Video Games 12/96



Mega Fun 12/96



EIDOS

I N T E R A C T I V E

THE COMPLETE GAMING EXPERIENCE

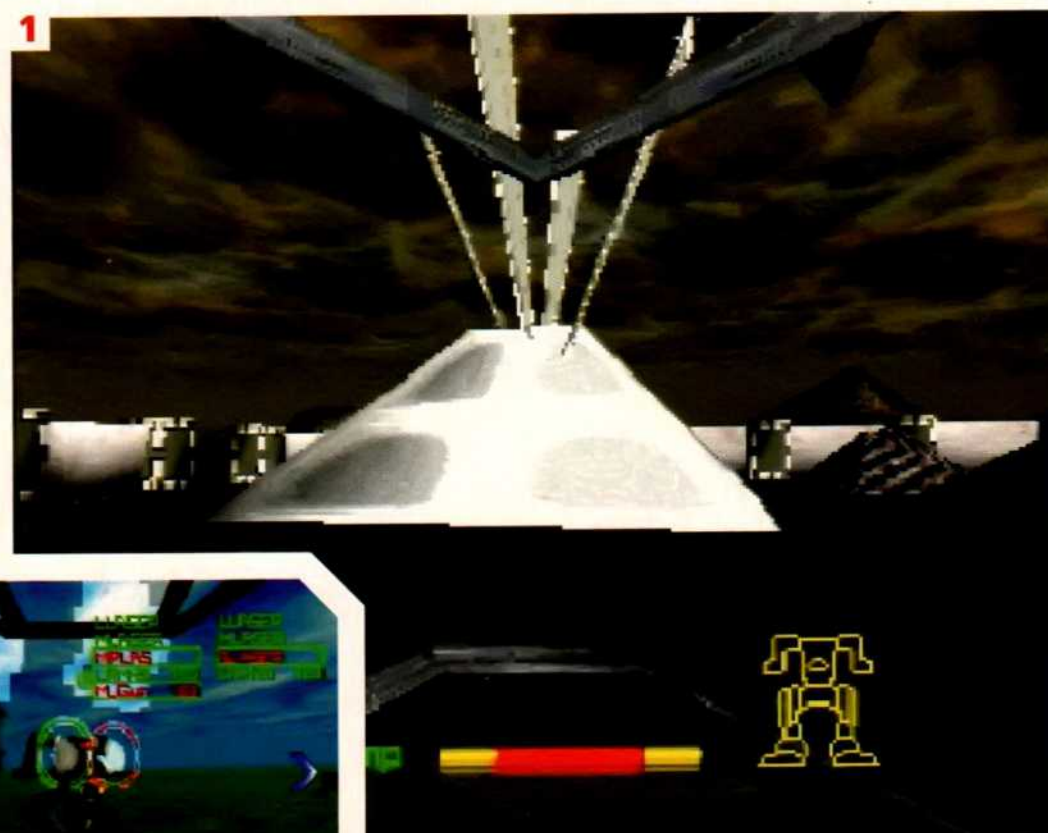


Der Wolf Clan hat wie der Jade Falcon Clan seinen eigenen Kodex. Diese Eigenart stammt aus den Regeln des original Brettspiels. Dieses wird mit Plastikfiguren auf dem Tisch gespielt, bietet aber längst nicht so viel Spaß wie der PlayStation-Titel.

Eine typische Mission sieht folgendermaßen aus: Lokalisieren Sie das Kraftwerk der Stadt Davin, untersuchen Sie, ob es aktiv ist und wenn ja, zerstören Sie es, damit die feindlichen Kräfte keinen Nutzen mehr davon haben. Haben andere Mechs den Generator bereits entdeckt, so müssen Sie diese natürlich zunächst aus dem Weg räumen, um die Inspektion vorzunehmen. Diese Art von Spielstruktur ist deutlich tiefergehend als das bloße Abschießen von Feinden im typischen Shoot'em-Up-Stil. Wie bereits erwähnt, wurde MechWarrior 2 bei seiner Konvertierung vom PC auf die graue Konsole vereinfacht. Dies hatte vor allem die eingängige Bedienbarkeit zum Ziel und sollte eher den Geschmack der Actionplayer als den der Simulationsliebhaber treffen. Geopfert wurden vor allem die langen, ereignislosen Räume zwischen Begegnungen mit dem Feind, die exzessiven Funktionen der Mechs und leider auch die vielen Perspektiven, aus denen der Roboter in Aktion betrachtet werden konnte. Auf der PlayStation bleibt es bei der Cockpitsicht. Vorbei ist es auch mit der erschreckend atmosphärischen Musik, die man von der gefeierten PC-Version her kannte. Zugegeben, sie war schon ein wenig vom "Terminator"-Soundtrack entliehen. Die Aktionen unterlegte sie jedoch perfekt. Die Konsolen-Variante verwendet dagegen aufdringlichen Trash Metal-Sound.

Wovon die PSX-Version allerdings genug hat, ist Action – und zwar eine gehörige Ladung mehr als der PC-Titel jemals besaß. Es liegen Ihnen nun weitaus mehr Hindernisse im Weg, die Sie überwinden müssen, um zum Erfolg zu kommen. Dennoch ist der Unterhaltungswert höher denn je. Und da die Missionen recht kurz sind, macht es auch nicht so viel aus, vor dem erfolgreichen Beenden der jeweiligen Stufe zunächst einige Male ins Gras zu beißen. Sie fangen einfach noch einmal am Beginn des Levels an und wissen bereits, daß es Sie höchstens einige Minuten kosten wird, sich wieder dahin vorzukämpfen, wo Sie vorher schon angekommen waren.

Die Schwierigkeitskurve ist perfekt ausbalanciert. Obwohl die Anzahl der zu besiegenden Mechs in den fortgeschritteneren Levels des 16-



[1] In dieser Mission sollen Sie dieses seltsame Objekt davon abhalten, Signale zu senden. [2] Zwillingsraketen auf dem Weg nach Hause.

Missionen-Modus schon dramatisch ansteigt, fühlen Sie sich nie total überfordert. Das liegt vor allem daran, daß Sie sich immer mehr an die Steuerung gewöhnen (Sie müssen sehr schnell zwischen verschiedenen Waffentypen hin- und her wechseln, um sie den jeweiligen Gegnern anzupassen). Teils geht es aber auch darauf zurück, daß Sie sich mit der Zeit besser mit den spezifischen Funktionen der zwölf Mechtypen auskennen und diese somit optimaler in den einzelnen Missionen einzusetzen wissen. Die Action lebt aber natürlich nur dann richtig auf, wenn das Game auch entsprechend aussieht, und das ist hier ganz sicher der Fall. Die ursprüngliche PC-Version war extrem flach, mit wenig Texturen und einem sehr kantigen Aufbau, der kein Gefühl von Realität aufkommen ließ. Diese Kritik kann den PlayStation MechWarrior 2 nicht treffen, da hier die Hardware voll ausgenutzt wird. Texturen, soviel das Herz begehrt, Light Sourcing – und das alles bei flotten 20 fps.



MechWarrior 2

Meine Meinung: Anstatt eine lieblose Code-Konvertierung durchzuführen, hat Activision MechWarrior 2 effizient überarbeitet und perfekt an die Next-Generation-Konsole angepaßt. Die beneidenswerte Qualität des Originals wurde dabei nicht geopfert. MechWarrior 2 ist für mich zweifelsohne einer der stärksten Titel, die es derzeit für die Sony-Konsole gibt. Die Tiefe des Spiels begeistert ohne wenn und

aber, der Unterhaltungswert ist enorm hoch, und auch die Steuerung ist nicht allzu schwer zu durchschauen. Obwohl ich eigentlich kein Fan von hochbeinigen, tonnen-schweren Kampfrobotern bin, hat mich dieser Cocktail aus Action und Strategie lange Zeit an den Fernseher gefesselt. Ich verwette meinen Granatwerfer, daß es Ihnen nicht anders ergehen wird. Let's rock'n'roll! **Artur Hoffmann**

■ GENRE:	Action
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	Activision
■ ENTWICKLER:	Activision
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMTWERTUNG:

1,9

BMG Line-Up

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

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

Blazing Dragons", "Exhumed", "Pandemonium", "Legacy of Kain" – diese Spiele kennt wirklich jeder. Und somit natürlich auch die Herstellerfirma BMG Interactive.

Nach Acclaim hat sich nun die Münchner Firma bereiterklärt, Ihnen eine Freude zu machen: Drei der älteren Titel plus das topaktuelle "Spider" stehen je fünfmal als Vollversionen zur Verlosung für Sie bereit! Zu "Legacy of Kain" gibt's sogar noch begehrte Fanartikel: Fünf T-Shirts und fünf Schlüsselanhänger warten auf Sie!



Firo & Klawd (Wertung: 2,3)

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



die witzigen Videosequenzen und die abgedrehten Gegner überzeugen auf ganzer Linie. Action-Fans werden einen Heidenspaß beim Aufräumen in der lustigen Tierwelt haben – besonders im simultanen Zweispieler-Modus.

Pandemonium (Wertung: 1,7)

Fargus der Hofnarr und Nikki die Zauberin haben ein kleineres Problem: Durch einen fehlgeschlagenen Zauberspruch wurde ihre



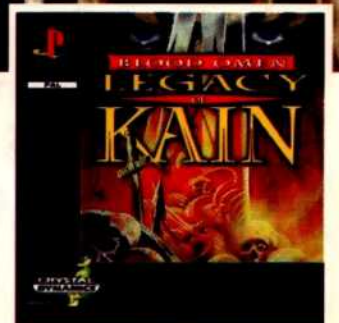
Welt ins Chaos gestürzt. Helfen Sie den beiden! Begleiten Sie dieses dynamische Duo auf seiner phantastischen Reise durch magische Wälder und verwunschene Schlösser. Steuern Sie Nikki und Fargus durch sanfte Hügellandschaften, mittelalterliche Burgen und Phantasiewelten und schreiten Sie mit ihnen über gepflasterte Wege und Holzbrücken. Oder lassen Sie Nikki unter einem traumhaften Wasserfall ein kleines Bad nehmen; die Optik, wie sich das Wasser auf ihrer Haut bricht, ist fantastisch.

Auf Ihrer erlebnisreichen Wanderschaft begegnen Sie schier unüberwindbaren Hindernissen, die Sie mit viel Fingerspitzengefühl natürlich meistern.

Legacy of Kain (Wertung: 1,7)

Das Böse wird zum Guten, das Gute zum Bösen. Bei "Blood Omen" schlüpfen Sie ausnahmsweise mal nicht in die Rolle des strahlenden Helden, sondern in die eines rachsüchtigen Vampirs. Diese Tatsache hat gleich mehrere Vorteile: Sie dür-

fen z.B. Ihre äußere Gestalt im Laufe des Spieles verwandeln. Zur Auswahl stehen Ihnen dabei die Mutation in eine Fledermaus, in einen Wolf und sogar in eine Art materielosen Geist. Wie Sie sich bereits denken können, sind diese Morphingzustände nicht nur zur Unterhaltung eingebaut. Manche Prüfungen können Sie nur lösen, wenn Sie im richtigen Outfit antreten...



Spider (Wertung: 1,8)

National University, ein auf Mikrotechnologie spezialisiertes Labor. Es ist spät in der Nacht und Dr. Michael Kelley, ein führender Wissenschaftler auf seinem Gebiet, sitzt an seinem Arbeitsplatz und bastelt mit voller Konzentration an einem künstlichen Organismus. Unter

dem Mikroskop pflanzt er gerade einer Roboter-spinne die letzten Gliedmaßen ein, als Saboteure das Labor stürmen. Dr. Kelley schwer verletzen und mit Maschinengewehrsalven ein Inferno anrichten. Im Schmerzenstau-

mel aktiviert der Wissenschaftler ohne es zu wollen einen Mechanismus, der Kelleys Verstand in den Retortenkörper der Spinne überführt. Im Chaos des Labors entkommen einige der technologisch friierten Tiere dem Angriff... Und jetzt sind Sie dran!



Sie wollen gewinnen?

Zwischen Ihnen und einem möglichen Gewinn steht nur noch eine einzige Frage:

Wie heißt der Hofnarr aus "Pandemonium"?

Schicken Sie die Antwort als Postkarte (bitte keine Briefe!), Fax oder E-Mail an den DMV/Franzis Verlag, PlayStation-Magazin, Stichwort "BMG", Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen, Fax: 089/99115-499, E-Mail: 104706.160@compuserve.com. Mitarbeiter unserer Verlage sowie deren Angehörige dürfen sich – wie immer – nicht an dieser Aktion beteiligen. Einsendeschluß ist der 30.05.1997.

Achtung: Bitte geben Sie unbedingt an, welches der Spiele Sie gewinnen möchten!

Schlaues

Schluß mit dem lästigen Auswendiglernen VON Tastenkombinationen – mit dem "PS Program Pad" von Interact führen Sie

die kompliziertesten Special-Moves mit nur einem Tastendruck aus. Das schlaue Pad ist frei programmierbar und merkt sich bis zu 70 Schritte. von Michael Schmithäuser

Runter, Hoch, Runter, Dreieck, Kreis – wer kann und will sich schon solche komplexen Tastenfolgen merken, um in der Hitze eines Beat'em-Up-Gefechts einen durchschlagenden Specialmove anzubringen? Beim Gros der Spieler werden die übermächtigen Kräfte der Pixelhelden aus diesem Grunde durch wildes Herumhämmern auf den Aktionsbuttons entfesselt.

Interact Game Products, eine junge Zubehörschmiede aus dem Reich der Mitte, hat sich der Probleme der Kampfspiel-Fanatiker angenommen und mit dem "PS Program Pad" ein frei programmierbares Joypad für die PlayStation auf den Markt gebracht. Die findigen Chinesen spendierten dem Controller zwei zusätzliche Aktionstasten, die sich rechts unten neben den vier Standardbuttons befinden. Diese "Stern-Tasten" haben's wahrhaft in sich: Ein einziger Druck auf einen dieser Wunderbuttons setzt eine vernichtende Tastenfolge mit bis zu 70 (!) Schritten frei.

Killer-Tasten

Doch bevor diese "Killer-Tasten" in Verbindung mit Beat'em-Ups wie "Battle Arena Toshinden", "Tobal No. 1" oder "Tekken 2" ihre Macht entfalten können, müssen Sie zunächst von Ihnen mit den gewünschten Codes belegt werden. Dabei verteilt sich die Speicherkapazität von maximal 70 Moves auf beide Stern-Tasten – belegen Sie eine Taste beispielsweise mit 50 Kommandos, bleiben für die andere nur 20 übrig. Doch das dürfte selbst für die heftigsten Specialmoves mehr als genug sein. Falls Sie eine der Standardtasten (Quadrat, Dreieck, Kreuz, Kreis, L1/2, R1/2) in



einem Spiel nicht benötigen, dürfen Sie auch diese mit einer beliebigen Tastenfolge belegen. Mit einer großen blauen Taste in der Gehäusemitte leiten Sie den Programmierungsvorgang ein. Dabei gibt das Program Pad ein akustisches Signal aus, und eine LED beginnt zu blinken. Nun betätigen Sie die Taste, auf die der nachfolgende Code gelegt werden soll. Nun steht es Ihnen frei, entweder die Joypadbelegung komplett umzuschmeißen und jede Taste nach eigenem Gusto mit einer neuen Einzelfunktion zu belegen. Oder Sie nutzen die Special-Move-Funktion und weisen der gewünschten Taste eine mehrschrittige Kombi zu. Dabei stehen Ihnen nicht nur reine Tastenfolgen zur Verfügung; es können sogar Eingabepausen und längere Tastendrücke definiert werden. Beendet wird die Programmierung durch einen abschließenden Druck auf die große, blaue Zentral-taste. Ihre Eingaben bleiben von nun an "auf immer und ewig" im Speicher des Pads erhalten, denn eine integrierte Batterie versorgt die Speicherbausteine auch nach dem Ausschalten der PlayStation mit Energie.

Voller Durchblick

Die optische Erscheinung des Program Pad steht der Technik in nichts nach: Ein transparentes Kunststoffgehäuse sorgt für den totalen Durch-



Produkt	Funktion	Hersteller	Preis	Besonderheiten	Kabellänge	Verarbeitung	Ergonomie	Funktionalität	Gesamtwertung*
PS Programm Pad	Joypad	InterAct	DM 69,95	frei programmierbare Tasten	2,3 Meter	2,0	2,0	1,0	1,8

*) Verarbeitungsqualität und Ergonomie fließen mit doppelter Gewichtung in die Gesamtwertung ein



Dank transparentem Gehäuse gibt das Program Pad den Blick auf sein komplexes Innenleben frei. In der Mitte ist die Batterie für die Speichererhaltung zu sehen.



Ein Druck auf die große, blaue Taste leitet den Programmiervorgang ein. Die zusätzlichen Stern-Tasten sind ideal für die Belegung mit Special-Moves.

blick. Das ergonomische Gerät unterscheidet sich in der Formgebung kaum von den original Sony-Pads und liegt sehr gut in der Hand. Lediglich das etwas schwammige Steuerkreuz

trübt den ansonsten hervorragenden Eindruck ein wenig. Mit einer Kabellänge von gut 2,30 Metern übertrifft das Program Pad die versammelte Konkurrenz um Längen. Natürlich gehören auch Autofire und die leidige Slow-Motion-Funktion (das ständige Aktivieren und Deaktivieren des Pausenmodus) zum Funktionsumfang.

Unterm Strich ist das PS Program Pad ein Muß für Fans turbulenter Beat'em-Ups, wobei es mit knapp 70 Mark sogar im erschwinglichen Preisbereich angesiedelt ist. mom



Im Test: Joystick PS Arcade

Volle

KONTROLLE

Mit dem "PS Arcade" betritt ein weiterer Spielhallen-Joystick die Controller-Arena.

Kann sich das massive Gerät gegen die etablierte Konkurrenz von Namco behaupten? von Michael Schmithäuser

Der riesige PS Arcade Joystick ist der ideale Controller für actionorientierte Spiele.



Wer gerne Beat'em-Ups und Action-Shooter spielt, kommt um die Anschaffung eines präzisen Joysticks nicht herum. Mittlerweile buhlen Dutzende von Alternativen um die Gunst des Kunden – wobei sich die Gattung der Arcade-Joysticks der größten Beliebtheit erfreut. Diese riesigen Tischgeräte zeichnen sich durch robuste Verarbeitung, höchste Stabilität und hervorragende Ergonomie aus. Bereits im PlayStation-Magazin 4/97 stellten wir Ihnen den Namco Arcade Stick vor, der dank seines hochwertigen Metallgehäuses und seiner überragenden Präzision eine glatte 2,0-Wertung einheimste. Nun tritt mit dem "PS Arcade" von InterAct die Konkurrenz auf den Plan.

Viel Plastik

Der rund 100 Mark teure Joystick bietet die Standard-Zutaten dieser Geräteklasse: Das griffige Steuerelement

ist mit präzisen Mikroschaltern bestückt, was neben höchster Präzision auch eine lange Lebensdauer garantiert. Auf der rechten Gehäusesseite finden sich acht farblich voneinander abgesetzte, großflächige Feuertasten – in der Mitte die Standard-Aktionstasten, am Rand die L1/2- und R1/2-Drücker. Während es am Stick selbst nichts auszusetzen gibt, überzeugen die Drucktasten nicht so recht. Sie vermitteln einen allgemein schwammigen Eindruck und bieten keinen fühlbaren Druckpunkt. Bis auf die metallene Bodenplatte besteht das gesamte Gehäuse aus Kunststoff, wodurch der PS Arcade nicht die Wertigkeit des Namco-Arcade-Sticks erreicht, der seinerseits über eine Metallplatte an der Geräteoberseite verfügt.

Sieht man jedoch von einem direkten Vergleich mit dem Namco-Boliden ab, läßt der PS Arcade jedes Standard-Joypad hinter sich. Bei Sport- und Action-Spielen, bei denen es auf schnellste Reaktionen ankommt, sind Sie mit dem präzisen Stick unschlagbar. mom



Produkt	Funktion	Hersteller	Preis	Besonderheiten	Kabellänge	Verarbeitung	Ergonomie	Funktionalität	Gesamtwertung*
PS Arcade	Tisch-Joystick	InterAct	DM 99,95	Mikroschalter-Bestückung	2,3 Meter	1,8	2,5	2,5	2,2

*) Verarbeitungsqualität und Ergonomie fließen mit doppelter Gewichtung in die Gesamtwertung ein

Wer löst zehn Differentialgleichungen zweiten Grades in fünf Sekunden? Wer kann auf einen Bierdeckel

die Funktionsweise eines Zyklotron skizzieren? Wer kennt den Zweitnamen von Crash Bandicoot? So viele Fragen und keine Antworten. Angesichts des drohenden Wissensnotstandes haben wir uns dazu entschlossen, die führenden Köpfe der Spieleindustrie ein wenig auszuhorchen. In der ersten Runde des weltweit beliebten Frage- und -Antwortspiels "Mental Kombat" stehen uns Martina Möller (GT Interactive) und Jens Klüver (Eidos Interactive) völlig "un-interactive" Rede und Antwort. Der Notar hat sich übrigens vor dem Spiel von der Sinnlosigkeit und völligen geistigen Leere der Fragen überzeugt. von Artur Hoffmann

MENTAL KOMBAT



Martina Möller, 27, Junior Product Manager bei GT Interactive steht nicht auf Fußball, kennt den legendären Rob Boxter persönlich und weiß, worauf Tomb Raider-Fans abfahren...



Jens Klüver, 30, PR Manager bei Eidos Interactive und nebenberuflicher Leibwächter von Lara Croft (warum kann die CeBIT nicht 12 Monate dauern) liebt das Spiel mit dem Queue.

FRAGEN	MARTINA	JENS
1. Wie lautet der Name der neuen, schwarzen PlayStation?	Laßt mich raten: "schwarze PlayStation"? 0/1 (Ist der Himmel blau?)	Kamikaze 0/1 (Kamizaroze??)
2. Wie heißt der Titel der einzigen Billardsimulation, die es für die PlayStation gibt?	Billard??? 0/1 (Nicht ganz, Billardsimulation)	Queue-Hunter 0/1 (Ja, ja - die Kö)
3. Wie lautet der ursprüngliche Firmenname von Sony?	Wächst mir Gras auf der Hose? Keine Ahnung! 0/1 (Gras?)	Telefunken 0/1 (Tele ... was?)
4. Welches Spiel bekam bisher die Traumwertung von 1,4?	Klingt, als wäre es einer unserer Titel gewesen. 0/1 (Der hätte von Jens kommen müssen)	Queue-Hunter 0/1 (Nein, Kö-Jäger II)
5. Nennen Sie uns drei PlayStation-Titel, die auf Filmvorlagen basieren.	Alien Trilogy, Die Hard Trilogy ... gähnen 2/3 (Nicht ganz so ... gähnen)	Queue-Hunter (Die Farbe des Geldes), Fade to Black (Der Pate III) 2/3 (Ein echter Cineast)
6. Wer ist der Co-Kommentator bei FIFA 97?	Ich hasse Fußball! 0/1 (Batschi!)	Kann man im großen SEGA-Saturn Tips & Tricks Buch nachschlagen. 0/1 (Wer ist SEGA?)
7. Was ist ein Linkkabel?	Die Verbindung von zwei PlayStations ist deren Privatsache. 1/1 (très bien)	Die kürzeste Verbindung zwischen zwei PlayStations. 1/1 (Die wahrscheinlich kürzeste...)
8. Wie lautet der Name des neusten Modells aus dem Hause Porsche?	Boxter (Hallo Rob!) 1/1 (Wer ist Rob Boxter?)	Naomi Campbell 0/1 (Der Porsche unter den Models)
9. In welchem Spiel taucht das Känguruh Bruce auf?	In Tekken 2 heißen die Känguruhs doch anders... 1/1 (Nicht schlecht)	Die Hard Trilogy 1/1 (Nein, dieses nennt sich Willis)
10. Welche Oberweite hat Lara Croft?	Als ob das einen Tomb Raider-Spieler interessieren würde! 1/1 (Mich schon!)	1 bis 1,4 MB (je nach Auflösung) 1/1 (True Colors rock!)
GESAMTPUNKTE	Abgesehen von den Sportfragen erreicht Martina respektable 6/12	Kommt davon, wenn man sich dauernd in Billardspelen rumtreibt 5/12

(In den Klammern stehen die geistreichen Anmerkungen der Redaktion)

Quiz Station

Nachdem uns die beiden Profis aus der Spieleindustrie gezeigt haben, wieviel sie über Spiele wissen, sind Sie an der Reihe.

Die Fragen

- Was bedeuten die drei Buchstaben MDK?
 - Max, Dr. Hawkings und Kurt
 - Mike, Daniel, Knöpfchen
 - Manuel, Dieter, Karlchen
- Auf welchem Planeten spielt "Little Big Adventure"?
 - Twins
 - Twinsen
 - Twinsun
- Welche Spielefirma ist für das süße Rennspiel "Micro Machines" verantwortlich?
 - Codemeister
 - Codierer
 - Codemasters

Selbstverständlich gibt's auch was zu gewinnen! Unter allen richtigen Einsendungen verlosen wir

Drei Casio Datenbanken SF-5580 im Wert von jeweils knapp 200 Mark.

Mit den handlichen Organizern stehen Sie garantiert nie mehr im Dunkeln (es gibt eine Hintergrundbeleuchtung), finden immer Anschluß (Sie haben ja immer alle Telefonnummern dabei) und suchen nie mehr nach Zetteln (Sie vertrauen doch wichtige Notizen ab sofort immer Ihrem tragbaren Kollegen an, oder?). Wollen auch Sie bald im Besitz des schicken Helfers sein, schicken Sie uns noch heute Ihre Antworten als Postkarte, Fax oder E-Mail (bitte keine Briefe!) bis spätestens 30.05.1997 an den DMV / Franzis Verlag, PlayStation-Magazin, Stichwort "Mental Kombat", Dornacher Str. 3 d, 85622 Feldkirchen, Fax: 089/99115-499, E-Mail: 104706.160@compuserve.com. Mitarbeiter unserer Verlage und deren Angehörige sind wie immer von der Verlosung ausgeschlossen.





Auf der CD

Die Cover CD hält unzählige MByte an Informationen für Sie bereit. Aber nicht irgendwelche Slideshows, sondern spielbare Demos, mit denen Sie Ihre künftigen Lieblingsspiele schon mal testen können.

Command & Conquer

■ HERSTELLER: Virgin
■ GENRE: Echtzeit Strategie
■ ART: spielbare Demo

STANDART-KOMMANDOS:

Steuerkreuz	Cursor und Landkarte bewegen
	Bestätigt eine Aktion, selektiert Objekte
	Bricht eine Aktion ab, deselektiert Objekte
	Blendet den Menübalken ein bzw. aus
	Ändert die Funktion des Cursors (Reparieren, Verkaufen, Beschützen)

TEAMS ERSTELLEN:

L +	Erstellt das "Quadrat"-Team
L +	Erstellt das "Dreieck"-Team
L +	Erstellt das "Kreis"-Team

TEAMS AUSWÄHLEN:

L +	Erstellt das "Quadrat"-Team
L +	Erstellt das "Dreieck"-Team
L +	Erstellt das "Kreis"-Team

BAUEN, VERKAUFEN, REPARIEREN:

R	Cursor beschleunigen
R +	Letztes Objekt nochmals bauen
R +	Blendet den Menübalken permanent ein, bzw. wechselt zwischen Menü und Spielfläche.

R + R	Kampfhandlung erzwingen
R + L	Bewegung erzwingen
R +	Einheiten verteilen

START	Pause
Reparier-Cursor	Repariert ein Objekt
Verkaufs-Cursor	Verkauft ein Objekt
Beschützen-Cursor	(nach Auswahl einer Einheit) Beschützt ein Objekt bzw. Areal



Excalibur 2555 A.D.

■ HERSTELLER: Konami
■ GENRE: 3-D-Adventure
■ ART: Selbstlaufende Demo

STEUERUNG:

Steuerkreuz: bewegen

L Blickwinkel der Kamera wechseln

R Zwischen den Kampfmodi umschalten

Aktions-Taste

Hieb von links/Rennen

Hieb von oben

Hieb von rechts

Info: Für einen stärkeren Schlag die entsprechenden Knöpfe länger gedrückt halten. Für einen stärkeren Schlag die entsprechenden Knöpfe länger gedrückt halten.



Micro Machines V3

■ HERSTELLER: Codemasters
■ GENRE: Fun-Racer
■ ART: Spielbare Demo, nur für zwei Spieler

STEUERUNG:

Steuerkreuz: Steuerung

beschleunigen

oder R oder L hüpfen

bremsen

oder R hupen, bzw. Power-Up oder Spezial auslösen

L aktuelles Power-Up wegwerfen



Spider

■ HERSTELLER: BMG Interactive
■ GENRE: Jump'n-Run
■ ART: spielbare Demo

STEUERUNG:

Steuerkreuz: bewegen

springen

angreifen bzw. schießen

Spiel beenden

START Pause

R Waffe wechseln



Trash-It

■ HERSTELLER: GT Interactive
■ GENRE: Hammer'n-Run
■ ART: spielbare Demo

STEUERUNG OHNE HAMMER:

Steuerkreuz nach oben: Nach oben bzw. hinaus gehen

Steuerkreuz nach unten: Nach unten bzw. hinein gehen

Steuerkreuz links/rechts: Nach links bzw. rechts gehen

springen

drücken

Gegenstand aufnehmen und werfen. Zum Zielen Knopf gedrückt halten und Steuerkreuz bewegen.

Hammer nehmen oder zum Vakuum-Sauger wechseln.

+ Steuerkreuz nach oben Vakuum-Sauger nehmen.

dann Steuerkreuz nach unten und Power-Angriff Steuerkreuz unten + rechts (2 Sekunden) dann weiter Sprung

STEUERUNG MIT HAMMER:

Steuerkreuz nach unten: hinein gehen

seitlicher Schlag (für starken Schlag Taste gedrückt halten)

Schlag nach unten (für starken Schlag Taste gedrückt halten)

Rennen mit Gegenstand gedrückt halten



Das fehlende CD-Cover folgt in der nächsten Ausgabe!

World Wide PlayStation Web

Die aktuellsten Quellen, die es in Sachen PlayStation gibt, sind im Internet zu finden. Auf was warten Sie noch? Schmeißen Sie Ihren PC an und folgen Sie uns in die unendlichen Weiten des World Wide Web! von Artur Hoffmann

Das Internet hat in den letzten beiden Jahren den Sprung von einem Tummelplatz für Computerfreaks zu einem ernstzunehmenden Massenmedium geschafft. Kein namhaftes Unternehmen kann es sich heute noch leisten, nicht im World Wide Web präsent zu sein. Dieses Engagement dient zum einen der reinen Promotion, hat aber auch für Sie den nicht zu unterschätzenden Vorteil, daß Sie eine ständig verfügbare Informationsquelle haben.

Spielefirmen

Die Seiten der Spielefirmen sind die beliebtesten Anlaufstellen eines jeden Internetsurfers, der sich über PlayStation-Games informieren möchte. Von A wie Acclaim, über M wie Maxis bis hin zu W wie Wizard Software – nahezu jedes Unternehmen lädt Sie zum hemmungslosen Stöbern ein.

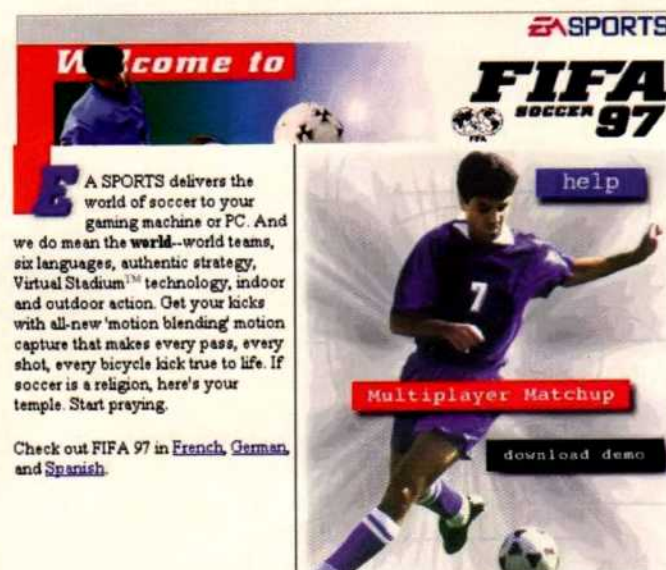
Sony PlayStation Homepage

Ihren ersten Besuch sollten Sie natürlich der offiziellen Sony-Homepage (<http://www.sepc.sony.com/SCEA/index.html>) abstaten. Aufgeteilt in die Bereiche "the arena", "what's hot", "tech specs" und "underground" finden Sie auf

diesen Seiten Informationen zu den Spielen, zur Hardware sowie technische Daten. Besonders wichtige Titel werden Ihnen dabei nicht nur ausführlich in Wort und Bild vorgestellt, sondern Sie dürfen sich auch Videosequenzen herunterladen. Die grafische Darstellung ist dabei wirklich hervorragend und macht das Rumsurfen zu einem Vergnügen.

Electronic Arts

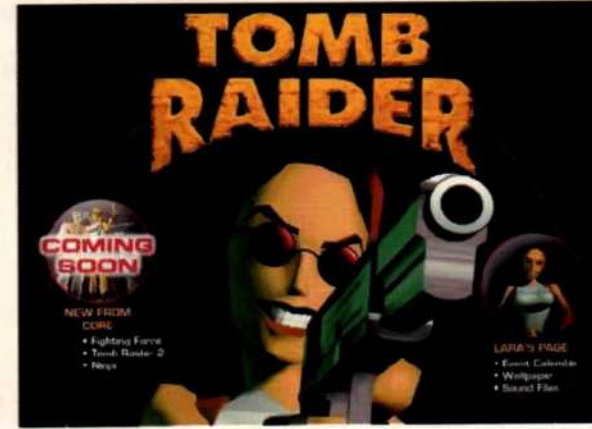
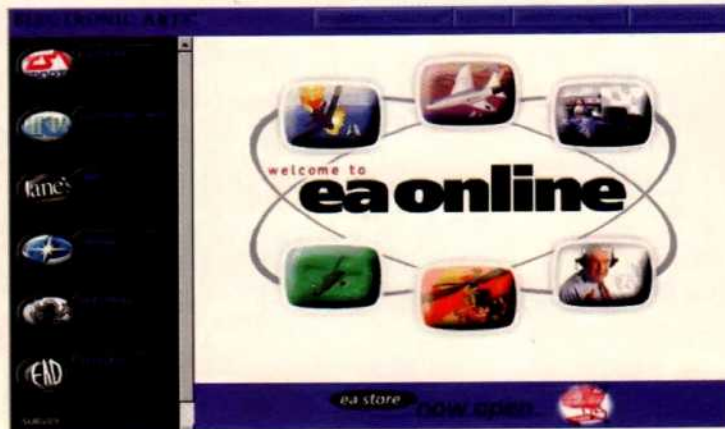
Mit einem Besuch bei Electronic Arts schlagen Sie gleich mehrere Fliegen mit einer Klappe. Nicht we-



niger als fünf Spieleschmieden sind unter dem Electronic-Arts-Label vereinigt. Neben EA bzw. EA Sports haben Sie von dieser Homepage (<http://www.ea.com/>) auch Zugriff auf die Seiten von Bullfrog (Magic Carpet), Origin (Wing Commander) und Janes (Spezialist für Simulationen). Der einzige Kritikpunkt dieser Page ist die Tatsache, daß Electronic Arts nicht bereits auf der Hauptseite einen Service speziell für PlayStation-Fans anbietet.

Acclaim

Die Acclaim-Homepage (<http://www.acclaimnation.com/>) empfängt Sie bereits auf der Startseite





mit den Logos der wichtigsten Spiele. Konkret bedeutet das, daß sich alles um den Megahit "Turok – Dinosaur Hunter" dreht. Die hierzu angebotenen Informationen reichen über eine Screenshotgalerie, eine Vorstellung der einzelnen Waffen und Gegner sowie Hintergrundfacts zum eigentlichen Gamedesign. Haben Sie nach soviel Turok Appetit auf ein Demo bekommen, dürfen Sie sich in der Abteilung "Quick-times" insgesamt acht verschiedene Demofilmchen herunterladen.

BMG Interactive

Eines der wenigen deutschsprachigen Angebote, die Sie im World Wide Web finden, ist die Homepage von BMG Interactive (<http://www.bmginteractive.de/>). Unter dem Menüpunkt "Products" verstecken sich die von BMG vertriebenen PlayStation-Spiele. Leider stellen Ihnen die Macher nur "Legacy of Kain" und "Pandemonium" in Wort und Bild vor. Ähnlich mager sieht es auch mit den Downloadmöglichkeiten aus. Aber was nicht ist, kann ja noch werden.

Codemasters

Die Macher des starken "Micro Machines V3" bieten allen Rennfans einen ganz besonderen Service (<http://www.codemasters.com/>). Neben den üblichen Infos zu den einzelnen Spielen dürfen Sie Ihre Rundenrekorde in der "MM3V3 Hall of Fame" der staunenden Öffentlichkeit vorführen. Um an diesem coolen Service teilzuhaben, sehen Sie im Start-Bildschirm unter "Player Records" nach. Unter Ihrer Rekordzeit steht ein zehnstelliger Code, der die Echtheit Ihres Rekordes bestätigt. Diesen Code geben Sie einfach in einer übersichtlichen Eingabemaske ein, ready to go!



Infogrames

Der französische Spielespezialist sorgte mit den ersten Bildern des exzellenten "V-Rally" für Aufsehen. Falls Sie mehr Informationen zu diesem Spiel brauchen, sollten Sie sich die englische Homepage (<http://www.infogrames.fr/anglais/accueil.htm>) unbedingt ansehen. Über den Menüpunkt "Pipeline" gelangen Sie direkt zu den Neuheiten. Trotz des netten Aussehens küm-



mert sich die Infogrames-Page zu wenig um die Interessen der PlayStation-Fans.

Konami

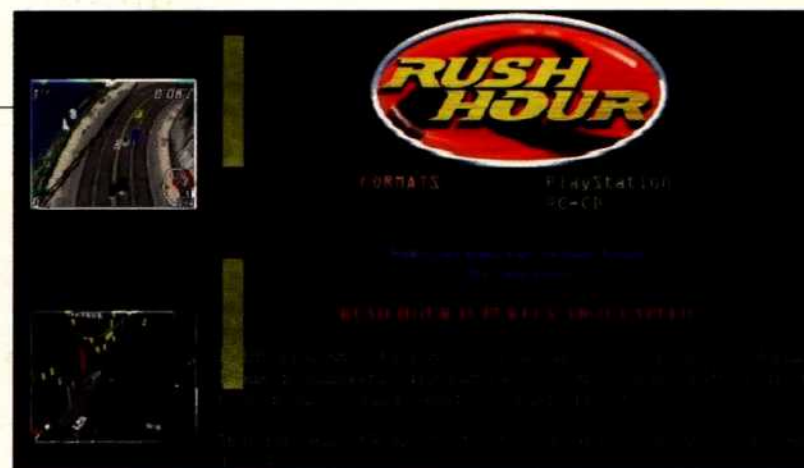
Mit Konami stellt sich einer der wichtigsten Spieleentwickler im World Wide Web vor (<http://www.konami.com/>). Von ähnlich hoher Qualität wie die meisten Titel ist auch die Homepage. Aufgeteilt in



die beiden großen Bereiche "Home" und "Arcade" warten hier unendlich viele Textinformationen, Screenshots und Videosequenzen auf Ihren nervösen Mausklick. Dabei werden nicht nur bereits veröffentlichte Spiele wie z.B. "Suikoden", "Broken Helix" oder "NBA – In The Zone 2", sondern auch brandneue Titel abgehandelt.

Psygnosis

Eine der ausführlichsten und informativsten Spielehersteller-Homepages, die Sie im ganzen Internet finden, ist die von Psygnosis



(<http://www.psygnosis.com/>). Besonders die Abteilung "Sightings" ist vom allerfeinsten, da Ihnen hier nahezu alle in Kürze erscheinenden Titel vorgestellt werden. Allerdings beziehen sich die Informationen sowohl auf die PC- als auch auf die PlayStation-Variante. Hier wäre eine striktere Trennung nicht verkehrt. Als Ausgleich dürfen Sie sich im Bereich "e-clips" Videosequenzen herunterladen, bis Ihre Telefonrechnung einen sensationellen Höchststand erreicht.

Tomb Raider

Bestimmte Spiele sind so bekannt, daß die Firmen sie auf eigenen Homepages der staunenden Öffentlichkeit vorführen. Ein – wenn nicht sogar das beste – Beispiel dafür ist die Homepage von Lara Croft (<http://www.tombraider.com/>). Auf diesen Seiten dreht sich alles um das Superspiel "Tomb Raider". Vor allem Fans werden sich über die herunterladbaren Videosequenzen, Bilder und Sounddateien freuen. Alles in allem ist hier das Mekka der Lara-Groupies.

Virgin

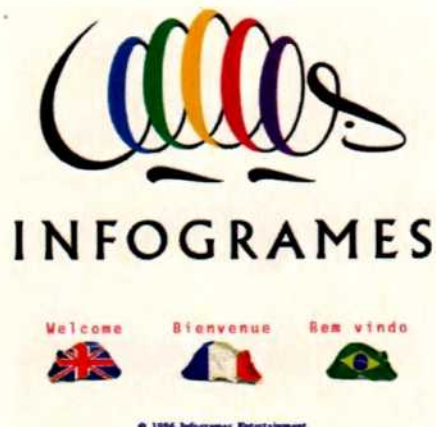
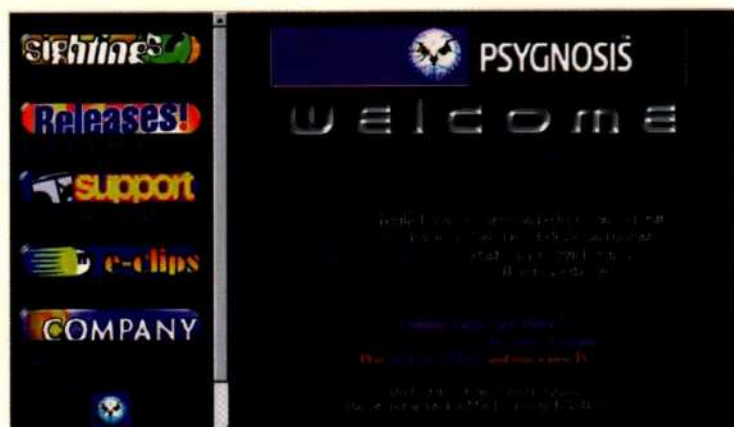
Auch der Konzern Virgin mischt in der PlayStation-Szene kräftig mit. Auf der Homepage (<http://www.vie.com/low/games/index.html>) dürfen Sie sich selbst ein Bild über die Aktivitäten machen. Zur Auswahl stehen Ihnen die Punkte "The Hot List" und "In The Werks". Wie diese Namen bereits vermuten lassen, handelt es sich dabei um Listen bereits veröffentlichter bzw. kommender PlayStation-Games. Leider verzichteten die Entwickler dieser Seite auf eine Trennung zwischen Konsole und dem Rest der Welt. Klicken ist hier Trumpf. Dafür sind die angebotenen Infos in Ordnung.



Weitere Adressen

Da wir Ihnen natürlich nicht alle Homepages der einzelnen Unternehmen, Programmiererteams bzw. Distributoren ausführlich vorstellen können, verraten wir Ihnen wenigstens die Adressen der besten Internetangebote.

Unternehmen	Spiele	Adresse
Activision	MechWarrior 2, Pifall 3D, Hyperblade	http://www.activision.com/
American Softworks Corporation	Ten Pin Alley	http://ascgames.com/
Boss Game Studio	Spider	http://www.bossgame.com/
Bullfrog	Theme Park, Syndicate Wars	http://www.bullfrog.co.uk/
Capcom	Resident Evil 1 und 2, Final Fantasy VII	http://www.capcoment.com/
Crystal Dynamics	Blood Omen, Blazing Dragons, Slam'n'Jam	http://www.crystald.com/
Cyan	Myst	http://www.cyan.com/
DMA Design	Grand Theft Auto	http://www.dma.co.uk/
EA Sports	FIFA 97, NHL 97, NBA 97	http://www.easports.com/index.html
Eidos Interactive	Tomb Raider, Swagman, BLAM! Machinehead	http://www.eidosinteractive.com/
Gremlin Interactive	Reloaded, Actua Soccer, Sandwarriors	http://www.gremlin.co.uk/
GT Interactive	Hexen, indizierte Spiele	http://www.gtinteractive.com/
Interplay Productions	MDK, Descent 1 und 2, Tempest X	http://www.interplay.com/
LucasArts	Dark Forces, Rebel Assault II	http://www.lucasarts.com/
Maxis	Sim City	http://www.maxis.com/
Merit Studios	Road Rage, Total Drivin'	http://www.softdisk.com/comp/merit/index.html
Microprose	X-COM	http://www.microprose.com/
Namco	Soul Blade, Rage Racer, Namco Museum	http://www.namco.com/
Shiny Entertainment	MDK, The Wild 9's	http://www2.shiny.com/shiny/
Square	Tobal No. 1	http://www.square.co.jp/menu.html
Take2 Online	Iron and Blood	http://www.westol.com/~taketwo/main.html
Telstar	Excalibur 2555AD, Wrecking Crew	http://www.telstar.co.uk/menu.htm
UBI Soft	Rayman	http://www.ubisoft.com/germany/germany.html
UEP System	Cool Boarders	http://www.uepsys.com/
Viacom New Media	The Hive	http://www.viacomnewmedia.com/
Westwood Studios	Command & Conquer	http://www.westwood.com/
WizBang!	Hyperplade	http://www.wizbang.com/



Jetzt gibt es das einzige und ultimative

NEU!

NEU!

Magazin für die PlayStation von Sony -

NEU!

exklusiv mit Spiele-Demo-CD-ROM!

NEU!

Testen Sie die nächsten drei Ausgaben

NEU!

und sparen Sie dabei 50%.

NEU!



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

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

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

☐ Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben des PlayStation Magazins! Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit über 10% Preisvorteil (DM 11.50 pro Ausgabe statt DM 12.80) für DM 138,-/12 Ausgaben. Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

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

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

Datum, 2. Unterschrift

CP076

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

Einer geht noch...

Jetzt mal ernsthaft.
Wir haben doch

alle schon einmal diesen **unsterblichen Satz** ausgesprochen: "Nur noch eine Runde". Wie viele unter Ihnen haben es aber **noch weiter getrieben?** von Artur Hoffmann



egen Ende seines Transatlantikfluges blickte der Vertreter einer Softwarefirma aus dem Fenster auf die berühmte Skyline von Manhattan. Und bevor er sich versah, stellte er sich vor, was er für Steine benötigen würde, um die Lücken zwischen den Häusern optimal auszufüllen. Er hatte soeben fünf Stunden lang "Tetris" gespielt. Er war süchtig.

Tetris ist ein unglaublich simples Spiel. Es erschien auf vielerlei Plattformen, aber am besten paßt es auf die Low-Tech-Umgebung von Nintendo's Gameboy mit seinem schwarzweißen Display

im Taschenformat. Wie Sie sicherlich längst wissen, ist der Gedanke des Spiels, die herunterfallenden Steine zu drehen und zu positionieren, so daß sie am Boden ganze Linien ausfüllen, die sich dann auflösen und Platz für neue

Steine machen. Ziel ist es, die sich aufbauende Wand davon abzuhalten, bis ganz nach oben zu wachsen.

Tetris wurde bis heute etwa 40 Millionen mal verkauft. Sein unglaublicher Erfolg geht sicher nicht auf die elementare Grafik, die billige Musik, die Charaktere (solche gibt es gar nicht) oder gar seine Story zurück (eine solche gibt es nämlich auch nicht). Verantwortlich ist ganz allein die Tatsache, daß dieses Spiel süchtig macht. Wer es jemals gespielt hat, weiß, wie sehr es das Leben eines echten Zockers in Besitz nehmen kann.

Bekennen zur Sucht

Sucht ist natürlich ein starkes Wort, welches im allgemeinen mit extrem negativen Bildern verzweifelter Junkies, ausgelaugten Alkoholikern oder sehr fettleibigen Menschen, die sich ständig drei Schokoriegel auf einmal in den Mund stopfen, assoziiert wird. Kein Videogameproduzent würde jemals zugeben, daß er beabsichtigte, die Spieler nach seinem Produkt süchtig zu machen. Auf der anderen Seite wäre er bestimmt auch nicht gerade glücklich darüber, wenn sich ein Zocker schon nach fünf Minuten locker vom neuesten Titel abwen-



Spricht man von Spielsucht, ist der Gedanke an "Tetris" nicht weit. Das auf den ersten Blick simpel gestrickte Spiel ohne augenscheinlich nennenswerte Brillanz zog selbst disziplinierte Menschen bis zur Abhängigkeit in seinen Bann. Auf der PlayStation wurden aber auch Suchterscheinungen bei Games wie "Tekken" diagnostiziert.

FALLSTUDIE 1



Ich weiß nicht, ob ich tetrissüchtig war, aber ich spielte es vor einigen Jahren ununterbrochen. Dieses dauernde Spielen beeinflusste definitiv andere Bereiche meines Lebens. Daran konnte ich schon erkennen, daß die ganze Sache zu einem Problem wurde. Beim Aufwachen lag immer der Gameboy neben mir im Bett und anstatt mich wie früher, rumzudrehen und zu versuchen noch eine Runde zu schlafen, packte ich mir lieber den kleinen Nintendo und spielte für etwa eine halbe Stunde. Das dumme daran war, daß ich immer solange zockte, daß ich danach wie ein Verrückter rasen mußte, um noch den Bus zur Uni zu erwischen. Im Bus angekommen, griff ich dann natürlich wieder zu Tetris.

Im Hörsaal spielte ich solange, bis der Dozent den Raum betrat. Während der Vorlesungen war es zwar sehr schwierig, zu gamen. Trotzdem riskierte ich hin und wieder eine Runde, vor allem dann, wenn ich bei meinen letzten paar Spielen besonders schlecht abgeschnitten hatte. In den Pausen, Freistunden und Mittagszeiten zockte ich immer Tetris, anstatt zu lernen oder meine soziale Kontakte zu pflegen. Ich denke, daß mich meine Freunde und Kommilitonen mich für etwas abgedreht hielten. Doch das war mir zu jener Zeit vollkommen egal.

Zu Hause ging es natürlich weiter, manchmal sogar vor dem Fernseher. Da ich in solchen Situationen bemerkte, daß ich mich so auf keines der beiden Geräte konzentrieren konnte, machte ich meist den Fernseher aus und ging in mein Zimmer – um "ordentlich" Tetris zu spielen. Ein Abschalten des Gameboys kam lediglich dann in Frage, wenn ich wirklich zu müde war, um weiterzumachen. Dies bedeutete dann aber gleichzeitig, daß er beim Aufwachen schon wieder griffbereit neben mir lag.

Wie ich mit dem Spielen aufhörte, weiß ich nicht mehr ganz genau. Es war jedenfalls keine dramatische Entzugsmaßnahme oder so. Auch die Tatsache, daß ich inzwischen zu einem echten Tetrisprofi herangewachsen war, kann es nicht gewesen sein. Diesen Zustand erreichte ich nämlich schon sehr früh. Wenn ich so zurückdenke glaube ich nicht, daß ich mich in den letzten Monaten noch wesentlich verbessert hatte. Das spielte aber keine Rolle, ich machte damals trotzdem weiter. Ich glaube, am Ende langweilte mich das Game einfach nur. Es dauerte bei mir lediglich etwa 18 Monate länger als bei normalen Menschen, bis dieser Effekt eintrat.

Trotz allem spielte ich immer noch mit Begeisterung Videospiele. Manchmal sogar drei oder vier Stunden am Stück. Titel wie "Tekken 2" beschäftigten mich auch heute noch einmal für zwei bis drei Wochen. In eine Abhängigkeit, wie damals von Tetris, bin ich aber nie mehr geraten.



"Ridge Racer" ist ein Paradebeispiel für ein Suchtspiel auf der Konsole. Ein verhältnismäßig einfacher Kurs, der den Gedanken auslöst, daß er doch endlich zu schaffen sein müßte. Bei Games wie "Tomb Raider" entsteht das Suchtpotential aus dem Wunsch zu sehen, was als nächstes passiert, und endlich ans Ziel zu gelangen.

den würde. Der goldene Mittelweg ist, wie überall, nur sehr schwer zu treffen.

Dr. Mark Griffiths, Psychologe an der Universität von Leicester, hat sich über einige Jahre hinweg mit den Effekten des Videospieles auf das menschliche Verhalten beschäftigt. Er ist der Überzeugung, daß diese Art von Sucht kein sehr weitverbreitetes Phänomen ist. Für diejenigen aber, die darunter leiden, stellt es ein wirklich ernsthaftes Problem dar. Er berichtet von Fällen, in denen Betroffene sogar Diebstähle begingen, um den Kauf von Spielen zu finanzieren; von Menschen, die nur um zu spielen, nicht zur Arbeit oder in die Schule gingen und auch von solchen, die einfach alles schleifen ließen, was den meisten als wichtig erscheint – Karriere, Familie, Gesundheit, etc. "Es gibt Leute, die meiner Meinung nach mit vollem Recht als Süchtige bezeichnet werden können," führt er aus. "In einer Umfrage, die wir durchführten, gaben fünf Prozent der Gamer an, in der Woche über 30 Stunden zu spielen und sich süchtig zu fühlen. Das würde bedeuten, daß einer von 20 Spielern betroffen wäre. Ich denke aber, daß diese Zahlen etwas hoch gegriffen sind. Dennoch ist sichtbar, daß hier ein Problem existiert, das ernst genommen werden muß und nicht einfach als "trivial" abgetan werden darf. Und ob diese Leute nun klinisch süchtig sind oder nicht: Bei 30 Stunden pro Woche sollte jeder besorgt sein, der an seiner gesunden sozialen Entwicklung interessiert ist."

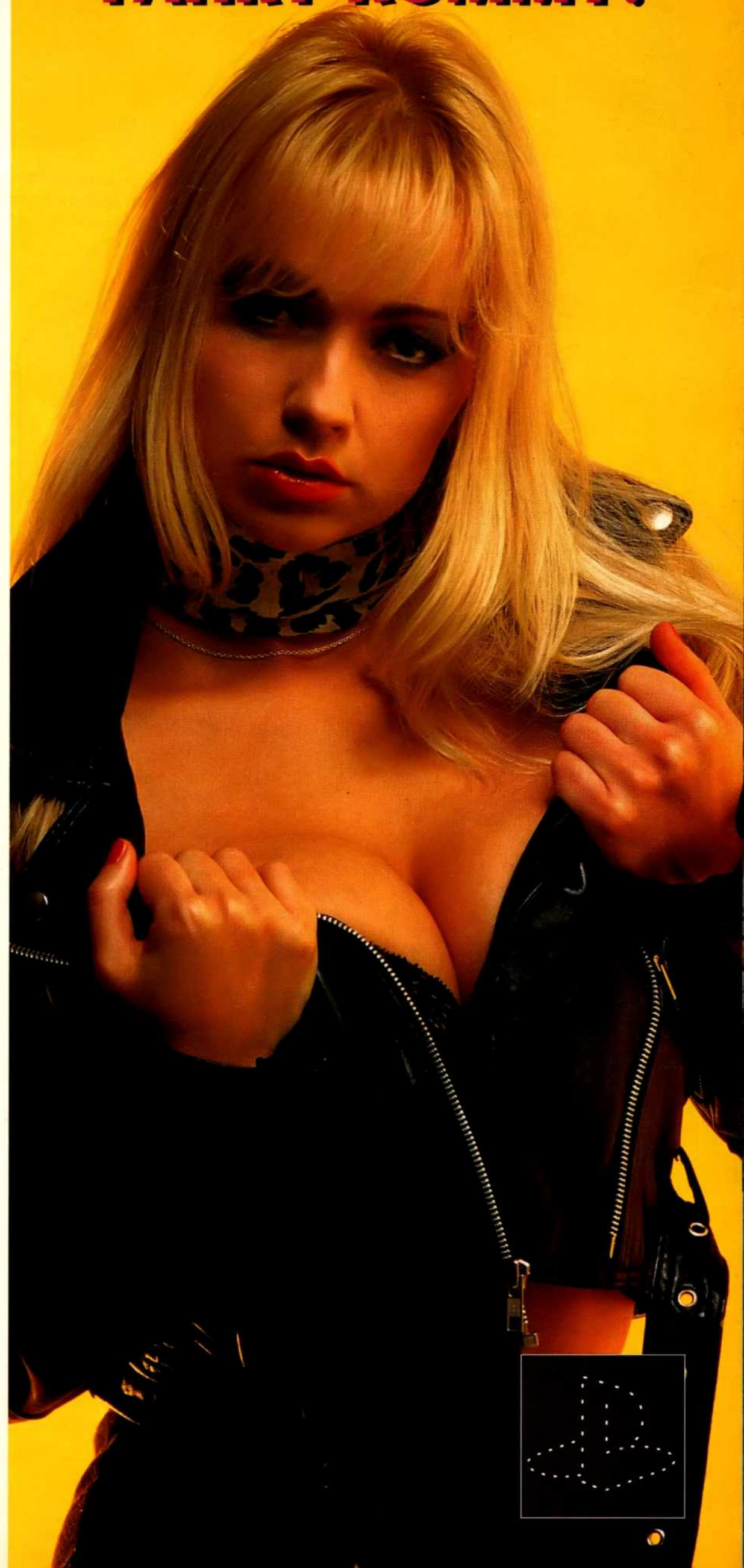
Diese fünf Prozent der Gamer spielen durchschnittlich vier Stunden pro Tag, die Spitzenwerte liegen bei acht bis zehn Stunden.

Männersache

Es ist nicht gerade sonderlich überraschend, daß diese kleine Gruppe mit dem großen Problem fast ausschließlich männlichen Geschlechts ist. Die Videospielsucht scheint Mädchen und Frauen nicht zu betreffen. Griffiths meint dazu: "Das spiegelt einfach die Natur der Videospiele wider. Diese werden fast immer von Männern für Männer gemacht, und sozial betrachtet, werden Frauen und Mädchen für das Spielen auch weit weniger belohnt oder respektiert. Es ist rein eine Sache der Jungs."

Akute Abhängigkeit kann sich in physischen Symptomen, aber auch in Verhaltensmustern ausdrücken. Süchtige berichteten über Schmerzen in Handgelenken, Ellbogen und Nacken, bedingt durch Ver-

WAS MACHT DIESE DAME, WENN SIE VOLL IN FAHRT KOMMT?





Simulationsspiele wie "Sim City", auf den ersten Blick ganz seriöse, ja sogar ernsthafte Unterhaltung, haben ebenfalls einen hohen Suchtfaktor. Schließlich gibt es immer wieder etwas zu tun oder zu bauen, was ein Abschalten unmöglich macht. Mit "Bust-A-Move" verhält es sich ähnlich wie mit "Tetris": Einer geht noch. Und noch einer. Und noch einer.

krampfungen während langer Spielzeiten ohne Pause.

Interessanterweise behauptet Griffith, daß es kein bestimmtes Spielegenre gebe, das unbedingt zur Sucht führt. Seiner Meinung nach können manche Süchtige ebensoviel Zeit mit

einem massiven PC-Titel wie

"SimCity" zu bringen, wie andere mit dem einfachsten Puzzlespiel.

Ihm ist jedoch bewußt, daß es bestimmte Tricks und Techniken gibt, deren sich Ent-

wickler bedienen, um des Interesse des Spielers permanent hoch zu halten.

Zunächst wird das Tempo der Action fast immer auf einem hohen Level gehalten. Bei Tetris erscheint z.B. immer erst dann ein neuer Stein, wenn der letzte den Boden berührt hat. In jedem Plattformers ist immer ein Hindernis oder Gegner im Bild, über den Sie springen müssen. Kein einziges gutes Spiel läßt den Gedanken des Gamers Zeit zum Abschweifen. Dabei ist die Mehrzahl der Aufgaben relativ simpel. Sie müssen von einer Plattform auf die andere springen, eine angenehm platzierte Gruppe Aliens abschießen, einige strategisch positionierte Power-Ups einsammeln, etc. Das bedeutet, daß Sie alle paar Sekunden etwas richtig machen und damit belohnt werden, daß Sie durch das Spiel kommen. Griffith erklärt: "Dies sind kleine psychologische Haken, die für Mini-Hochs sorgen und Ihnen das Gefühl von Fortschritt vermitteln."

Sie geben Ihnen auch den Enthusiasmus, der für die echten Herausforderungen notwendig ist. Denn diese entscheiden über den wahren Erfolg oder Mißerfolg innerhalb eines Games.

Die sogenannten Scoring-Systeme sind der eigentliche Schlüssel, den die Produzenten einsetzen, um Sie als Spieler an den Bildschirm zu fesseln. Das ganze Konzept des Messens und Bewertens Ihrer Leistung ist der zentrale Nährboden für die Suchtentwicklung. Es liefert den Hauptgrund, das Spiel noch einmal von vorne zu beginnen – nur um zu versuchen, das

vorherige Ergebnis oder gar den High-Score zu brechen.

Griffith glaubt jedoch, daß es nicht nur diese Erfolge sind, die die Leute bei der Stange halten. "Das knappe Verfehlen ist genauso wichtig. Spiele sind so konstruiert, daß Sie – wenn sie einmal ein bestimmtes Level erreicht haben – relativ leicht wieder dorthin gelangen. Sie lernen die nötigen Kniffe und Tricks, so daß Sie bei jedem Durchgang zum wirklich aufregenden Teil vordringen. Nämlich zu dem, der Ihr Herz rasen und das Adrenalin fließen läßt. Dann ist es, selbst wenn Sie Ihren High-Score nicht schlagen, immer noch ein tolles Erlebnis gewesen und auf jeden Fall eine Wiederholung wert."

Positive Ansätze

Aufgrund seiner Position an der Front der Forschung über psychologische Effekte des Videospieles wird Griffith regelmäßig von Rundfunk, Fernsehen und Zeitungen zu diesem Phänomen befragt. Meistens, so sagt er, sucht die Presse nach jemandem, der diese Spiele als eine reine Zeit- und Geldverschwendung qualifiziert. Da ist Griffith aber der falsche Mann. Als begeisterter Spieler weiß er von der extrem gesunden Wirkung von Konsolen wie der PlayStation. Ein absolutes Videospielverbot würde er daher niemals unterstützen. Statt dessen begrüßt er die FSK-Altersempfehlungen, die auf allen deutschen Spielen prangen. Darüber hinaus rät er, daß die Verpackungen noch mehr Informationen über den Inhalt des Spieles bieten sollten. Auf diese Art und Weise könnten z.B. Eltern bewußtere Kaufentscheidungen treffen. Er unterstreicht außerdem, daß Spiele in einigen Gebieten als probates Mittel zum Abbau von psychologischen Problemen eingesetzt werden. Auf Kinderstationen werden Videospiele beispielsweise therapeutisch verwendet. Die Berater sind dort in vielen Fällen sehr

FALLSTUDIE 2



Das erste Game, das ich auf meiner PlayStation spielte, war Ridge Racer. Es war so gegen 20.30 Uhr, als ich damit fertig war, die Konsole an den Fernseher anzuschließen. Anschließend wollte ich mich damit so bis etwa 22 Uhr vergnügen. Dann geriet ich jedoch derart in den Sog von Ridge Racer, daß es bereits nach Mitternacht war, bevor ich das erste mal auf die Uhr sah. Zu dieser Zeit war ich dem Spiel aber schon total verfallen. Ich entschloß mich also, noch ein Stündchen dranzuhängen, schließlich ist ein Uhr keine Zeit für einen Erwachsenen. Daß ich am nächsten Morgen um 8.30 Uhr in der Arbeit sein mußte – daran verschwendete ich keinen Gedanken. Unter die Bettdecke schaffte ich es dann doch erst gegen 4 Uhr morgens. Selbst dann hatte ich noch keine Ruhe. Es mag sich ja dumm anhören, aber ich fuhr in meinem Kopf weiter Rennen, ich konnte einfach nicht damit aufhören.

Gegen 5 Uhr muß ich dann wohl eingeschlafen sein. Das bedeutet, daß ich 2 Stunden im Reich der Träume war, bevor der Wecker mich wieder in die richtige Welt zurückholte. Das beste war, daß ich mich – obwohl total gerädert – doch irgendwie toll fühlte. In der Arbeit erzählte ich allen von meiner PlayStation und davon, was für ein starkes Spiel Ridge Racer doch sei. Zu Hause machte ich dann auch sofort weiter. Diesmal blieb ich etwa fünf Stunden dran, von 19 Uhr bis Mitternacht. Dann war ich so erledigt, daß ich einfach nicht mehr konnte. Die Zeitspanne, die ich jeden Abend mit meiner Konsole verbrachte, nahm in der Folgezeit ständig ab. Dennoch spielte ich sogar einige Monate später noch allabendlich ein paar Stunden. Heute bleibe ich nur noch zwei Stunden dran, wenn ich ein neues Game habe. Die anfängliche Euphorie legt sich meist nach einer Woche. Das letzte mal erwischte es mich bei "Tomb Raider".

Auch ich bin immer noch ein großer Videospieelfan und ich bin glücklich, jede Woche sechs oder sieben Stunden mit meiner PlayStation zu verbringen. Das macht mich absolut nicht zum Süchtigen, ich kann mir allerdings vorstellen, wie man zu einem solchen wird. Es ist leicht, sich und die Umwelt beim Spielen völlig zu vergessen.



glücklich darüber, daß sich die jungen Patienten mit den Games beschäftigen, anstatt ihre Krankheit und sich selbst zu bedauern.

In den Vereinigten Staaten werden Spiele sogar dazu eingesetzt, um die Menge an Schmerzmitteln, welche nach Behandlungen wie einer Chemotherapie benötigt werden, zu reduzieren. Griffith ist davon überzeugt, daß der pure positive Unterhaltungswert den negativen Seiten der Spiele weit überlegen ist. Daß die Sucht existiert, erkennt er an und stuft sie auch als ernsthaftes – wenn auch nicht unbedingt weitverbreitetes – Problem ein. Auch sind bisher noch keinerlei Langzeitschäden bei Betroffenen bekannt.

Auch mal "nein" sagen

Griffith unterstreicht auch, daß sofortige und komplette Abstinenz kein geeigneter Weg ist, um die Spielsucht zu besiegen. Statt dessen empfiehlt er eine abgestufte Methode, um die Spielzeiten zu senken und so das Gamen von einer Obsession zu einer ganz normalen Vergnügung im Leben eines ausgeglichenen Menschen zurückzuschrauben.

"Es klingt banal, aber man muß sich immer daran erinnern, alles in Maßen zu genießen. Wenn Sie beginnen, mehr als drei Stunden täglich zu spielen, so sollten Sie einmal darüber nachdenken, sich ein wenig einzuschränken. Heben Sie sich das Spiel einfach für das Ende des Tages auf, wenn alles andere erledigt ist. Dann gönnen Sie sich eine Runde zur Entspannung. Versuchen Sie auch, so oft wie möglich in einer sozialen Umgebung zu spielen und pflegen Sie auch so viele andere Interessen wie nur möglich. Anhand dieser allgemeinen Hinweise erkennen Sie bereits, daß ein gesunder Menschenverstand vollkommen ausreicht, um vor der Sucht geschützt zu sein."

Reicht der gute Wille allein nicht, hat der gute Mr. Griffith auch extremere Maßnahmen in petto. Im Handel gibt es bereits elektronische Geräte, die den Fernseher nach einer bestimmten Zeit automatisch abschalten und deaktivieren. Diese arbeiten mit einem Code, ohne den es unmöglich ist, das Gerät vor Ablauf der Sperrzeit wieder einzuschalten. Ist jemand ernsthaft süchtig, so kann er einen Freund bitten, bestimmte Zeitlimits einzuspeichern und den Code für sich zu behalten. Bei einem Preis von über 200 Mark ist dies allerdings eine etwas drastische Methode, die aber in besonders schwerwiegenden Fällen durchaus angemessen sein kann.

pat



FALLSTUDIE 3



Selbst ich kann ein Lied davon singen, wie fesselnd Spiele sein können. Als vor Äonen Sid Meier's "Civilisation" das Licht der Windows-Welt erblickte, konnte ich mich nur schwerlich vom schimmernden Monitor losreißen. Ich arbeitete bereits den ganzen Tag am Rechner und saß in meiner Freizeit vor Statistikfenstern, Einheitenübersichten und strategischen Plänen. In meiner damaligen Euphorie vergaß ich natürlich Zeit und Raum und dachte nur an den nächsten Zug. OK, im Jahre 1950 speichere ich das Spiel und gehe ins Bett – ich muß morgen fünf Seiten über dies und das schreiben. Pustekuchen! Just im Jahre 1949 greifen mich diese hinterhältigen Amerikaner an – nun muß General Artur erst einmal die Invasion eindämmen, bevor es ins Bett geht. So lief es wochenlang weiter. War ein Spiel vorbei, begann ich von neuem. 120 Millionen Einwohner und ein Rating von 112% sind noch zu wenig – das geht noch besser. Auf diese Art und Weise verbrachte ich mehrere Wochen. Gott sei Dank litt meine Arbeit nicht darunter, da mich täglich bitterböse Anrufe aus diversen Redaktionen an meine Pflichten erinnerten.

Diese Spielsucht überfiel mich abermals bei Erscheinen von "Civilisation II". Neue Version – altes Problem. Wieder gingen Nächte flöten, meine Augenringe reichten bereits bis zum Kinn. Erledigt hat sich das Problem von selbst. Mangels Speicherplatz löschte ich das Spiel von meiner Festplatte. Die CD finde ich mittlerweile schon lange nicht mehr.

Aus diesen eigenen Erfahrungen kann ich den Gedanken, die Mr. Griffith mit sich herumträgt, nur zustimmen. Gerade Civilisation ist ein Spiel, das rasch zugänglich ist und mit zunehmender Dauer immer fesselnder wird. Ich kenne kein zweites Game, das die Motivationskurve bei mir derart konstant auf einem hohen Level hielt.

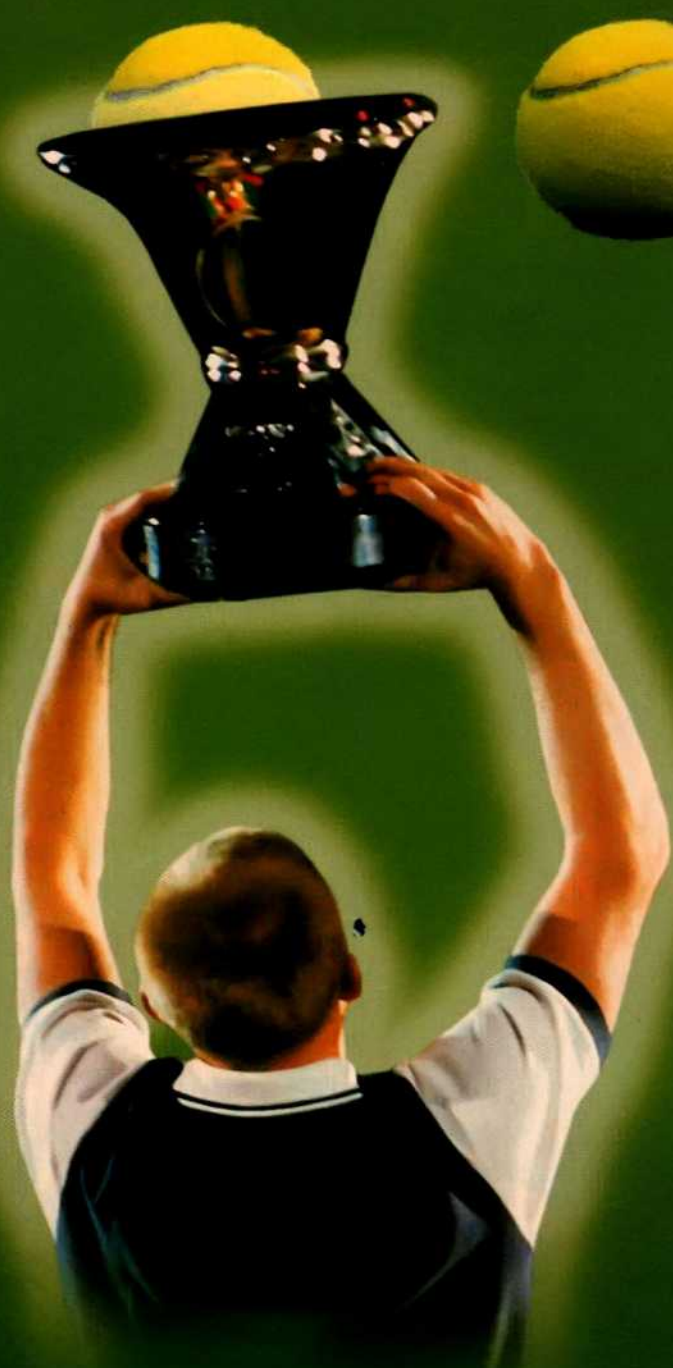
DICH NASS!



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.



BUMM, BUMM! UND IMMER WIEDER, WIEDER BUMM, BUMM!

Michael Stich ist längst nicht mehr so gut,
Boris Becker will unbedingt nach Florida,
und wenn man den Namen **Steffi Graf** hört,
assoziiert man automatisch **Rückenprobleme**
und **Steuerhinterziehung**.
Jetzt liegt es an Ihnen, die deutschen Farben
in der **Welt des "Weißen Sports"**
würdig zu vertreten. von Michael Hundt

Namco Tennis Smash Court

(Sony Computer Entertainment)

Rasante Games, Action pur, Sounds, daß jeder mit den Ohren wackelt. Bisher wußte Namco mit seinen Produkten zu überzeugen ("Ridge Racer Revolution", "Tekken 2", und so weiter). Mit "Tennis Smash Court" präsentiert die Softwareschmiede nun auch ein Tennis-

spiel für die PlayStation. Ein paar nette Geräusche, viele Spieler zur Auswahl und Tennisplätze im mittelalterlichen Deutschland oder auf einer Insel in Thailand. Das sind eigentlich alle interessanten Features von Namco Tennis Smash Court.



Nicht genug, um ein wirklich gutes Game für die PlayStation auszumachen. Es erinnert viel mehr an die Umsetzung eines Tennisspiels, das es vor einigen Jahren bereits für den Gameboy gab. Sie steuern eine Figur, die vom Aussehen her am ehesten einer japanischen Comic-Figur ähnelt. Die Bewegungen, die Sie – beziehungsweise Ihr Alter Ego – während des Spiels mit dem Schläger vollziehen, sehen so aus, als würden Sie – oder er – versuchen, imaginäre Fliegen zu erschlagen. Immerhin haben die Programmierer auf Details wie Schieds- und Linienrichter geachtet, und auch das Publikum zeigt eine gewisse Resonanz auf Ihr Spiel. Doch daß Sie dem Geschehen nur aus einer Perspektive folgen dürfen, schlägt negativ zu Buche, ebenso der Bewegungsablauf der Spieler. Warum sich die Kontrahenten auf Rasen- oder Hartplätzen ewig lange Ballwechsel liefern, oder der Computergegner auch Bälle annimmt, die eigentlich deutlich im Aus waren, bleibt wohl ein Geheimnis der Entwickler.

Nachdem Sie die CD in Ihre PlayStation eingelegt haben, haben Sie die Wahl zwischen nur zwei Austragemodi. Im "Exhibition Mode" kommen Sie in den Genuß –

und das ist nicht ironisch gemeint – von Tennisplätzen auf Thaiti, in der kanadischen Wildnis oder in einer mittelalterlichen Stadt in Deutschland. Im "Tennis Club"-Modus geben Sie dem Spieler einen eigenen Namen, und auch den Court dürfen Sie umbenennen. Sie nehmen an Meisterschaften rund um den Globus teil und sammeln neben wertvollen Ranglistenpunkten auch Gegenstände, mit denen Sie ihren Platz verschönern. Haben Sie eine bestimmte Punktzahl erreicht, werden Sie von einem der Top-Spieler zu einem Duell herausgefordert. Sollten Sie auch dieses Match erfolgreich beenden, sind Sie der absolute Namco-Champion. So interessant wie sich das alles anhört, ist es leider nicht. Dem Spiel fehlt es zu sehr an Realität, als daß es echte Tennisfans motivieren würde. Für Kids könnte Tennis Smash Court allerdings durchaus amüsant sein.

Sampras Extreme Tennis

(Konami)

Pete Sampras – allein der Name dieses Tennisstars aus den Vereinigten Staaten bürgt schon für Qualität – nicht nur auf dem realen Court. Die Bewegungsabläufe des Topspielers nahmen die sich Programmierer zum Vorbild, um den 22 Gegnern mittels Motion Capturing einen realistischen Bewegungsablauf zu verpassen. Acht verschiedene Blickwinkel sorgen für echtes Tennis Feeling. Am interessantesten ist dabei die "Ich-Perspektive". Hier sehen Sie die Bälle richtig auf sich zufliegen. Kommt Ihnen einer mal zu nahe, werden Sie sich instinktiv vor dem Bildschirm ducken. Die Grafiken sind sauber und die Bewegungsabläufe flüssig. Und auch bei den Stadion haben die Programmierer exakt gearbeitet. Egal ob Sie in der Halle oder im Freien spielen, die Geräuschkulisse entspricht durchaus dem eines Tennispublikums. Bei besonders spektakulären Ballwechseln oder groben Schnitzern der Spieler ist schon mal ein Raunen der Zuschauer zu hören. Was zum absoluten Center Court Feeling nur noch fehlt, sind die Ballmädchen und -jungen sowie animierte Linienrichter. Bei der jetzigen Version von Sampras Extreme Tennis sind zwar die Linienrichter grafisch vorhanden, zeigen bei den Schlägen aber noch keine optische Reaktion.

Bei Sampras Extreme Tennis ist es wie im richtigen Leben. Zunächst müssen Sie sich als ungesetzter Nobody durch die Turniere schlagen und sich ihre Punkte mühselig erkämpfen. Zu Beginn Ihrer Karriere ist der Trophäenschrank im

Jetzt gleich gewinnen!

Sport Scheck hat wertvolle Preise für unsere Leser bereitgestellt:

zwei hochwertige WILSON-Tennis-schläger (im Wert von je ca. 400 Mark)

10 Event-T-Shirts und 10 Event-Kappen

warten auf die Gewinner der Verlosungskaktion.

Möchten Sie mitspielen? Dann beantworten Sie bitte folgende Frage:

Bei Herren-Wettkämpfen dürfen maximal fünf Sätze gespielt werden. Wieviele sind es bei den Damen?

Schicken Sie die Antwort als Postkarte (bitte keine Briefe!), Fax oder E-Mail an den DMV/Franzis Verlag, PlayStation-Magazin, Stichwort "TOP 97", Dornacher Str. 3 d, 85622 Feldkirchen, Fax: 089/99115-

499, E-Mail: 104706.160@compuserve.com. Mitarbeiter unserer Verlage sowie

deren Angehörige dürfen sich – wie immer – nicht an dieser Aktion beteiligen. Einsendeschluß ist der 30.05.1997.



heimischen Wohnzimmer noch leer und dient nur als Staubfänger. Aber nach jedem Turniersieg kommt ein neuer Silberpott hinzu, so daß es bald nur noch so blinkt. Neben dem Turniermodus dürfen Sie außerdem einzelne Partien wagen oder im Ausscheidungsmodus antreten, in dem Sie sich von einem Achter-Feld bis ins Finale vorkämpfen. Das interessante am Austragungsmodus ist, daß mittels Multi-Tap bis zu acht "echte" Spieler teilnehmen können. Also laden Sie am Besten ein paar Freunde ein, um ein paar amüsante Tennisstunden vor der PlayStation zu verbringen.

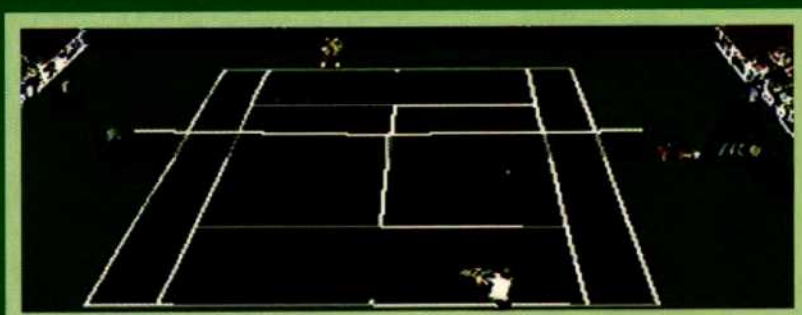
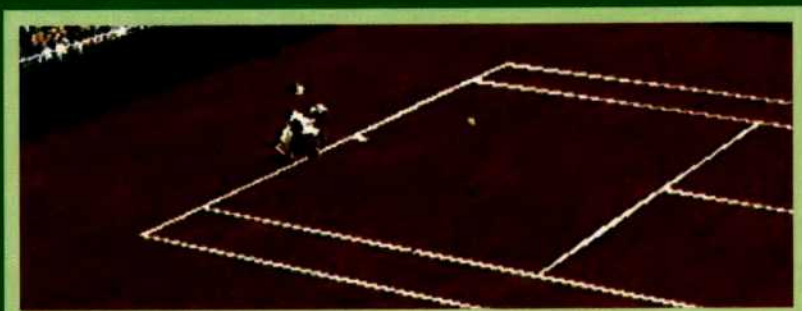
Pete Sampras Extreme Tennis ist wohl die realistischste Tennis-Simulation auf der PlayStation. Die Steuerung ist umfangreich, ohne

kompliziert zu werden. Sie müssen also nicht ständig im Handbuch nachschlagen, um herauszufinden, wie Sie den nächsten Schlag auszuführen haben. Daß Ihnen zu Beginn der Partie nur wenig Spieler zur Auswahl stehen, erhöht den Reiz und die Motivation ungemein. Schließlich hat Sampras auch nicht gleich als Nummer Eins der Welt-rangliste angefangen.

Break Point

(Laguna Videogames)

Der Aufschlag war schon immer einer Ihrer Schwachpunkte beim Tennis? Dann sind Sie bei "Break Point" an der richtigen Adresse. Denn für diesen Fall haben sich die Programmierer eine "Aufschlagautomatik" ausgedacht – drücken Sie einfach auf die Dreieck-Taste ihres Steuerpads und der Rest geschieht von



selbst. Üben Sie also ruhig an Ihrem ersten Service, denn den zweiten bringen Sie mit Sicherheit übers Netz.

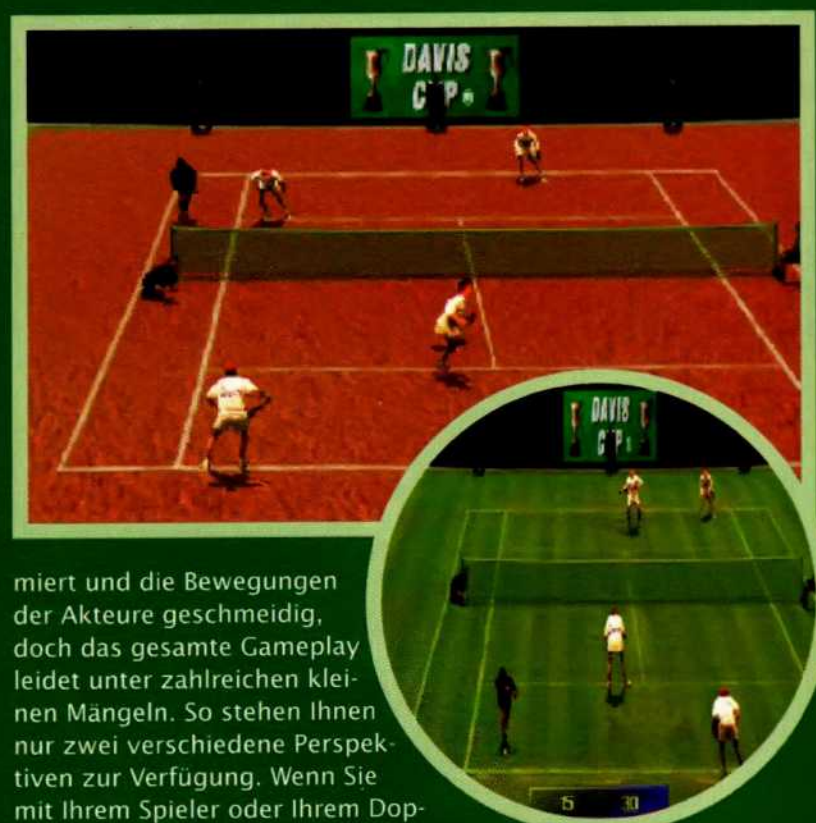
Für viel Abwechslung sorgen fünf Modi – vom Training bis hin zum Turnier, allerdings mit der Einschränkung, daß Sie nur dann einen Wettkampf austragen können, wenn Sie zwei Controller an die PlayStation angeschlossen haben. Mit einem Joypad ist die Obergrenze der Super-Cup. Sie beginnen bei jeder der vier Touren im Halbfinale. Damit das ganze auch einen Reiz für Sie hat, haben die Programmierer sich noch eine nette Hürde einfallen lassen. Sie müssen sechs Punkte holen, damit Sie die nächste Runde spielen dürfen. Für die Finalteilnahme erhalten Sie einen, für den Sieg zwei Zähler. Was die Auswahl der Spieler betrifft, so ist Break Point nicht so umfassend wie z.B. Sampras Extreme Tennis – es stehen Ihnen nur acht Cracks zur Verfügung. Dafür haben Sie aber gleich alle zur Auswahl und müssen nicht mit schlechteren Spielern gegen die Top-Leute antreten. Allerdings ist der Leistungsunterschied der Athleten auch nicht allzu groß.

Davis Cup Complete Tennis

(Konami)

Vor 97 Jahren hatte der amerikanische Spieler Dwight Filley Davis die Idee, einen Tennisturnier für Nationalmannschaften zu veranstalten. Was anfangs nur mit den Vereinigten Staaten und Großbritannien begann, ist heute ein weltumspannender Nationenvergleich geworden. Auch Deutschland konnte bisher zweimal den Pokal aus Sterling-Silber holen – das erstmalig in den Achtzigern im schwedischen Göteborg. Es einmal den "Helden von Göteborg" gleichzutun und den Davis Cup für Deutschland gewinnen, davon haben Sie schon als Jugendlicher geträumt. Doch leider hat Sie Teamchef Niki Pilic immer wieder übersehen, obwohl Sie oft genug beim Tennis Bund angerufen haben. Mittlerweile haben Sie aber nicht mehr das Zeug dazu, um mit dem Tennisracket die Ehre Ihres Landes zu verteidigen. Trotzdem sollten Sie den Rücktritt vom Rücktritt wagen, denn nun kommen Sie doch noch zu Davis Cup Ehren – wenn auch nur auf der PlayStation.

Damit auf der kleinen grauen Konsole die Hatz nach der "häßlichsten Salatschüssel der Welt" beginnen kann, hat Telstar sogar von NEC die Lizenz erworben. Ihre Aufgabe ist es, als einer von 48 Teilnehmern im Doppel und im Einzel den Sieg Ihrer Mannschaft sicherzustellen. Mittels Multitap dürfen sogar noch drei ihrer Freunde daran teilhaben. Damit Sie auch den richtigen Spieler auswählen, sagen Ihnen kleine Balken etwas über die Eigenschaften des jeweiligen Athleten. Scheinbar hat aber die Davis-Cup-Lizenz so viel Gebühr gekostet, daß dann am Gehalt der Entwickler gespart werden mußte. Die Grafik ist zwar sauber program-



miert und die Bewegungen der Akteure geschmeidig, doch das gesamte Gameplay leidet unter zahlreichen kleinen Mängeln. So stehen Ihnen nur zwei verschiedene Perspektiven zur Verfügung. Wenn Sie mit Ihrem Spieler oder Ihrem Doppel immer im Vordergrund spielen wollen, müssen Sie ständig nach dem Seitenwechsel den Blickwinkel verändern. Außer dem Davis Cup liegt noch ein Liga-Modus vor. Hier nehmen Sie es nach dem Prinzip "Jeder-gegen-Jeden" mit 31 Computergegnern auf.

Nach jedem Ballwechsel erhalten Sie Statistiken über den aktuellen Satz, außerdem wird jedes Match neu geladen. Hierdurch verlängert sich die Wartezeit unnötig, und das Spiel wird grundlos in die Länge gezogen. Die Zwischenstände nach den einzelnen Partien sind nur lieblos eingeblendet. Eine Anzeigentafel wie in Wimbledon z.B. würde mit Sicherheit für mehr Auftrieb sorgen. Eine besondere Atmosphäre beim Davis Cup wird durch die Zuschauer hervorgerufen. Im Gegensatz zu den "normalen" Tennisturnieren – sieht man mal von den U.S. Open ab – verhält sich das Publikum ruhig und zivilisiert. Anders aber beim

Der Weg zum Erfolg

Sie interessieren sich für Tennis, haben aber ein wenig Probleme mit der Technik? Ob Anfänger oder Fortgeschrittener, jeder kann ab und an mal vom Tip eines Profis profitieren.

Daher hat die

Falken Verlag GmbH

für Sie

zehn Bücher "Tennis"

zur Verfügung gestellt. Durch die Lektüre dieser systematischen und praxisbezogenen Anleitung werden Sie tiefen Einblick in Grundlagen und Profi-Techniken bekommen.

Um zu gewinnen, beantworten Sie einfach die folgende Frage:

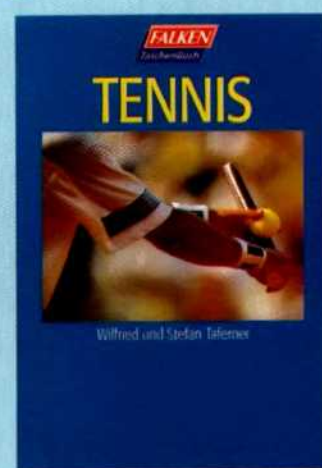
Was entscheidet einen Satz beim Spielstand 6:6?

a) Der Satzball

b) Der Schiedsrichter

c) Der Tie-Break

Schicken Sie uns die Lösung bitte per Fax, Postkarte (bitte keine Briefe!) oder E-Mail (DMV /Franzis Verlag, PlayStation-Magazin, Stichwort "Tennis", Dornacher Str. 3 d, 85622 Feldkirchen, Fax:089/99115-177, E-Mail:104706.16@compuserve.com) bis spätestens 27.03.1997 und Sie nehmen an der Verlosung teil. Wie immer gilt: Mitarbeiter, deren Angehörige und der Rechtsweg sind ausgeschlossen!



Davis Cup, da wird geöhlt, gebröhlt oder gebuht. Das wußten wohl auch die Programmierer. Doch das ewig "Hurry Up!" oder der Husten eines Zuschauers sorgt allenfalls beim ersten Spiel für Erheiterung, danach nervt es nur noch. Interessant ist der Trainings-Modus. Denn im Gegensatz zu allen anderen Tennisspielen auf der PlayStation bestreiten Sie hier kein Übungsmatch, sondern treten gegen eine Ballkanone an, die Ihnen die kleinen Filzkugeln nur so um die Ohren drischt.

V-Tennis

(Acclaim)

Tennis in traumhaften Gegenden bietet "V-Tennis" von Acclaim. Zu Beginn wählen Sie zwischen einem Turniermodus oder einem Einzelmatch. Es empfiehlt sich, zunächst einfach nur ein paar einzelne Partien zu spielen, da es bei V-Tennis auf richtiges Timing beim Schlag und gutes Stellungsspiel ankommt. Haben Sie genug Trainerstunden genommen, wagen Sie sich in Ihr erstes Turnier. Doch um in die Endrunde zu gelangen, müssen Sie sich erst über zwei Qualifikationsrunden als würdig erweisen. Die erste

Hürde ist ein Vorausscheidungsturnier mit drei Gegnern. Sollten Sie hier erfolgreich gewesen sein, müssen Sie in der nächsten Runde mindestens den zweiten Platz in ihrer Gruppe belegen. Haben Sie auch das erreicht, dürfen Sie im Finalwettkampf um den Titel des Champions spielen. Damit das ganze auch nicht zu anstrengend für Sie wird, haben Sie die Option, die Qualifikationsmatches auf der Memory Card abzuspeichern.

Die Grafiken sind sauber programmiert, das Spiel ist flüssig. Etwas schwieriger ist es mit der Genauigkeit bei den Schlägen. Sie müssen exakt zum Ball stehen, um die Filzkugel optimal zu treffen. Besonders diffizil ist der Aufschlag. Sie werden schon einige Übungsmatches brauchen, damit Sie ihren ersten Service auch in das gegnerische Feld bringen und nicht nur mit ihrem Schläger Löcher in die Luft schlagen.

Fazit

Mit Sampras Extreme Tennis und Break Point liegen zwei wirklich gute Tennis-Simulationen für die PlayStation vor. V-Tennis und Davis Cup Tennis müssen sich noch ver-



bessern, damit man den Kauf nicht nach zwei oder drei Runden bereut. Eines bleibt allen Spielen gemeinsam: alle Austragungsorte erinnern an bestimmte lokale Arenen, geben diese aber nicht wieder. Ebenso die Tenniscracks: viele haben zwar annähernd das Aussehen und die Eigenschaften mancher Profis, aber nicht deren Namen. Wenn Sie also Bobele in "seinem Wohnzimmer" besiegen wollten, müssen Sie immer noch auf ein Game warten, daß auch die ATP-Lizenz hat.

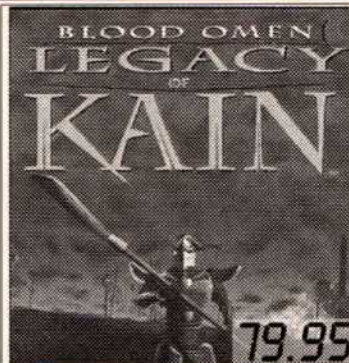
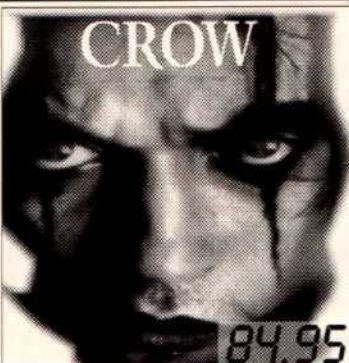


MLC - Hard & Software
☎ **02841-94260**

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.-**

Adidas Power Soccer Int.	84.95
Adventure of Lomax	84.95
Alone in the Dark 2	99.95
Baphomet's Fluch	82.95
Battle Stations	79.95
Bedlam	84.95
Blazing Dragons	84.95
Broken Helix	84.95
Bubble Bobble 2	79.95
Castlevania: The Blood.	94.95
Contra: Legacy of War !!!	94.95
Crow: City of Angels !!!	84.95
Crusader no remorse	82.95
Crypt Killer	94.95
Cyberia	89.95
Darklight Conflict !!!	79.95
Darkstalkers	84.95
Descent 2	84.95
Destruction Derby 2	97.95
Disrupter	89.95
Epidemic	79.95
Excalibur	89.95
Exhumed	84.95
FIFA 97	84.95
Formel 1	99.95
Galaxian 3	89.95
Gex	84.95
Heavens Gate	84.95
Hexen	94.95
Hyper Final Match Tennis	85.95
In the Hunt	84.95
Independence Day !!!!	79.95
Intern. Super. Soccer Deluxe	84.95
Intern. Track & Field	89.95
International Moto X	79.95
Iron & Blood !!!	84.95
Iron Man XO	84.95
Jumping Flash 2	84.95

Killing Zone	84.95
Kings Field	79.95
Kileak the blood	84.95
Krazy Ivan	84.95
Kumite: Fighter's Edge	94.95
Legacy of Kain	79.95
Life Force: Tenka	99.95
Little Big Adventure	79.95
Lost Vikings 2	84.95
Magic the Gathering	84.95
Megaman X3	85.95
Micro Machines V3	94.95
Monopoly	84.95
Namco Soccer Prime Goal	84.95
Nascar Racing 96	84.95
NBA Hangtime	85.95
NBA In the Zone 2 !!!	94.95
NBA Jam Extreme	84.95
NBA Jam Tournament Edition	59.95
NBA Live 97	84.95
NBA-In the Zone	59.95

Need for Speed 2 !!!	79.95
NFL Quarterback Club 97	84.95
NHL Hockey 97	84.95
NHL Powerplay Hockey '96	79.95
Onside Soccer	84.95
Pandemonium	79.95
Perfect Weapon !!!!	79.95
PO'ED	84.95
Porsche Challenge	79.95
Powerserve	99.00
Primal Rage	84.95
Pro Pinball The Web	84.95
Psychic Detective	74.95
Raging Skies	93.95
Resident Evil	84.95
Rebell Assault 2	92.95
Resident Evil 2	99.95
Ridge Racer Revolution	49.95
Riot	94.95
Risiko	84.95
Road Rage	89.95

Robo Pit	84.95
Sim City 2000	84.95
Soviet Strike	79.95
Space Hulk	79.95
Space Jam	84.95
Speed King	94.95
Spot goes to Hollywood !!	84.95
Stadt der verlorenen Kinder	94.95
Starfighter 3000	84.95
Streetfighter Alpha 2	85.95
Super Puzzle Fighter 2	69.95
Suikoden	94.95
Syndicate Wars !!!	84.95
Tekken 2 dt	99.95
Ten Pin Alley	84.95
The Devide: Enemies Within	89.95
The Raiden Project	85.00
Theme Park	79.95
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
VR Pool	84.95
War Hawk	84.95
Whizz	74.95
Wing Commander IV !!!!	84.95
WipEout 2097	89.95
Worms	99.00
WWF: In your house	84.95
X-Com Terror from ...	84.95

• Playstation Hardware • Playstation Hardware •



Station Pad A/F	29.95
- 8 Fire Buttons	
- Auto Fire Mode	
- extra langes Kabel	
Memory Card 24Meg	89.95
Org. Link Kabel	19.95
Org. HF-Adapter	49.95
Scart/RGB Kabel	24.95
Org. Kontroll Pad Sony	49.95
Org. Maus incl. Pad	54.95
NeGcon Pad	79.95
Station Master Pad	39.95
Joypad Verlängerung	19.95
Steering Wheel	169.95
Per4mer Lenkrad	119.95
Mad Catz Lenkrad	139.95
PC-Link Paket	84.95
Playstation Tasche	14.95
Tasche + Pad+MemC.	89.95
Gamebuster Mogell I	89.95
Gamekiller Junior	54.95



Predator Gun	69.95
- für PSX + SAT	
- Auto Fire Mode	
- extra langes Kabel	
- LED Shoot. Effect	
1MB Memory Card	
PREIS TIP:	29.95
8MB Memory Card	
PREIS TIP:	64.95
3D Sound Dimension	
240 Watt-Boxen	89.95



PSX(N64)-VIDEO
Das ultimative Playstation Video. Ein Muß für jeden echten Konsolen-FREAK. Demos, Screen-Shots, Neuvorstellung, Messe-News, Lösungen, Cheats, Hardwaretest's in Bild und Ton.
29.95

! UNBEDINGT VORBESTELLEN !

Spielen Sie mit!

Sport Scheck hat zum Thema Tennis ein besonderes Schmankerl vorbereitet: Das Tennis Opening 1997! Die Features im einzelnen:

TOP EVENT

Sport Scheck Streen Tournament mit Tennis Turnier auf Kleinfeldern



Sport-Scheck
**TENNIS
OPENING
1997**

TOP SIDE-EVENTS

ADIDAS Steffi Graf Challenge, EUROSPORT-Stars, PRINCE Longbody Speed Contest, WILSON Magic Shot, HEAD Talent-Test, VÖLKL Hot Spot Analyzer, Action Games und viele weitere Überraschungsspiele.

VERANSTALTER

Sport Scheck in Zusammenarbeit mit dem Deutschen Tennisbund und dem Bayerischen Tennisverband.

EVENT-ORTE

17. Mai 1997 in Ludwigshafen (Fußgängerzone)
8. Juni 1997 in Nürnberg (Familihtag des Sports, Am Dutzendteich)
5. September 1997 in hannover (Fußgängerzone)

STARTBERECHTIGUNG

Mitmachen kann jeder zwischen 6 und 16 Jahren. Die Teilnahme ist kostenlos.

DER ABLAUF

Jeweils 10 bis ca. 16.00 Uhr

MEGA-PREISE

Tennis Camps, Tenniskurse, Ausrüstungspakete, Tennisschläger, wertvolle Sachpreise und viele Überraschungen. Jeder Teilnehmer erhält bei der Anmeldung das offizielle Event-Shirt und die Tour-Kappe.

ANMELDUNG

Die Anmeldung ist nur schriftlich und mit Unterschrift eines Erziehungsberechtigten möglich.

NOCH FRAGEN? TOP '97 HOT-LINE

Telefon: 089-2166-14 54

SUPER! Ich möchte mitmachen und melde mich für das TOP 97 an:

Für den ☐ 17. Mai in Ludwigshafen, Fußgängerzone
☐ 8. Juni in Nürnberg am Familihtag des Sports am Volksfestplatz am Dutzendteich
☐ 5. September in Hannover, Fußgängerzone

Name _____ Vorname _____

Straße _____

PLZ _____ Ort _____

Telefon _____ Alter _____ Geschlecht _____

Datum _____ Unterschrift TOP 97 Teilnehmer _____

Liebe Eltern:

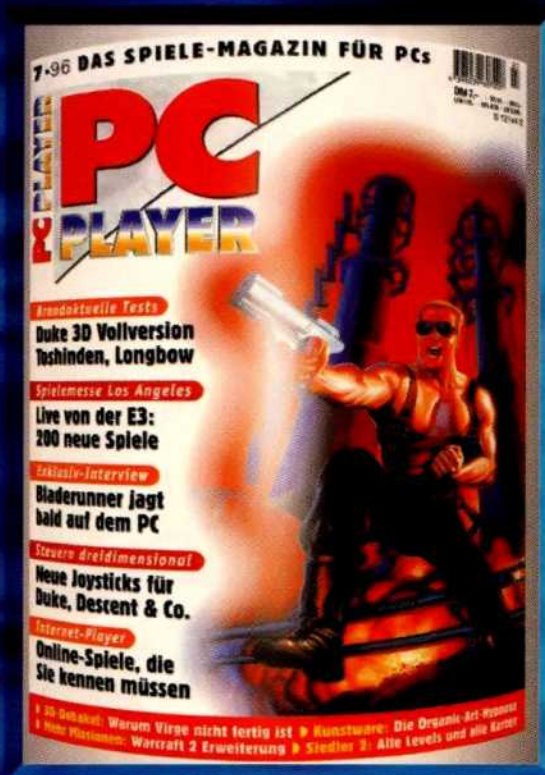
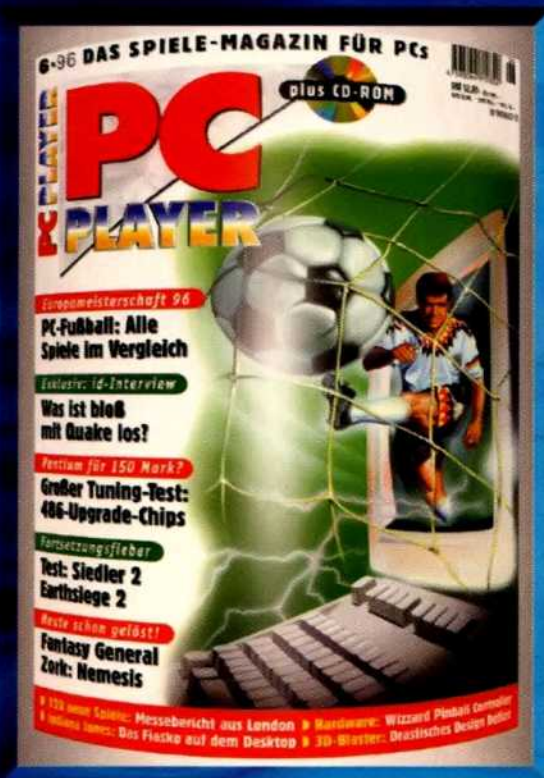
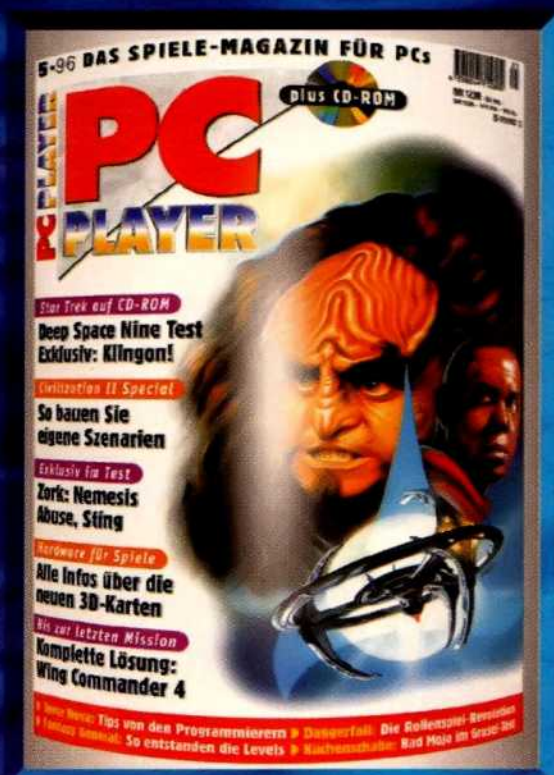
Wir bemühen uns, jegliches Unfallrisiko auszuschließen. Haben Sie jedoch Verständnis dafür, daß wir uns aus rechtlichen Gründen absichern müssen. Deshalb bitten wir Sie, folgenden Haftungsausschluß zu unterzeichnen:

Uns ist bekannt, daß die Teilnahme unseres Kindes beim Sport Scheck TOP 97 auf eigene Gefahr erfolgt. Wir stellen die Veranstalter von allen Ansprüchen frei, die unser Kind, insbesondere in Folge eines Unfalls stellen könnte. Ausschließlich der Ansprüche, die aus einem grob fahrlässigen oder gar vorsätzlichen Handeln der Veranstalter resultieren.

Unterschrift Erziehungsberechtigter _____

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



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.

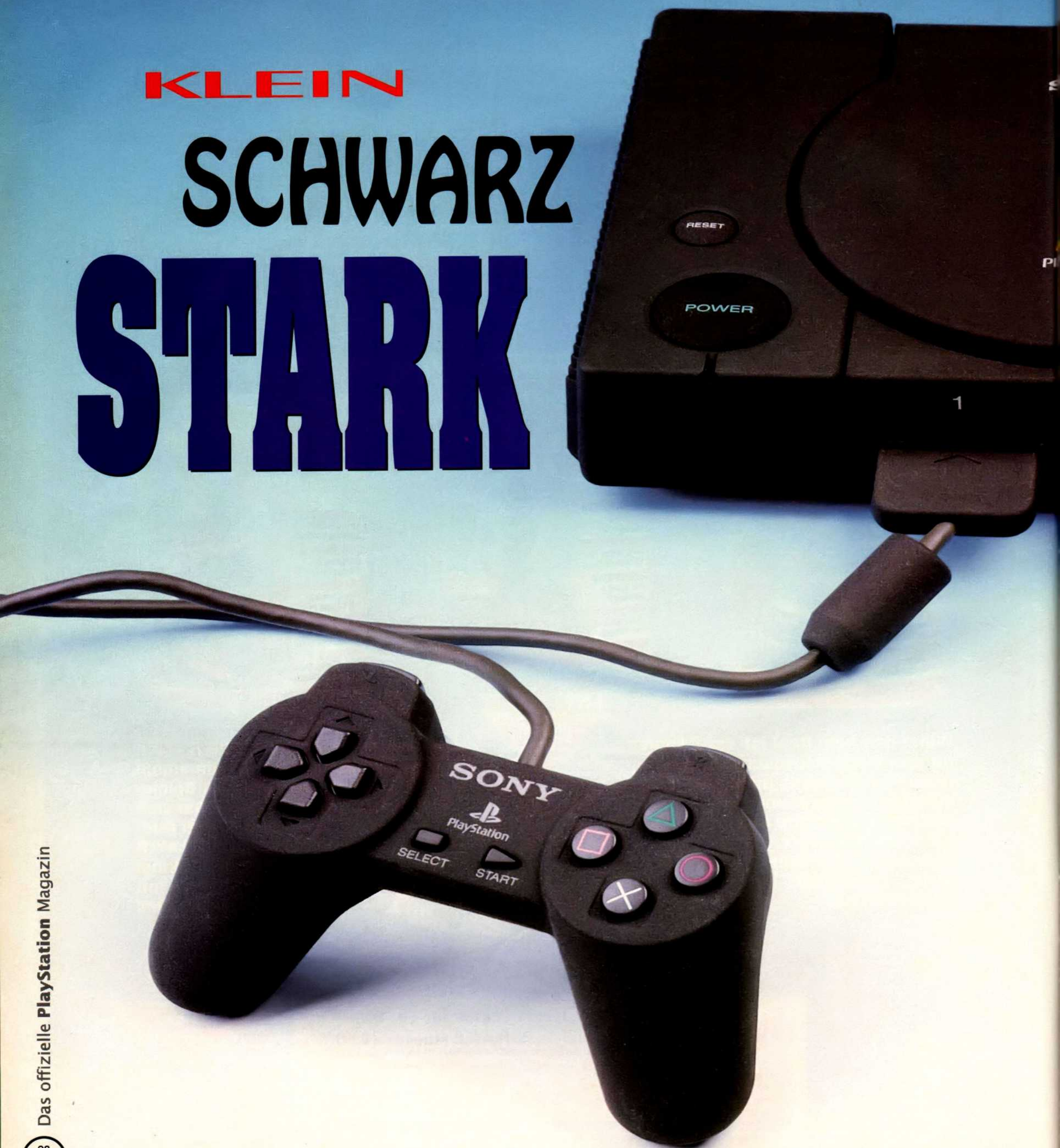
Datum, 2. Unterschrift

CP076



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!

KLEIN **SCHWARZ** **STARK**





Die PlayStation
hat ein neue Modelfarbe:
Schwarz.

Mit dieser
Yaroze-PlayStation

läßt sich nicht nur
hervorragend spielen.
Programmierkenntnisse
vorausgesetzt,

entwickeln Sie damit
eigene Games.

von Henrik Fisch



Da steht sie nun, die schwarze PlayStation und harret der Dinge, die der kritische Tester ihn antun will. Mit der Optik des Schmuckstücks hat Sony wirklich nicht geizt: Anders als die normalen, grauen Systeme, besitzt die Yaroze-PlayStation ein edles mattes Design. Das schreit förmlich nach Integration in eine High-End-Stereoanlage und sieht einfach todschick aus. Soviel zum Thema Faszination.

Yaroze-Besitzer nicht ganz ohne Software dasitzt. Sowas nimmt und sieht man immer wieder gerne. Ein Adapter für britische Steckdosen liegt ebenfalls in der Verpackung. Das dürfte aber nur denjenigen interessieren, der des öfteren in England seine Zeit verbringt und partout nicht ohne die schwarze Droge auskommt. In Deutschland beachten wir diesen einfach nicht.

Mit diesen Zutaten ist die PlayStation ein vollwertiges Spielesystem. Sie funktioniert mit ganz normalen Game-CDs und vollbringt all die tollen Dinge, die auch eine normale PlayStation auszeichnen. Darüber hinaus ist das schwarze Kästchen auch robuster als die graue Variante. Das gefürchtete Hitze-Problem scheint es nicht mehr zu geben. Zum Test ließen wir die Maschine mangels einer freien Memory Card vier Tage am Stück mit einer "Suikoden"-CD laufen. Am fünften Tag speicherten wir ohne Probleme und spielten weiter.

Darüber hinaus hat die schwarze EdelStation noch einiges

das Fernsehgerät dann noch einen SCART-Eingang besitzt sowie die in den USA und Japan übliche Bildwechsel-Frequenz von 60 Hz verkraftet, steht dem Spielevergnügen nichts mehr im Weg. Auf fast alle modernen TV-Geräte diesseits des Baujahres 1990 dürften diese Voraussetzungen zutreffen.

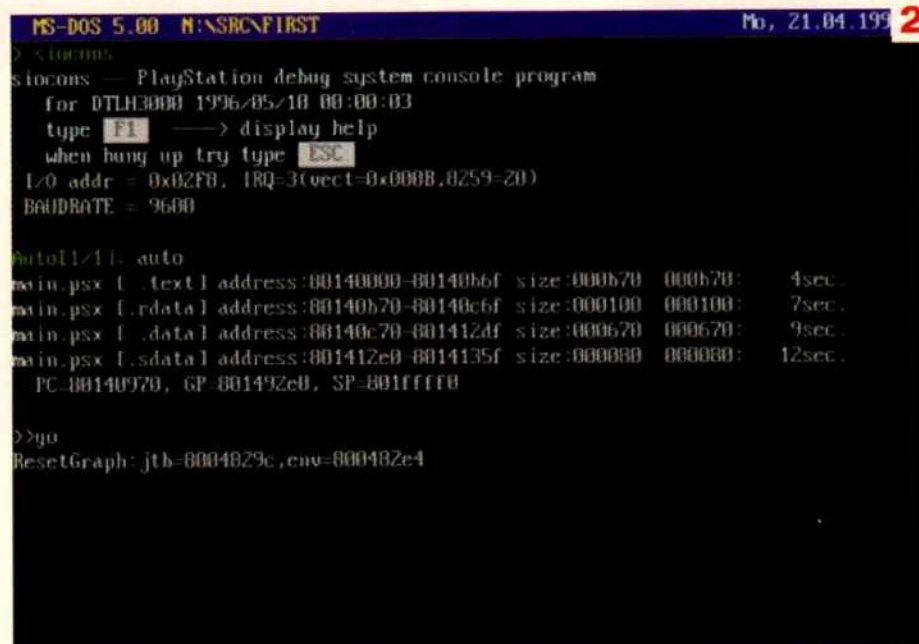
Ran an den Speck

Das Allerheiligste, nämlich die Programmierer-Informationen, verstecken sich in einem zweiten Karton. Dieser enthält drei englische Handbücher, zwei CDs, eine sogenannte Zugriffskarte (sieht aus wie eine Memory Card) und ein serielles Kabel. Letzteres verbindet die PlayStation mit der entsprechenden Schnittstelle des PCs. Über diese Leitung gelangt das selbstprogrammierte Kleinod in den Speicher der PlayStation. Wer einmal nicht entwickeln will, verwendet den seriellen Anschluß an der Konsole für die Link-Option mit anderen PlayStations.

Damit sich der angehende Spiele-Hersteller auch richtig austoben darf, liefert Sony ein Entwicklungssystem mit verschiedenen Programmier-Tools auf einer PC-CD. Darauf sind hauptsächlich der C-Compiler, ein Übertragungsprogramm sowie verschiedene Hilfs-Tools enthalten. Die Handbücher liegen im sogenannten "Acrobat-Reader"-Format zusammen mit dem zugehörigen Programm ebenfalls auf der CD bereit. Für die PlayStation findet sich eine zweite CD im Karton. Wenn der schwarze Kasten die Software darauf lädt, meldet sich ein Monitor-Programm, das sein Leben mit nichts anderem fristet, als Daten über die serielle Schnittstelle in die Konsole zu laden und zu starten. Damit diese Applikation ihren Dienst auch verrichtet, muß im Slot 1 die mitgelieferte Zugriffskarte stecken.

Grundsätzlich wandern programmierte Spiele oder Demos über die serielle Leitung in den Speicher der PlayStation. Das geschieht allerdings nur mit einer für PC-Technik recht behäbigen Datenrate von 9.600 Bits pro Sekunde, was etwa 960 Byte/s entspricht. Würde man den gesamten Speicher von 3,5 MByte der PlayStation füllen, müßte man rund eine Stunde warten, bis die Daten vom PC zur Blackbox tuckern. Zum Glück dürfen Sie die Datenrate auch auf volle Kanne einstellen, und zwar bis maximal 115.200 Bits/s. Damit jagen schon mehr als 11 KByte/s über die

Damit die PlayStation als Programmiersystem ihren Dienst versieht, müssen Sie die schwarze Zugriffskarte einstecken. Eine freie normale Memory Card benötigen Sie für eine hohe Datenrate vom PC zur PlayStation.



[1] Im Internet erhält jeder Interessent unter <http://www.scee.sony.co.uk> weitere Informationen. [2] Der C-Code für das "Bunte Bälle"-Programm. Wer hier nur böhmische Dörfer sieht, sollte lieber die Finger von der Net Yaroze lassen.

Leider wirkt die Oberfläche auch als Hochleistungs-Fett- und Staubmagnet, was wir wenig erfreut feststellten, als wir mit schwitzigen Fingern die PlayStation von Ihrer Verpackung befreiten. Da darf sich der zukünftige Programmierer öfter mal mit einem Wischtuch betätigen, was wiederum die Freundin oder die Eltern beeindrucken dürfte.

Ansonsten purzelt fein säuberlich eingepackt so allerlei nützliches Zubehör aus dem Karton: Zwei Joypads, ebenfalls in mattem schwarz, ein ausreichend langes Videokabel, ein SCART-Adapter für selbiges und ein Netzkabel haben die Sony-Mannen dem System mit auf den Weg gegeben. Dazu gibt es noch die europäische CD "Demo One", damit der frisch gebackene

mehr auf dem Kasten: Sie spielt nämlich standardmäßig sowohl deutsche als auch amerikanische und japanische CDs ab. Ein Umbau wie bei der normalen grauen Variante ist nicht notwendig. Das Handbuch erwähnt in diesem Zusammenhang, daß das angeschlossene Fernsehgerät auch die amerikanische Fernsehnorm NTSC schlucken muß. Beim Abspielen einer amerikanischen CD schaltet die Schwarze nämlich brav in den NTSC-Modus und liefert ein Videosignal, das die hiesigen Fernsehgeräte herzlich wenig juckt. Im besten Fall präsentiert sich auf der Mattscheibe ein graues, verwachsenes Bild. Wer amerikanische und japanische CDs sein Eigen nennt, kauft sich also möglichst bald ein RGB-Kabel für die PlayStation. Wenn



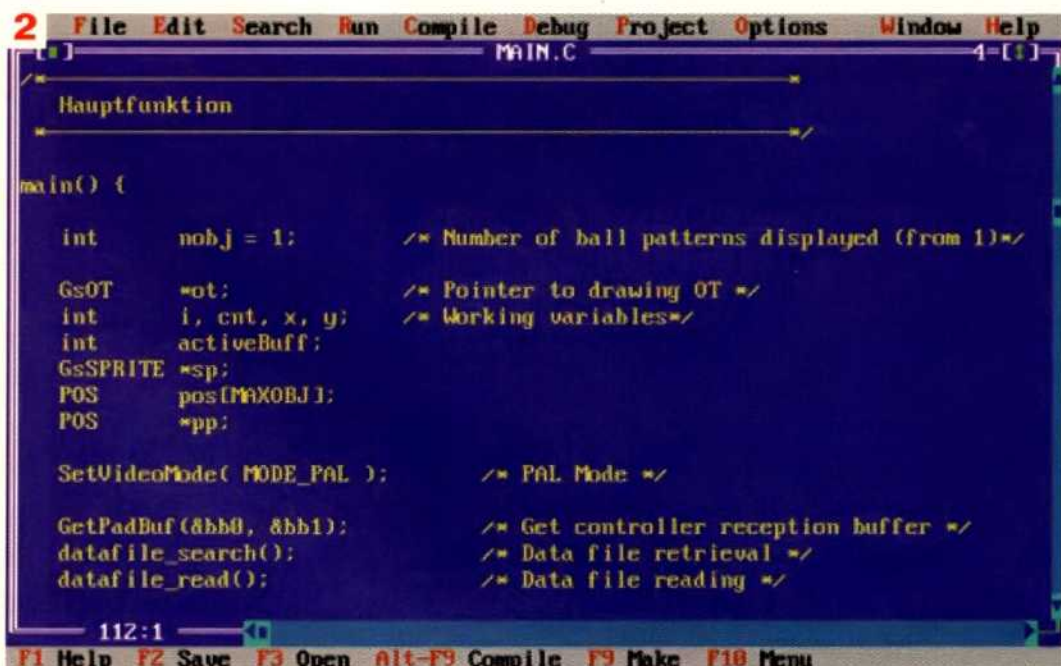
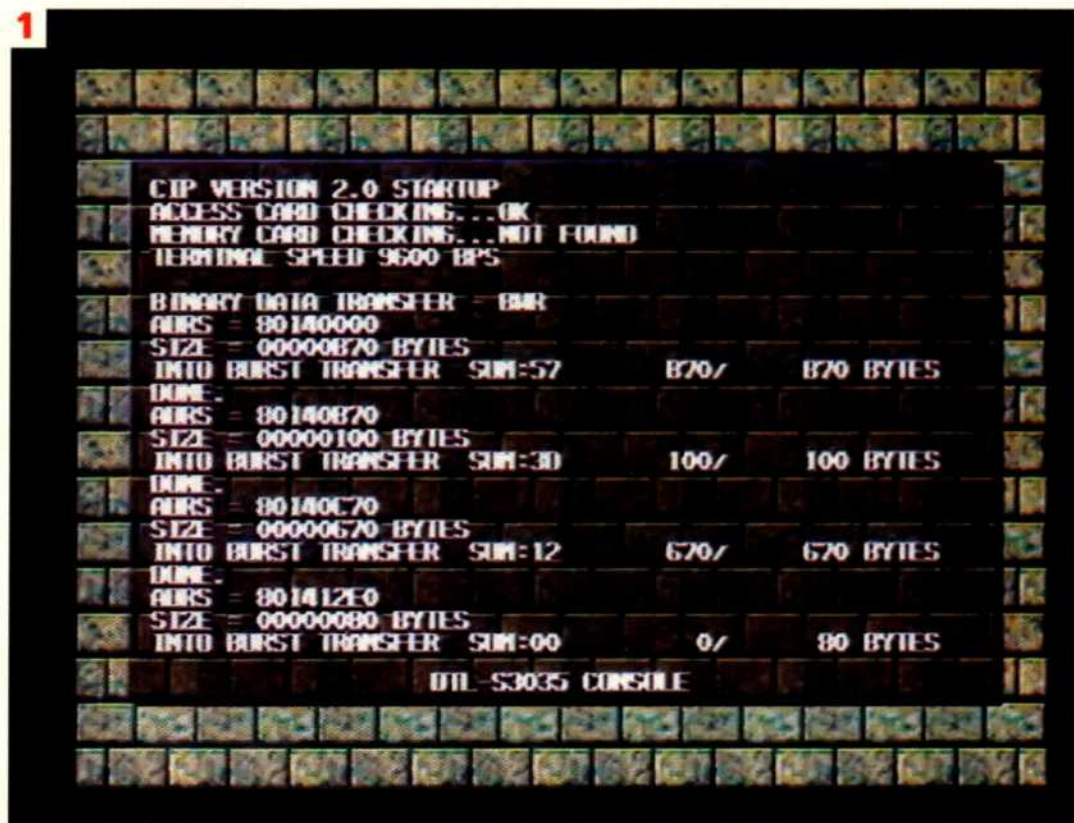


In einem separaten Karton findet der angehende Entwickler die drei Programmier-Handbücher sowie zwei CDs: eine für den PC und eine für die PlayStation.

Leitungen, und die 3,5 MByte wären in fünf Minuten übertragen. Allerdings bedingt dieser schnelle Datentransfer eine formatierte MemoryCard, die im Lieferumfang der Net Yaroze nicht enthalten ist. Der zukünftige PlayStation-Entwickler tut also gut daran, beim nächsten Händler eine Speicherkarte zu erwerben.

Entwicklung mit Hindernissen

Der Compiler ist das eigentliche Herzstück des Systems, und der will laut Handbuch erst einmal auf dem PC installiert werden. In der Praxis bedeutet das, daß der Net Yaroze-Besitzer alle Dateien von der CD in ein leeres Verzeichnis auf dem PC kopiert. Danach kompiliert er ein "QUICK" genanntes Programm. Dieses prüft schlichtweg, ob mit dem Compiler, dem Übertragungspro-



[1] Nachdem die PlayStation die Software auf der mitgelieferten CD geladen hat, präsentiert sich ein Monitor-Programm, das auf Programme vom PC wartet. [2] Auf dem PC überträgt ein mitgeliefertes Programm die frisch compilierte PlayStation-Software über die serielle Schnittstelle zum schwarzen Kasten.

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,- NN-Gebühr o. Vorkasse DM 6,90 Eurocheck bis DM 400
 Versandkosten ab Warenwert DM 200,- Keine Auslandsieferungen!
 Bei Nichtannahme bestellter Ware berechnen wir DM 20,- Pauschal.
 Keine unangeforderten Rücksendungen. Unfreie Pakete werden nicht angenommen.
 Versionen: DV-komplett deutsch; DA-deutsche Anleitung; EV-englische Version
 Alle Komplettlösungen von Hint Shop erhältlich! Es gelten unsere Allgemeinen
 Geschäftsbedingungen. Keine Haftung für Informier- und Druckfehler.
 HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! Bitte nur mit schriftlichem Gewerbenachweis!

Sony Playstation

Playstation Konsole PAL	DV 289,00
PSX Konsole umgebaut	DV 389,00
PSX Umbau	DV 100,00
PSX Analog Joystk. Sony	DV 119,95
PSX Bag incl. Controller & Memory Card	DV 74,95
PSX Control Pad Farbige	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 NeGcon Pad Sony	DV 79,95
PSX Predator Gun	DA 69,95
PSX PC Link	DA 79,95
PSX RGB Kabel	DV 29,95
PSXSpec.ASCIIIPad Sony	DV 59,95

Sony Playstation

Jet Rider	DA 84,95
John Madden NFL '97	DA 84,95
King of Fighters	DA 74,95
Kings Field	DV 74,95
Last Dynasty	DA 89,95
Legacy of Kain	DV 84,95
Lethal Enforcers	DA 94,95
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 94,95
Midnight Run	DA 94,95
Monster Truck	DA 94,95
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

Sony Playstation

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.
Trash It	DA 94,95
Tunnel B1	DA 88,95
Twisted Metal 2	DA 84,95

Vandal Hearts

DA *94,95

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
Wing Commander 3	DV 94,95

Wing Commander IV

DV * 84,95

Wing Over	DA 84,95
Williams Arcade Greatest	DA 64,95
Wipeout 2097	DA 94,95
Wrecking Crew	DA 94,95
WWF In your House	DA 84,95
X-Men Children of t. Atom	DA 84,95

Sony Playstation Games

4-4-2 Fußball	DA 84,95
A IV Evolution Global	DV 94,95
Actua Golf	DA 84,95
Actua Golf 2	DA 89,95
Adidas P.S. International	DA 94,95

Agent Armstrong

DV *84,95

All Star Baseball	DA 84,95
Alone in the Dark 2	DA 99,95
Andretti Racing	DV 84,95
Area 51	DA 94,95
Atari Greatest Hits	DA 69,95
Ayrton Senna Kart Duel	DA 89,95
Ball Blazer Champion	DA 89,95
Baphomets Fluch	DV 84,95
Battle Arena Toshinden 3	JP 149,95
Battle Sport	DA 84,95
Battle Stations	DA 84,95
Batman Forever Coin-Up	DA 84,95
Bedlam	DA 94,95
Black Dawn	DA 84,95
Blazing Dragons	DV 84,95
Broken Helix	DA 94,95
Bubble Bobble 2	DA 79,95
Bubsy 3D	DA 94,95
Carnage Heart	DA 74,95
Casper	DV 89,95
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 94,95

Dark Forces

DA *89,95

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
Excalibur 2555	DV 94,95
Exhumed	DV 84,95
2 Extreme (Extr. Game 2)	DA 74,95
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
Heavens Gate	DA 84,95
Hexen	DA 94,95
Horned Owl	US 109,95
Independence Day	DV 84,95
International Moto X	DA 84,95
Int.Sp.star Soccer Deluxe	DA 84,95
Isnogud	DA 89,95

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 Open Ice	DA 94,95
NHL Powerplay Hockey	DA 79,95
Overblood	DA 84,95
Pandemonium	DA 84,95
Panzer General	DA 84,95
Panzer General 2	DA 84,95
Das Strategie Bundle:	
Panzer General 1 & 2	DA *139,95
Perfect Weapon	DV 84,95
PGA Tour Golf '97	DA 84,95
Phantastic 4	DA 84,95
Player Manager	DA 89,95

Porsche Challenge

DA 74,95

Power Move Pro Wrestling	DV 89,95
Power Rangers Pinball	DA 94,95
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
Raven Project	DA 94,95
Rayman	DA 84,95

Rebel Assault 2

DA *99,95

Resident Evil	DV 84,95
Return Fire	DA 84,95
Riot	DA 84,95
Road Rage	DA 94,95
Robotron X	DA 94,95
Sampras 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
Super Pang Collection	DA 84,95
Super Puzzle Fighter 2 T.	DA 69,95
Syndicate Wars	DV 84,95
Tekken 2	DA 99,95
Ten Pin Alley	DA 84,95

Tenka (Lifeforce)

DA *94,95

The Divide: Enemy Within	DA 84,95
The Incredible Hulk	DA 79,95
Tilt	JP 199,95
Time Crisis & Gun	DV 84,95
Theme Park	DV 84,95
Time Commando	DV 84,95
Tomb Raider	DV 84,95

SONDERANGEBOTE!!

Air Combat	DV 44,95
Alien Trilogy	DV 44,95
Battle Arena Toshinden	DV 44,95
Bust a Move 2: The Arcade	DA 44,95
Chessmaster 3-D	DA 49,95
Cyberia	DA 44,95
D	DV 44,95
Descent 1	DA 44,95
Destruction Derby 1	DA 44,95
Disruptor	DA 59,95
Fade to Black	DA 44,95
FIFA Soccer '96	DV 44,95
Iron Man / XO	DA 44,95
Iron & Blood	DA 44,95
Killing Zone	DA 44,95
NBA Jam Tourn. Edition	DA 44,95
Need for Speed 1	DV 44,95
PGA Tour Golf '96	DA 44,95
Poed	DA 59,95
Reloaded	DA 69,95
Revolution X	DA 44,95
Ridge Racer	DV 44,95
Road Rash	DA 44,95
Supersonic Racers	DA 49,95
Tekken 1	DV 44,95
Wipeout	DV 44,95
Worms	DV 59,95
WWF Wrestlemania	DA 44,95

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 39,95

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 Fox	JP 199,95
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	DV 139,95
Turok Pal	EV 149,95
Wave Race 64	DV 99,95
Wayne Gretzky's 3D Hock.	DA 139,95

*Spiele waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar!
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



Die schwarze PlayStation ist robuster aufgebaut als die alte graue. Wärmeprobleme gibt es mit dieser nicht, was wir anhand eines fünftägigen Dauertests feststellten.

gramm sowie der PlayStation alles in Ordnung ist. Und hier taucht auch das erste kleine Problem auf: Der Compiler verweigert seinen Dienst. Er sucht nämlich verzweifelt nach einem Verzeichnis mit dem Namen TMP. Das findet er aber nicht, da es nicht auf der CD vorhanden ist und somit auch nicht auf den Rechner kopiert wurde. Also heißt es Hand anlegen und das gewünschte Verzeichnis manuell im Pfad der PlayStation-Software (nicht des GNU-Compilers) erstellen. Spiele-Fans ohne ein gehöriges Maß an PC-Erfahrung stehen hier völlig im Regen, denn diesen Fehler findet man eigentlich nur, wenn man schon mehr als einmal mit einem Compiler gearbeitet hat. Ein Hinweis im Handbuch wäre hier eigentlich sehr angebracht. Nachdem Sie dann aber im QUICK-Verzeichnis "MAKE" getippt haben, legt der Compiler tatsächlich ohne Fehler los und produziert das erste leibhaftige PlayStation-Programm. Das druckt zwar nur "Hello World!" auf

den Bildschirm. Aber immerhin: Ihr Erstlingswerk funktioniert.

Derart angestachelt will man natürlich so schnell wie möglich die ganze Farbenpracht der PlayStation über den Bildschirm tanzen sehen und aus den Lautsprechern die Wundersounds hören. Leider finden sich gerade mal zwei Beispielprogramme bei der Compiler-Installation. Das eine zeigt japanische Zeichensätze auf der PlayStation. Darauf fahren mit viel gutem Willen vielleicht noch Nippon-Freaks ab; für Europäer ist das gänzlich witzlos. Die andere Applikation läßt bunte Bälle über den Bildschirm hüpfen. Das ist zwar auch nicht sonderlich spektakulär, zeigt aber die Leistung der PlayStation Hardware, denn bis zu 1.499 Bälle wandern ohne zu rucken über den Bildschirm.

Spätestens jetzt sollte sich der mehr oder minder desillusionierte Yaroze-Fan die erwähnten Programmier-Handbücher zu Gemüte führen, was wir dann auch ausführ-

lich getan haben. Diese präsentieren sich in Form von drei farbigen, mehr oder minder dicken Büchern. Das rote Pamphlet gibt Auskunft über die Installation des Entwicklungssystems. Der gelbe "User Guide" enthält die eigentlichen Entwickler-Informationen, also das "Was-Womit-Wie-und-Warum". Der grüne Wälzer ist schließlich als Nachschlagewerk für die verschiedenen Programmfunktionen des Entwicklungssystems gedacht. Gut zu wissen...

Daß das ganze in Englisch ist, läßt sich absolut verschmerzen. Schließlich kennen Sie das von Programmiersprachen und vielen hochkarätigen Computer-Büchern sowieso. Auch mit mittelmäßigen Schulkenntnissen (und unter Zuhilfenahme des nächst greifbaren Langenscheidt) läßt sich da gut zu recht kommen. Unter aller Kanone sind dagegen die Programmierung beschrieben und das Nachschlagewerk gestaltet. In ersterem fehlen Programmierbeispiele, so daß

man nach dem Lesen bis auf eine vage Ahnung auch nicht viel schlauer ist als vorher. Das Nachschlagewerk ist dagegen nicht alphabetisch sortiert. Wer hier eine bestimmte Funktion des Systems sucht, blättert sich erst einmal die Finger wund.

Weitere erklärende Demo-, CAD- oder Zeichenprogramme sowie Textdateien mit Informationen sucht man auf der CD leider vergebens. Auch die Informationsdateien zu dem C-Compiler sind auf der Scheibe nicht enthalten. Das Handbuch verweist hier auf Dokumentation "in der nächsten Buchhandlung".

Lediglich ein Windows-Programm, "Pipex" für den PC, über das man in das Internet kommt, lagert noch auf der CD. Dieses oder ein beliebiges anderes sollte man auch dringend nutzen. Sony hat nämlich einen Server im Internet eingerichtet, auf dem europäische, amerikanische und japanische Yaroze-Entwickler ihre Erfahrungen, selbst programmierte Spiele und Tools austauschen. Das japanische Yaroze heißt nämlich soviel wie "Laßt uns etwas gemeinsam erschaffen". Wer also weitere Programme und Demos haben will, muß unbedingt diesen Server besuchen. Das bedeutet allerdings, daß Sie ein Modem für den PC haben, über einen Internet-Zugang verfügen (z.B. über CompuServe, AOL oder T-Online) und einen Netz-

Browser besitzen (Netscape, Internet-Explorer).

Nix los ohne Netz

Insgesamt hilft nur: In die Hände spucken und sich die beiden mitgelieferten Programmbeispiele sowie die Demos aus dem Yaroze-Netz ganz genau anschauen. Spätestens jetzt sind gute bis sehr gute C-Kenntnisse lebensnotwendig. Denn wer jetzt erst diese Sprache erlernt und zusätzlich die PlayStation programmieren will, ist von vornherein zum Scheitern verurteilt.

Für denjenigen, der sich bereits mit C auskennt und bereits eine Applikation programmiert hat, wollen wir hier kurz richtig ins Eingemachte gehen. Aus der Dokumentation erfährt man z.B., daß die Konsole Grafiken grundsätzlich mit 32.768 Farben darstellt. Wer weniger Farben benötigt, benutzt einfach eine 4-Bit- (16 Farben) oder eine 8-Bit-Farbpalette (256 Farben). Die PlayStation rechnet diese dann selbstständig auf 32.768 Farben um. Es gibt auch einen Modus mit 16

Millionen Farben, bei dem die Konsole aber nur unbewegliche Bilder darstellt.

Bilder berechnet die MIPS R3000-CPU der PSX nicht direkt.

Für Sprites und 3-D-Objekte gibt es zwei Spezial-Prozessoren, die GPU und den GTE, die wesentlich schneller als die normale CPU arbeiten. Die CPU teilt diesen beiden nur mit, was sie darstellen sollen und die Prozessoren führen die Berechnungen selbstständig durch. Im Entwicklungssystem ist in diesem Zusammenhang von sogenannten "Ordering Tables" die Rede. Das sind eigentlich nichts anderes als Tabellen, in denen die Reihenfolge von Zeichenoperationen stehen. Dann gibt das Programm einen Startbefehl, und die beiden Spezialisten führen alle Grafik-Operationen in der Ordering-Tabelle hübsch nacheinander aus. Vorteil der Methode: Das Zeichnen geschieht ohne Zutun des Mikroprozessors der PlayStation. Dieser kümmert sich währenddessen um andere Aufgaben, z.B. den Aufbau der Ordering-Tabelle für das nächste darzustellende Bild.



Bei einem der wenigen mitgelieferten Demo-Programme hüpfen bunte Bälle über den Bildschirm. Trotz der Grafik-Flut bremst die PlayStation nicht ab.

Special Net Yaroze PlayStation – Erfahrungsbericht



Musik erzeugt die Konsole immer mit Hilfe von Samples (Amiga-Fans wissen, wovon wir hier sprechen), die ein Programm in die 512 KByte Soundspeicher der Konsole lädt. Maximal 24 Stimmen erklingen gleichzeitig, wobei diese Sounds die Hardware der PlayStation mit Hilfe von Hüllkurven verändert. Komplette Sample-Sets für General-MIDI findet man im Entwicklungs-System. Auf dem PC komponieren Sie Musik also mit Hilfe einer normalen Sequenzer-Software und einer PC-Soundkarte, und dann verwenden Sie die General-MIDI-Stücke in Ihrer PlayStation-Software.

Die Sample-Sets und einige fertige Musikstücke liegen dem Ent-

wicklungs-System übrigens bei. Diese sind nicht auf der PC-CD sondern auf der schwarz beschichteten PlayStation-CD enthalten. Die Programme laden die Sounds bei Bedarf einfach über das CD-ROM der PlayStation. Das spart Platz im Programm und verkürzt die Übertragungszeit vom PC zur PlayStation. Nebenbei bemerkt wäre damit auch ein Gerücht aus der Welt geschafft: Die Blackbox kann nämlich sehr wohl Daten von einer CD nachladen und Audio-Tracks abspielen. Lediglich auf Videos reagiert sie nicht, denn im Entwicklungs-System fehlen dafür schlichtweg die erforderlichen Funktionen.

Als Entwickler verfügen Sie

übrigens nicht über die gesamten zwei MByte an Programmspeicher. Etwas mehr als ein halbes MByte fallen für die Bibliotheken sowie das Ladeprogramm in der PlayStation weg. Es bleiben Ihnen also "nur noch" knapp 1,5 MByte für Ihr Programm und die zugehörigen Daten übrig. Das ist sicher zu wenig, um einem Rollenspiel vom Schlage des "Final Fantasy VII" Konkurrenz zu machen. Andererseits haben einige Spiele-Knaller auf dem Super-Nintendo und dem Mega-Drive auch nicht mehr als 16 MBit Modulkapazität (2 MByte), und damit läßt sich doch einiges anstellen...

Insgesamt hinterläßt die schwarze PlayStation ein zwiespäl-

Standardmäßig besitzt die schwarze PlayStation die gleichen Anschlüsse wie die graue: (von links) Parallelport, serieller Anschluß für den PC, Audio- und Video-Anschlüsse und Multia-AV-Port für RGB-Kabel.





tiges Gefühl. Zum einen ist sie als normale Spielekonsole die Deluxe-Variante der üblichen, grauen PlayStation: Keine Hitze-probleme, Link-Option, zwei Joypads standardmäßig, europäische, amerikanische und japanische CDs immer abspielbar. Aus dieser Sicht gesehen: her damit!

Als Entwicklungs-System ist sie dagegen auf keinen Fall für Programmier-Einsteiger geeignet. Wer mit der schwarzen Station Spiele oder Demo-Programme schreiben möchte, sollte grundsätzlich gute Erfahrungen mit einem PC sowie der Sprache C mitbringen. Wer diese Voraussetzungen nicht erfüllt, steht ziemlich verloren da. Eigene CDs lassen sich mit dem System auch nicht erzeugen; dafür fehlen die entsprechenden Tools.



Wer dagegen Spiele programmieren möchte, und wer sich auf einem anderen Computer (PC, Amiga) schon versucht hat, für den ist die schwarze PlayStation das Non-Plus-Ultra. Allerdings ist der Spaß auch nicht gerade billig: 1.400 Mark (569 englische Pfund) kostet das Ganze. Dazu kommen die Kosten für ein RGB-Kabel sowie eine weitere Memory Card und die Gebühren für Telefon und Internet-Online-Dienst. Ach ja: Ein PC muß natürlich auch noch vorhanden sein. Wer damit aber loslegt, hat die Chance auf einen professionellen Einstieg ins Spiele-Geschäft. Und genau aus diesem Grund hat Sony die schwarze PlayStation erschaffen.



46485 **Wesel** Am Spaltmannsfeld 16 Öffnungszeiten: Mo-Fr 9.30-18.30 Sa 9.30-14.00 **Ball & Play** **Software-Versand**

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

Playstation Basis-Gerät	Memo Card 360 Block	79,99	Multi Tape	64,99
Zubehör:	Sony Pad	44,99	HF - Adapter	29,99
Control - Pad	Neg Con Pad	78,99	Action Replay	89,99
Memo Card 15 Block	Pad Verlängerung	14,99	Predator Gun	59,99
Memo Card 120 Block	Sony Mouse	54,99	Link Kabel	29,99
	Analog Joystick	109,99	RGB - Kabel	19,99



Super-Sonder-Angebote:
Fade to Black DV
Fifa Soccer 96 DV
Need for Speed DV
PGA Golf 96 DA
Road Rash DV
Jedes Spiel nur DM 39,99

2 Xtreme Games	DA 79,99	Incredible Toons	DA 88,99	Porsche Challenge	DV 79,99
4-4-2 Fußball	DA x84,99	Independence Day	DVx83,99	Pro Pinball	DA 79,99
Adidas Power Soc. 97	DV 89,99	Intern. Moto X	DA 84,99	Psycho Force	DA x83,99
Andretti Racing	DV 78,99	Intern. Super Soccer	DA 89,99	Rebel Assault 2	DV 94,99
Area 51	DA 88,99	Jet Rider	DA 79,99	Resident Evil	DV 79,99
Ayrton Senna Kart Duell	89,99	John Maddon 97	DA 79,99	Ridge Racer	DA 44,99
Baphomets Fluch	DV 88,99	Kings Field	DV 84,99	Riot	DA 88,99
Battle Sport	DA x84,99	Last Dynasty	DV 88,99	Rototron X	DA x88,99
Battle Station	DA 79,99	Legacy of Kain	DV 82,99	Sentient	DV 97,99
Bedlam	DA 84,99	Lifeforce: Tenka	DA i.V.	Soviet Strike	DV 79,99
Black Dawn	DA 84,99	Little Big Adventure	DV 83,99	Space Jam	DA 79,99
BLAM Maschinehead	DA 89,99			Spider	DV 83,99

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

Blast Chamber	DA 88,99	Lost Vikings 2	DV 79,99
Blazing Dragon	DA 78,99	Magic the Gathering	DV x79,99
Bubble Bobble 2	DA 78,99	Manic Karts	DA x78,99
Bust a Move 2	DA 64,99	Mass Destruction	DA x84,99
Carnage Heart	DA 79,99	Mechwarrior 2	DV 88,99
Command & Conquer	DV 98,99	Mega Man 8	DA x88,99
Contra: Legacy o. War	DA 99,99	Megaman X 3	DA 84,99
Cool Boarders	DA 84,99		
Crash Bandicoot	DA 99,99		
Crow: City o. Angel	DA 79,99		
Crusader No Remorse	DV 83,99		
Dark Forces	DA 89,99		
Darklight Conflict	DV x83,99		
Davis Cup Tennis	DA 84,99		
Descent 2	DA 79,99		
Destruction Derby	DA 44,99		
Destruction Derby 2	DA 94,99		
Dragonheart	DA 84,99		
Enemy Zero	DA i.V.		
Epidemic	DA 84,99		
Excalibur 2055 A.D.	DV 94,99		
Exhumed	DV 79,99		
Fifa Soccer 97	DV 83,99		
Formel 1	DV 98,99		
Grid Run	DA 84,99		
Hardcore 4x4	DA 85,99		
Herk's Adventure	DA x88,99		
Hexen	DA 88,99		
H. Final Match Tennis	DA 84,99		
Incredible Hulk	DA 84,99		

Händleranfragen erwünscht!

Mega M. Battle Chess	DA 88,99	Tilt	DA 79,99
Micromashines V3	DV 94,99	Tobal No. 1	DA 89,99
Monster Truck	DA 97,99	To Shin Den	DA 44,99
Namco Museum 3	DA 79,99	Tomb Raider	DV 84,99
Nanotek Warrior	DA 84,99	Total NBA 97	DA 84,99
Nascar Racing 96	DA 88,99	Vandal Hearts	DV 97,99
NBA Hangtime	DA x88,99	Victory Boxing	DA 79,99
NBA i.t. Zone 2	DA 93,99	Virtua Golf	DA 84,99
NBA Live 97	DV 83,99	VR Pool	DA 79,99
Need for Speed 2	DV 83,99	Wrecking Crew	DA x88,99
NHL 97	DV 83,99	Wing Commander 3	DV 88,99
NHL Face Off 97	DA 79,99	Wing Commander 4	DV x83,99
NHL Powerplay Hockey	DA 78,99	Wing Over	DA x84,99
Overblood	DVx83,99	WipEout	DA 44,99
Perfect Weapon	DV x83,99	WipEout 2097	89,99
PGA Golf 97	DA 79,99	Worms	DV 89,99
Player Manager	DV 88,99	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 annahmeverweigte 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!

Verlosung

Wie in unserem Test
in Ausgabe 04/97 berichtet, hat Codemasters
mit "Micro Machines V3" wieder mal einen
Treffer ins Schwarze gelandet. Mit dieser
Verlosungsaktion dürfen Sie ein bißchen an dem
Erfolg teilhaben. von Moritz Menzel



Erinnern Sie sich? Sie schlängeln sich mit einem Affenzahn um die Kugeln auf einem Billardtisch, kloppen sich mit anderen Strandbuggies um den Sieg bei einem Sandrace oder brausen einfach kurz vor Durchbruch der Schallmauer um eine Badewanne. Ja, das ist Micro Machines. Endlich ist der Nachfolger des legendären Fun-Racers auf dem Markt – und wie erwartet weiß er die Fans des Genres genauso zu begeistern wie einst das Original! Lassen wir Richard Eddy, den Marketing Director von Codemasters, zu Wort kommen: "In den nächsten Wochen werden 250.000 europäische Fans eine Kopie von Micro Machines ihr eigen nennen. Und wenn sie alle einmal die Mehrspieleroption mit acht Teilnehmern auspro-

biert haben, dann bedeutet das, daß – puh! – zwei Millionen Leute dieses Spiel gespielt haben! Es ist ein brillanter Titel. Das Beste an der neuen Version ist, daß der Spielspaß nicht nur überlebt, sondern sich beim Sprung von 2-D auf 3-D auch noch gesteigert hat." Eddy's Aussagen zufolge wurde zwei Jahre lang an dem Game gefeilt. Das scheint gar nicht so lang, wenn man die Komplexität bedenkt. 32 Vehikel aller Art mit vollkommen unterschiedlichem Handling,

48 verschiedene Kurse, und alles mit bis zu acht Spielen gleichzeitig – das spricht für sich.

Jetzt haben wir – zusammen mit der Herstellerfirma – eine Verlosungsaktion für Sie auf die Beine gestellt: Wollen Sie auch einmal so cool sein wie der Charakter Spider aus Micro Machines V3? Oder hatten Sie bisher noch gar keine Gelegenheit, sich das Spiel zu Gemüte zu führen? Jetzt haben Sie die Chance dazu.



pat



Gewinnen Sie essentielles Zubehör oder das Spiel



Codemasters hat für Sie zur Verfügung gestellt:
eine SONY-PlayStation
eine original Micro Machines-Bomberjacke
zehn Micro Machines V3-Spiele
zehn Micro Machines-Sonnenbrillen
und etliche Schlüsselanhänger zum Spiel!

Alles, was Sie tun müssen, ist die folgende Frage richtig zu beantworten:

Wie heißt der obercoole Charakter aus Micromachines V3?

Schicken Sie uns die Lösung bitte per Fax, Postkarte (bitte keine Briefe!) oder E-Mail (DMV /Franzis Verlag, PlayStation-Magazin, Stichwort "Micro Machines", Dornacher Str. 3 d, 85622 Feldkirchen, Fax: 089/99115-499, E-Mail: 104706.160@compuserve.com) bis spätestens 30.05.1997, und Sie nehmen an der Verlosung teil. Wie immer gilt: Mitarbeiter, deren Angehörige und der Rechtsweg sind ausgeschlossen!



Fragebogen

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: "Ralf Waldmann", Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen, Fax-Nr. 089/99115-222)!

Einsendeschluß ist der 30.05.1997; Mitarbeiter des DMV/Franzis-Verlages und deren Angehörige sind – wie immer – von der Verlosung ausgeschlossen.

Exklusiv: Der Vizemotorradweltmeister in der 250cc-Klasse, Ralf Waldmann, hat eine PlayStation für Sie signiert.



Erst etwas zur Statistik:

1. Geschlecht: männlich ☐ weiblich ☐

2. Alter: _____ Jahre

3. Schulbildung:

Volks-/Hauptschule ☐
Weiterführende Schule ohne Abitur/Mittlere Reife ☐
Abitur/Hochschulreife ☐
Studium ☐

4. Berufstätigkeit:

Berufstätig ☐
In Ausbildung ☐
Lehrling; Azubi ☐
Schüler, Student ☐
Anderes (z.B. nicht berufstätig; Rentner, Pensionär) ☐

5. Falls berufstätig, Stellung im Beruf:

Selbständige, Freie Berufe ☐
Leitende Angestellte und Beamte ☐
Sonstige Angestellte und Beamte ☐
Arbeiter, Landwirte ☐

5b. Wie hoch ist etwa das monatliche Netto-Einkommen, das Sie alle in Ihrem Haushalt zusammen haben?

Bis DM 1.999 ☐
DM 2.000 bis DM 2.999 ☐
DM 3.000 bis DM 3.999 ☐
DM 4.000 bis DM 4.999 ☐
DM 5.000 und mehr ☐

6. Benutzen Sie neben der PlayStation auch einen PC?

Nein, benutze keinen Computer ☐
→ Weiter mit Frage 12
Ja, benutze einen Computer ☐

7. Wo verwenden Sie den Computer? Privat oder beruflich?

Arbeite privat (im Haushalt) mit einem Computer ☐
Arbeite beruflich (in der Firma) mit einem Computer ☐

8. Wie nutzen Sie Ihren Computer?

nur privat ☐
nur beruflich ☐
sowohl privat als auch beruflich ☐

9. Welche Art von Software setzen Sie derzeit für Ihre Computernutzung häufig ein, welche gelegentlich, welche selten und welche nie?

	Häufig	Gelegentlich	Selten	Nie
Office Pakete	☐	☐	☐	☐
Textverarbeitung	☐	☐	☐	☐
Tabellenkalkulation	☐	☐	☐	☐
Datenbank, Dateiverwaltung	☐	☐	☐	☐
Grafik	☐	☐	☐	☐
Kommunikation	☐	☐	☐	☐
Finanzen/Steuern	☐	☐	☐	☐
Homebanking	☐	☐	☐	☐

	Häufig	Gelegentlich	Selten	Nie
Spiele	☐	☐	☐	☐
Musik	☐	☐	☐	☐
Steuern, Regeln (z.B. Modelleisenbahn)	☐	☐	☐	☐
Desktop Publishing	☐	☐	☐	☐
Lernen, Unterricht	☐	☐	☐	☐
Videobearbeitung/ digitale Bildbearbeitung	☐	☐	☐	☐
Time-Management	☐	☐	☐	☐
Utilities	☐	☐	☐	☐

10. Wie stufen Sie sich im Bereich Computer und Computertechnik selbst ein

Anfänger, keine Vorkenntnisse ☐
Anfänger mit Grundkenntnissen ☐
Fortgeschrittener ☐
Ambitionierter/erfahrener Fortgeschrittener ☐
Profi, EDV ist mein Beruf ☐

11. Bitte kreuzen Sie an, welche dieser Produkte Sie besitzen und welche Sie innerhalb der nächsten 12 Monate vorhaben anzuschaffen (Mehrfachnennungen)

	Besitz	Kaufabsicht
PC mit CPU:		
Pentium mit MMX	☐	☐
Pentium 166 MHz und höher	☐	☐
Pentium 60-150 MHz	☐	☐
PowerPC oder andere	☐	☐
Laptop, Notebooks		
Betriebssystem:		
DOS	☐	☐
Windows 3.X, WfW	☐	☐
Windows 95	☐	☐
Windows NT	☐	☐
OS/2, OS/2 Warp	☐	☐
Festplatte:		
weniger als 1 Gbyte	☐	☐
1 bis 2 Gbyte	☐	☐
über 2 Gbyte	☐	☐
Grafikkarte:		
Super VGA mit 1 MB	☐	☐
Super VGA mit 2 MB und höher	☐	☐
Grafikkarte mit Beschleuniger	☐	☐
Grafikkarte mit MPEG	☐	☐
Soundkarte:		
8 Bit	☐	☐
16 Bit	☐	☐
mit Wave Table	☐	☐
mit MIDI	☐	☐
CD-ROM-Laufwerk:		
bis 4fach	☐	☐
5-6fach	☐	☐
8fach und höher	☐	☐
Controller:		
DIE	☐	☐
EIDE	☐	☐
SCSI	☐	☐

Beachten Sie bitte die zweite Seite!

Fragebogen

Monitor:

Farbe 14/15 Zoll
Farbe 17 Zoll
Farbe 20 Zoll und größer

Drucker:

GDI Laserdrucker
Laserdrucker
Tintenstrahldrucker sw
Tintenstrahldrucker farbig
Nadeldrucker
Sonstige Drucker (z.B. Bubblejet)

Besitz

Kaufabsicht

☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐

12. Uns interessiert natürlich die Meinung der Leser zum aktuellen Heft. Bitte bewerten Sie einige Beiträge dieser PlayStation-Ausgabe mit Schulnoten (1=sehr gut; 6=ungenügend).

Schulnote von 1 bis 6

Syndicate Wars, S. 18 =

V-Rally, S. 34 =

Online-Spezial, S. 84 =

BMG Line Up, S. 80 =

13. Welche der nachfolgenden Aussagen trifft Ihrer Meinung nach auf das PlayStation Magazin zu?
Trifft...

	...ganz genau zu	...zu	...weniger zu	...überhaupt nicht zu
Bringt genau das, was mich wirklich interessiert	☐	☐	☐	☐
Bringt sehr oft Hinweise, die mir wirklich nützen	☐	☐	☐	☐
Bringt vieles, was ich woanders nicht finde	☐	☐	☐	☐
Ist verständlich geschrieben	☐	☐	☐	☐
Ist klar und übersichtlich angeordnet	☐	☐	☐	☐
Kaufe ich nur wegen der Demo-CD	☐	☐	☐	☐

14. Mit welchen Spielen beschäftigen Sie sich?

	Häufig	Gelegentlich	Seltener	Nie
Adventures	☐	☐	☐	☐
Jump'n-Run	☐	☐	☐	☐
Shoot 'em-Ups	☐	☐	☐	☐
Taktik und Strategie	☐	☐	☐	☐
Sonstige	☐	☐	☐	☐

15. Wie stark ist Ihr Interesse an Kaufberatung im PlayStation Magazin?

	Sehr stark	stark	weniger stark	überhaupt nicht
Über Spiele allgemein?	☐	☐	☐	☐
Über Zubehör?	☐	☐	☐	☐
Über PC-Produkte allgemein?	☐	☐	☐	☐

16. PlayStation erscheint monatlich. Wieviele von 12 Ausgaben eines Jahres lesen Sie bzw. kaufen Sie im Durchschnitt? (bitte zutreffende Zahl ankreuzen)

bin Abonnent

lese jede/fast jede Ausgabe (10 bis 12 Ausgaben/Jahr)
lese regelmäßig (7-9 Ausgaben/Jahr)
lese regelmäßig (3-6 Ausgaben/Jahr)
lese selten (1-2 Ausgaben/Jahr)

Ausgaben
lese ich kaufe ich

☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐

17. Wieviele Personen, Sie eingeschlossen, lesen im Durchschnitt Ihr Exemplar von PlayStation?
_____ Personen

18. Wieviel investieren Sie im Durchschnitt monatlich in Spiele? Und, falls Sie einen PC einsetzen, wieviel in Hardware und in Software?

Ausgaben monatlich Spiele Hardware Anwendungssoftware

Bis 50 DM	☐	☐	☐
51 bis 100 DM	☐	☐	☐
101 bis 200 DM	☐	☐	☐
201 bis 300 DM	☐	☐	☐
301 bis 500 DM	☐	☐	☐
Über 500 DM	☐	☐	☐

19. Welche der Fachzeitschriften auf dieser Liste lesen bzw. kaufen Sie außer dem PlayStation Magazin?

	Lesen	Kaufen
Chip	☐	☐
ComputerBILD	☐	☐
Internet Magazin	☐	☐
Maniac	☐	☐
Next Level	☐	☐
PC Action	☐	☐
PC Anwender	☐	☐
PC Games	☐	☐
PC Games CD-ROM	☐	☐
PC Joker	☐	☐
PC Magazin DOS	☐	☐
PC Player	☐	☐
PC Praxis	☐	☐
PC Special	☐	☐
PC Welt	☐	☐
Power Play	☐	☐
Total	☐	☐
VideoGames	☐	☐
Win	☐	☐

20. Welche kommerziellen Online-Dienste nutzen Sie persönlich zur Zeit beruflich und welche privat? Und welche kommerziellen Online-Dienste planen Sie persönlich, beruflich oder privat in den nächsten 12 Monaten zu nutzen?

	Nutze ich zur Zeit beruflich	privat	Nutzung geplant beruflich	privat
America Online/AOL	☐	☐	☐	☐
CompuServe	☐	☐	☐	☐
Microsoft Network/MSN	☐	☐	☐	☐
T-Online/Btx	☐	☐	☐	☐
Nutze z.Z. keine Online-Dienste	☐	☐	☐	☐
Keine Nutzung geplant	☐	☐	☐	☐

21. Nutzen Sie z.Zt. persönlich, privat oder beruflich das Internet? Und planen Sie persönlich, privat oder beruflich das Internet in den nächsten 12 Monaten zu nutzen?

	Nutze ich zur Zeit ja	nein	Nutzung geplant ja	nein
	☐	☐	☐	☐

21a. Falls Sie das Internet nutzen: Nutzen Sie das Internet beruflich oder privat?

Nur beruflich	☐
Nur privat	☐
Beides	☐

TOP SECRET

Was wäre ein Spiel, ohne die versteckten Möglichkeiten zu schummeln? Langweilig. Aus diesem Grund finden Sie auf den folgenden Seiten jede Menge brandheiße Mogeleyen, coole Tips und einfallsreiche Lösungsvorschläge.

von Artur Hoffmann

Die Tage werden mal wieder länger, die Badesaison beginnt, und auch Pfingsten läßt nicht mehr lange auf sich warten. Trotzdem reißt der Strom der Zuschriften nicht ab. Somit fällt es uns nicht schwer, Ihnen auch diesen Monat wieder Tips und Tricks zu zahlreichen aktuellen Spielen zu verraten. Als Bonus gibt es dieses Mal die Komplettlösung von Rayman.

Ah ja, noch ein Wort zu den Walktroughs. Falls Sie uns eine Komplettlösung zuschicken, dann bitte nur auf Diskette. Das erhöht zum einen die Chancen einer Veröffentlichung, zum anderen spart uns dies eine Menge Zeit, die wir in andere Artikel investieren können. Alle Cheats, Codes, Paßwörter und und und, dürfen Sie nach wie vor auf Papier verewigen.

Rayman

Aus dem Hause Ubisoft flatterte uns die Komplettlösung von Rayman ins Haus. Als ob das noch nicht reichen würde, packten die netten Leute gleich noch alle Levelcodes und drei echte Cheats ins Osterpaket.

● Allgemeines

Sammeln Sie so viele Tings ein wie nur möglich. Sie bringen Ihnen nicht nur Bonusleben, sondern zeigen Ihnen auch den Weg zu versteckten Käfigen und Power-Ups. Manchmal werden Sie ein einzelnes Ting sehen, das Sie einlädt, ins Unbekannte zu springen. Tun Sie es einfach – Sie können niemals wissen, was Sie erwartet.

Wenn Sie ein merkwürdiges Geräusch hören, heißt das, daß etwas Besonderes passiert ist. Sie werden dieses Geschenk vielleicht nicht immer sofort sehen, aber es ist nicht weit entfernt. Durchsuchen Sie einfach die Umgebung, eventuell finden Sie einen Käfig mit Electoons.

Beim ersten Gang durch ein Level werden Sie nicht sofort alle Käfige öffnen können. Manchmal brauchen Sie dazu zusätzliche Kräfte, die Ihnen die Fee Betilla verleiht. Gehen Sie dann zurück und befreien Sie die Electoons.

Bevor Sie in Mr. Darks Candy Chateau gelangen, müssen Sie zuerst alle Electoons befreit haben.

● Komplettlösung

Teil 1: Der Traumwald (Dream Forest World)

Der pinkfarbene Wald (Pink Plant Wood)

Dschungel Level 1: Klettern Sie direkt hinter der schwankenden roten Blume die Ranken hinauf, um ein Bonusleben zu finden.

Dschungel Level 2: Springen Sie auf die Blume ganz links im Bild und klettern Sie dann die Ranke hinauf, die direkt darüber hängt. Sammeln Sie alle blauen Tings um die Ranke ein und springen Sie danach auf die Plattform rechts von Ihnen. Wenn Sie zehn Tings gesammelt haben, bringt Sie der Zauberer in das erste Bonuslevel. Den Jäger besiegen Sie, indem Sie ihn genau dann schlagen, wenn er seine Pistole nachlädt.

Dschungel Level 3: Die Fee Betilla verleiht Ihnen die Kraft, Ihre Faust zu schleudern. Gehen Sie nach rechts, springen Sie hoch und schlagen Sie dann die lilafarbene Frucht ab. Springen Sie auf diese und von dort aus auf die Plattform rechts von Ihnen. Dort befindet sich der Ausgang.

Dschungel Level 4: Um die besonderen Kräfte zu erhalten, die auf dem Wasser treiben, müssen Sie die Früchte abschlagen und mit Boxhieben auf das Wasser schubsen. Anschließend springen Sie auf die Frucht und steuern mit vorsichtigen Bewegungen nach rechts oder links. Mit dieser Technik finden Sie auch einen weiteren Zauberer am rechten Rand des Levels.

Dschungel Level 5: Nach der zweiten treibenden Plattform sehen Sie eine Gruppe von Electoons, die Ihnen den Weg zu einem weiteren Käfig voller Electoons weisen. Seien Sie bereit, sich schnell zu ducken, weil dort ein Jäger wartet.

Dschungel Level 6: Bleiben Sie in der Mitte des Bildes, damit Sie sehen, aus welcher Richtung der Moskito angreift.

Dschungel Level 7: Halten Sie sich kurz nach dem Start dicht

Die Lagune der Qualen (Anguish Lagoon)

Dschungel Level 8: Halten Sie sich kurz nach dem Start dicht



über der Wasseroberfläche, um ein Bonusleben zu bekommen. Bleiben Sie immer so dicht wie möglich am Wasser, denn nach der zweiten Barriere aus roten Stachelfrüchten steht ein Käfig mit Electoons.

Die Sümpfe der Vergessenheit (The Swamps of Forgetfulness)
Dschungel Level 9: Springen Sie hoch, um Tarayzans Kleidung, die an einer Ranke klebt, herunterzuboxen. Aus Dankbarkeit wird er Ihnen magische Samenkörner geben. Falls Sie diesen Samen säen, werden daraus Pflanzen wachsen, auf die Sie springen können. Dies wird Ihnen helfen, dieses Level zu meistern. Sie dürfen auf keinen Fall Samen auf der Spitze einer anderen Pflanze aussäen. Wenn Sie den Ausgang dieses Levels erreicht haben, befindet sich ein Bonusleben auf der linken Bildschirmseite. Holen Sie sich dieses Extra, bevor es das Wasser erreicht.
Dschungel Level 10: Schlagen Sie die lilafarbenen Früchte herunter, damit sie auf den Köpfen Ihrer Gegner landen. Jetzt können Sie auf diesen Früchten weitergehen. Auf der zweiten großen Insel begegnen Sie einer Gruppe Electoons und einem Straßenfeger. Benutzen Sie diesmal keine Frucht, um ihn loszuwerden, weil Sie sonst einen Käfig mit Electoons verpassen. Nähern Sie sich der Insel statt dessen von links über das Wasser, indem Sie wieder eine Frucht benutzen. Schlagen Sie alle Antitoons, während Sie noch auf der Frucht stehenbleiben. Holen Sie dann die Frucht, die über der Insel schwebt, herunter und treiben sie nach rechts ins Wasser. (Eine Art die Frucht zu bewegen, während Sie schon auf ihr stehen, ist, die Faust loszuschleudern und sich dann zu ducken, wenn sie zurückkehrt. Die Faust wird dann die Frucht treffen, und diese wird mit Ihnen zusammen in die gewünschte Richtung hüpfen.) Wenn Sie die nächste Insel erreichen, wird ein Käfig vom Himmel fallen.

Dschungel Level 11: Klettern Sie die erste Ranke, die eine lilafarbene Frucht trägt, hinauf und lassen Sie sich fallen, wenn Sie oben angekommen sind. Daraufhin erscheint ein Käfig. Schlagen Sie die Frucht herunter, springen Sie auf sie drauf und bewegen Sie sich mit Boxen und Ducken auf der rechten Seite den Hügel hinab. Bevor Sie unten am Hügel angekommen sind, springen Sie von der Frucht auf eine schwebende Plattform. Hüpfen Sie von da aus nach rechts, begegnen Sie wieder einem Zauberer. Auf der rechten Seite der Plattform wartet ein blaues Ting. Springen Sie los, und Sie werden auf einer Plattform landen, die zu einem weiteren Käfig führt.

Das Moskitonest (Moskito's Nest)

Dschungel Level 12: Sammeln Sie die Tings, die oben auf dem pilzförmigen Baum am Eingang zu finden sind, ein, um einen Käfig erscheinen zu lassen. Wenn Sie den Fotografen sehen, während Sie auf einer Plattform treiben, springen Sie nicht sofort ab, sondern lassen sich noch ein Stück weiter bis zum nächsten Käfig treiben. Um den Greifarm zu besiegen, müssen Sie ihm ins geöffnete Maul schlagen.

Dschungel Level 13: Klettern Sie auf den Baum und sammeln Sie alle Tings ein. Auf dem Boden erscheint ein Käfig. Bevor Sie dieses Level verlassen, schlagen Sie die Frucht herunter und anschließend ins Wasser. Springen Sie drauf und lassen Sie sich nach rechts treiben. Dort finden Sie einen weiteren Käfig. Anschließend gehen Sie wieder zurück. Falls Sie nun über die Kraft, zu hängen und zu schlagen, verfügen, können Sie in vorhergehende Level zurückkehren, um weitere Käfige zu finden. Falls nicht, lesen Sie im Teil 2 weiter.

Falls Sie zurückgehen: Im Dschungel Level 5 springen Sie zuerst auf die fallende Plattform ganz oben am Bildschirm. Während des freien Falls lassen Sie Ihre Faust rotieren und schlagen nach rechts, um die Frucht abzulösen. Somit werden Sie mit der Frucht auf eine Plattform fallen. Springen Sie auf die Frucht und hüpfen mit ihr zusammen nach links, bis Sie einen Käfig errei-

chen. Von hier springen Sie auf den pilzförmigen Baum hinunter, und ein anderer Käfig erscheint.

Im Dschungel Level 12 klettern Sie die Ranke beim Fotografen herauf und werden hier erstmal Ihre Gegner los. Anschließend finden Sie einen Zauberer und – ein kleines Stück weiter – ein paar fliegende Haken, die Sie zu einem versteckten Käfig bringen. Wenn Sie den Chef in einem Level bereits besiegt haben, müssen Sie nicht mehr gegen ihn kämpfen. Übrigens verlassen Sie ein Level auch, indem Sie das Ausgangs-Zeichen am Anfang oder am Ende des Levels berühren.

Teil 2: Das Musikland (Band Land)

Die Bongo Hügel (Bongo Hills)

Musik Level 2: Bewegen Sie sich vorwärts bis an das Ende der Bongo, kehren Sie dann um, springen über die Wolke, und Sie werden ein Bonusleben finden. Am Ende des Levels springen Sie über das Ausgangsschild. Wenn Sie auf der linken Seite des Schildes landen, wird eine Wolke auf der rechten Seite des Bildschirms erscheinen. Diese bringt Sie zu einem weiteren Käfig.
Musik Level 3: Bei der zweiten fliegenden Maracas, direkt hinter dem Fotografen, lassen Sie sich fallen, bis Sie einen Käfig finden. Anschließend kehren Sie wieder um.

Musik Level 4: Gehen Sie nach dem einsamen Power-Up, das über die Kante hängt, weiter, und Sie werden ein verstecktes Reservoir von Power-Ups, Tings sowie eine goldene Faust finden.

Musik Level 5: Wenn Sie am ersten Fotografen angekommen sind, springen Sie zurück auf das braune Drehkreuz und von da aus weiter zur Plattform links, anstatt weiterzugehen. Schrumpfen Sie sich zusammen und folgen Sie den Tings. Springen Sie auf das braune Drehkreuz und lassen Sie sich fallen, bis Sie die Noten sehen. Hüpfen Sie dann sofort nach links.

Erste Hilfe

Hier stellen wir Ihnen in aller Kürze weitere wichtige Schummeleien vor.

Command & Conquer

Und wir dachten bereits alles vorgestellt zu haben, was es an Schummeleien zu diesem Spiel gibt – weit gefehlt. Geben Sie einmal die beiden Passwörter JC und SG ein und lassen Sie sich überraschen.

Perfect Weapon

Unverwundbarkeit ist cool! Geben Sie im Pause-Modus die Tastenfolge KREIS, QUADRAT, RECHTS, LINKS, R1 und R2 ein, werden Sie cool, ich meine unverwundbar.

Reloaded

Mit folgendem Trick aktivieren Sie den Levelskip-Cheat: Pausieren Sie das Spiel und halten Sie L1 und L2 für circa zehn Sekunden gedrückt. Nach dieser Zeitspanne drücken Sie zusätzlich LINKS, DREIECK, X, RECHTS, KREIS und RUNTER. Drücken Sie auf Pause und wählen Sie die Option Level Skip.

Ten Pin Alley

Wie es sich für ein zünftiges Beisammensein gehört, dürfen Sie in diesem Bowlingspiel Ihre Gegner beleidigen. Drücken Sie dazu gleichzeitig auf die Tasten L1, L2, R1 und R2 und zusätzlich die gewünschte Beleidigung: QUADRAT (Loser), KREIS (Miss), DREIECK (Choke) und X (You suck). Dieser Trick funktioniert nur im Team Play Mode.

Nehmen Sie die zweite aufsteigende Wolke, um einen Käfig zu sehen. Nachdem Sie die Electroons befreit haben, gehen Sie zurück auf die Wolke und kehren dann auf dem alten Weg zurück. Springen Sie am Ausgang über das Schild und lassen Sie sich bis zum Boden fallen. Gehen Sie nach links, und Sie werden einen Käfig finden. Gehen Sie anschließend wieder ganz nach rechts und springen Sie. Nun erscheint eine Wolke, die Sie zum Ausgang trägt.

Musik Level 6: Benutzen Sie die Wolken, um an dem Blitze schleudernden Ungeheuer vorbeizukommen. Weichen Sie dazu erst einem Angreifer aus, und springen Sie dann über ihn hinweg. An dem zweiten Ungeheuer kommen Sie vorbei, indem Sie einfach auf der Wolke an ihm vorbeigleiten.

Allegro Presto

Musik Level 7: Bei der zweiten pfeilförmigen Gruppe von Tings, direkt hinter der falschen Note (an der Sie durch Ducken vorbeikommen) springen Sie, anstatt weiter abzustiegen, auf die vorspringende Kante auf der ganz linken Seite am Bildschirm. Hüpfen Sie danach auf die rechte Seite hinüber, und Sie werden einen Käfig finden. Ein Stück tiefer, nach der Gruppe von Tings, springen Sie auf eine andere Plattform, auf der ein Käfig versteckt ist.

Musik Level 8: Timing ist alles! Springen Sie früh genug auf hoher liegende Plattformen, bevor die Trompeten vorwärts- und zurückpusten. Hinter dem Fotografen klettern Sie aufwärts, um ein Bonusleben zu ergattern.

Musik Level 9: Bewegen Sie sich nach rechts, springen Sie auf das erste Bongo, und kehren Sie dann um, um einen Käfig zu

finden. Springen Sie auf die zwei kleinen Plattformen hinter dem Fotografen, und kehren Sie dann um. Ein braunes Drehkreuz taucht auf. Auf diesem reiten Sie dann zum nächsten Käfig. Wenn Sie die marschierende Trommel erreicht haben, springen Sie auf die gleitende Plattform. Hier hören Sie ein Geräusch. Springen Sie jetzt nach links, kommen Sie in ein Bonus-Level. Am Ende des Levels werden Sie zunächst keinen Ausgang finden. Hüpfen Sie deswegen auf die rutschige Plattform, und eine Wolke wird erscheinen. Springen Sie anschließend auf die Wolke, und der Ausgang taucht auf.

Musik Level 10: Achten Sie auf die Noten, denn sie sind nicht sehr freundlich. Vor dem Ausgang wartet ein Saxophon auf Sie, das Sie nur besiegen können, wenn Sie die Noten, die es spielt, in sein Maul zurückschlagen.

Die Gong-Anhöhen (Gong Heights)

Musik Level 12: Springen Sie auf die Wolke über dem ersten Tibeter und ein Käfig erscheint neben dem Eingang. Wenn Sie eine Reihe aus vier Wolken unterhalb einer Gruppe Tings sehen, springen Sie neben der dritte Wolke abwärts, um einen weiteren Käfig zu finden.

Musik Level 14: Nachdem Ihr Bild vom Fotografen aufgenommen wurde, rutschen Sie eine lange Strecke abwärts, und versuchen Sie dabei möglichst viel Geschwindigkeit zu erreichen (seien Sie vorsichtig und ducken Sie sich unter den falschen Noten hindurch). Rennen Sie nun mit voller Geschwindigkeit gegen die Wand auf der äußerst rechten Seite des Levels (Sie werden dann ein paar Sterne sehen). Waren Sie schnell genug, werden braune, in der Wand eingeklemmte, Spinnräder erscheinen.

V-Ralley* 79.95 ☎ 0531/2446060*

Playstation-Spiele

4-4-2 Fußball	* 79,95
A4 Evolution Global	89,95
Adidas Power Soccer	89,95
Adidas Power Soccer Int.	79,95
Agent Armstrong	* 79,95
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	74,95
Battle Sport	* 74,95
Battle Station	79,95
Bedlam	* 84,95
Big Hurt Baseball	79,95
Black Dawn	79,95
Broken Helix	* 89,95
Bubble Bobble 2	* 72,95
Bubsy 3D	* 89,95
Bust-a-Move 2: The Arcade	59,95
Carnage Heart	* 74,95
Casper	84,95
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
Crypt Killer	* 89,95
Cyberia	39,95
D	74,95
Dark Forces	* 82,95
Darklight Conflict	* 79,95
Descent	39,95
Descent 2	79,95
Destruction Derby	39,95
Destruction Derby 2	84,95
Discworld	82,95
Disruptor	49,95
Dragonheart: Fire & Steel	79,95
Earthworm Jim 2	69,95
Epidemic	74,95
Excalibur	89,95
Exhumed	79,95
Extrem Games 2	74,95
Fade to Black	42,95

FIFA Soccer 96	42,95
FIFA Soccer 97	79,95
Formel 1	94,95
Grid Run	* 79,95
Hardcore 4x4	82,95
Heavens Gate	* 79,95
Herks Adventure	* 84,95
Hexen	89,95
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	* 74,95
Magic the Gathering	* 74,95
Mass Destruction	* 74,95
Mechwarrior 2	87,95
Mega Man X3	* 79,95
Mickey's Wild Adventure	79,95
Micromachines V 3.0	89,95
Monopoly	* 79,95
Monster Truck	* 79,95
Myst	79,95
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	42,95
Need for Speed 2	* 79,95
NFL Quarterback Club 97	74,95
NHL Face Off 97	74,95
NHL Hockey 97	79,95
Overblood	* 79,95
Pandemonium	79,95
Perfect Weapon	* 79,95
Pete Sampras Tennis	89,95
PGA Tour Golf 97	79,95
Po'ed	82,95
Porsche Challenge	* Tagespreis

Power Move Pro WWF	89,95
Power Rangers Pinball	* 89,95
Pro Pinball: The Web	79,95
Psychic Force	* 74,95
Rage Racer	* Tagespreis
Raging Skies	89,95
Raven Project	* 89,95
Rayman	82,95
Rebel Assault 2	94,95
Reloaded	84,95
Resident Evil	79,95
Resident Evil 2	* 79,95
Return Fire	82,95
Ridge Racer	39,95
Ridge Racer Revolution	87,95
Riot	* 79,95
Risiko	* 79,95
Road Rage	* 82,95
Road Rash	42,95
Robotron X	89,95
Samurai Showdown	74,95
Sentient	* 84,95
SimCity2000	79,95
Soul Blade	* Tagespreis
Soviet Strike	79,95
Space Jam	74,95
Speedster	* 79,95
Spider	79,95
Spot goes to Hollywood	79,95
Streetfighter Alpha 2	79,95
Suikoden	89,95
Sup.Puzzle Fighter2 Turbo	* 64,95
Syndicate Wars	* 79,95
Tekken	39,95
Tekken 2	94,95
Tempest X3	74,95
Ten Pin Alley	* 79,95
Tenka	* Tagespreis
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
Trash it	* 82,95
Tunnel B1	84,95
Twisted Metal 2	79,95
V-Ralley	* 79,95
Vandal Hearts	* 89,95
Victory Boxing	79,95

Virtual Pool	* 74,95
Virtual Tennis	* 74,95
Williams Arcade Greatest	57,95
Wing Commander 4	* 79,95
Wing Over	* 79,95
Wipe Out	39,95
Wipe Out 2097	89,95
Worms	87,95
Wreckin' Craw	* 89,95
WWF In Your House	74,95
X-Com	84,95
X2	87,95

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

Sony Playstation Grundgerät

DM 299,--

Nintendo 64

alle Artikel auf Anfrage

Need for Speed 2 79,95

Wing Commander 4* 79,95

Rage Racer* Tagespreis

Rebel Assault 2 94,95

Soul Blade* Tagespreis

Dark Forces 82,95

Tenka* Tagespreis

Area
51*
84,95

**MieKro
MultiMedia GmbH**
Bohlweg 66a
(Steinwegpassage)
38100 Braunschweig

Tel.: 0531 / 24460-60
Fax: 0531 / 24460-99

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.

*) Spiel bei Anzeigenschluß noch nicht erschienen

*) ggf. gelten kurzfristig noch unsere alten Nummern:
Tel.: 0513/2406045 und FAX 0531/2406046

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

Cheats

Klettern Sie an ihnen entlang, bis Sie einen weiteren Käfig erreichen. Sie können sich von links nach rechts über die Glöckchen bewegen. Wenn sie anfangen zu vibrieren, müssen Sie sich schnell in die Mitte begeben. Das ist der einzige Platz, an dem Sie nicht zerdrückt werden. Die fliegenden Haken führen Sie zu einem weiteren Käfig. Gehen Sie von da an weiter aufwärts, finden Sie ein Bonusleben.

Musik Level 15: Mr. Sax spürt Ihre Schläge überhaupt nicht. Um ihn zu besiegen, müssen Sie die falschen Töne zurück in das Loch in seinem Horn schlagen. Anschließend gehen Sie wieder zurück.

Rückblende: Wenn Sie die Helikopter-Kraft am Ende von Allegro Presto besitzen, gehen Sie zurück zu den Bongo-Hügeln. Im vierten Level (das mit dem Blitz) wird Ihnen diese neue Kraft ermöglichen, einen fliegenden Haken zu ergreifen, der Sie zu einem Käfig bringt.

Teil 3: Die blauen Berge (Blue Mountains)

Die Zwielficht-Schlucht (Twilight Gulch)

Mountain Level 1: Bevor Sie nach dem ersten fliegenden Haken greifen, bewegen Sie sich ein wenig vorwärts und sammeln die Faust ein, die Ihnen weiter zu schlagen erlaubt. Diese brauchen Sie, um den Haken zu greifen. Springen Sie über das Ausgangsschild am Eingang und lassen Sie sich fallen. Krabbeln Sie nach rechts an dem Steinmonster vorbei, und ein Käfig wird hinter ihm auftauchen. Gehen Sie weiter, bis Sie noch einen Käfig gefunden haben. Sie werden ein einzelnes Ting über freiem Raum schweben sehen. Springen Sie danach, und es wird Sie zu weiteren Tings und zu einem Käfig führen.

Mountain Level 2: Sie können über die großen Steine, die Ihnen den Weg versperren, hinwegspringen oder sie mit Ihrer Faust zerbrechen. In einigen Steinen ist eine Überraschung versteckt, die sich nur durch das Zerbrechen offenbart. In der Höhle, die mit hüpfenden Lavabrocken und Mr. Stone gefüllt ist, zerbrechen Sie die Steine und bewegen sich nach rechts. Eine Wolke wird erscheinen. Zerbrechen Sie wieder die Steine, gehen Sie zurück auf die linke Seite der Höhle und klettern Sie dann nach oben. Springen Sie auf die Wolke, um aus der Höhle zu entkommen.

Die unnachgiebigen Felsen (The Hard Rocks)

Mountain Level 3: Krabbeln Sie am Anfang des Levels nach links, um ein Power-Up zu ergattern. Die blauen Stahlkugeln, die Ihnen den Weg versperren, während Sie auf der Wolke schweben, boxen Sie aus dem Weg. Am Ende dieses Levels müssen Sie, um zum Ausgang zu gelangen, nach rechts in den leeren Raum springen und dabei einer Reihe Tings folgen. Die Tings weisen Ihnen den Weg zu einem fliegenden Haken, der Sie zum Ausgang trägt.

Mountain Level 4: Den geschützten Käfig brechen Sie mit Ihrer geschleuderten Faust auf. Am Ausgangsschild springen Sie auf dieselbe Stelle, an der der Jäger gestanden hat. Nun erscheinen Wolken, die Sie zu einem Bonusleben tragen.

Mountain Level 5: Um den herunterfallenden Felsen zu entgehen, hängen Sie sich an die Kante der Plattform und lassen sie die Steine über sich hinwegspringen. Am Ende dieses Levels (unten rechts) lassen Sie sich in ein Loch fallen, wobei Sie einer Reihe Tings folgen. Sie werden vor die Füße zweier Steinmonster fallen, die Sie mit einigen Schlägen gegen den Kopf loswerden. Greifen Sie sich das Power-Up unten links. Darauf erscheint eine Wolke, die Sie zu einem weiteren Käfig trägt.

Mr. Stones Bergspitzen (Mr. Stone's Peaks)

Mountain Level 6: Zerbrechen Sie den Felsen, um die Gitarre des Musikers zu befreien. Zum Dank wird er Ihnen ein besonderes Fläschchen geben, das es Ihnen erlaubt zu fliegen. Gehen Sie nach dem ersten Fotograf nach rechts, und lassen Sie sich in ein Loch fallen. Dort finden Sie einen versteckten Käfig. Fliegen Sie nach dem zweiten Fotografen etwas länger weiter, und Sie werden ein Power-Up sehen. Im Loch neben ihm befindet sich ein weiterer Käfig. Ein Bonusleben ist unter der Plattform mit dem Ausgangsschild versteckt.

Mountain Level 7: Schneiden Sie die ausgefranst Seilstücke mit Ihrem Helikopter-Haar ab. Nur an dieser Stelle können Sie das Seil abschneiden und so die Steinplatte davon abhalten, Sie ins Wasser zu treiben. Am besten bewegen Sie sich so auf und ab, daß Sie möglichst viel von dem Seil an einer Stelle abschneiden. Haben Sie das Gras erreicht, fliegen Sie nach oben in die erste Öffnung. Dort ist ein Käfig mit Electoons versteckt.

Mountain Level 8: Wenn Sie das erste ansteigende Wasser hinter sich gelassen haben und einen Riesen-Bonsai sehen, gehen Sie weiter nach links, und eine Gruppe von Wolken bringt Sie zu einem Käfig. Links neben der Plattform mit dem Monster gelangen Sie über ein paar Wolken zu einem Power-Up. Versuchen Sie dies aber nur, wenn Sie es nötig haben. Der Ausgang befindet sich oben rechts im Bild.

Mountain Level 9: Nach einem langen, ebenen Weg lassen Sie sich fallen, bevor Sie das Gras erreichen. Hier finden Sie einen Zauberer. Springen Sie in die nächste oder folgende Höhle, um eine Gruppe Tings zu finden. In der zweiten Höhle links neben dem Fotografen befindet sich ein weiterer Käfig. Schleudern Sie Ihre Faust nach den Lavaklumpen, während Sie in die Luft springen. Das bewahrt Sie vor dem Ausrutschen. Wenn Sie eine Reihe blauer Stahlkugeln sehen, springen Sie entweder in die zweite oder dritte Höhle. Hier befindet sich ein Käfig. Mr. Stone treffen Sie nur, wenn Sie den Clown, der sich in der Mitte des Bildes befindet, schlagen. Um an ihm vorbeizukommen, schlagen Sie ihm den Stein aus der Hand.

Teil 4: Die Bilderstadt (Picture City)

Die Radiergummi-Ebene (Eraser Plains)

Image Level 1: Bevor Sie auf den Füller springen, boxen Sie die Yin-Yangs herunter und springen drauf. Hüpfen Sie auf die nächste Plattform und gehen Sie nach rechts. Hier finden Sie einen Käfig und einige Tings. Drehen Sie sich danach wieder um. Wenn Sie auf dem ersten Füller nach dem Fotografen ste-

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.

hen, springen Sie zwischen die zwei Füller über Ihnen, und ein Power-Up erscheint. Fangen Sie es, und eine Plattform wird auf der rechten Seite auftauchen. Über diese gelangen Sie zu einem weiteren Käfig. Am Ende dieses Levels werden Sie acht Yin-Yangs sehen. Klettern Sie darauf nach links, um eine goldene Faust zu bekommen. Eine Plattform wird erscheinen. Springen Sie drauf und weiter nach links, um Tings einzusammeln. Ein Käfig wird auf der anderen Seite des Radiergummis auftauchen. Drehen Sie sich um und suchen Sie die Plattform, von der aus Sie auf die Höhe des Käfigs gelangen.



Image Level 2: Am Ende dieses Levels erhalten Sie ein Bonusleben, wenn Sie die Yin-Yangs boxen.

Image Level 3: Berühren Sie auf keinen Fall die erste Fee, die Sie sehen. Gehen Sie statt dessen über die Yin-Yangs und schlagen Sie die gepunkteten weg. Springen Sie auf die normalen bis zu einer Plattform, die Sie zu einem Bonus Power-Up bringt. Hier werden Sie eine zweite Fee sehen. Schrumpfen Sie zusammen, um noch mehr Power-Ups zu bekommen. Kehren Sie jetzt zur ersten Fee zurück und werden Sie wieder groß, um den nächsten Käfig zu öffnen. Springen Sie auf den viereckigen, hüpfenden Radiergummi in der Gruppe springender Antitoons. Von hier aus jumpen Sie auf die sich bewegende Plattform auf der rechten Seite. Von dieser Plattform aus schlagen Sie das Yin-Yang nach links. Springen Sie jetzt auf den Radiergummi und von dort auf das Yin-Yang. Anschließend öffnen Sie einen weiteren Käfig. Die zweite Hälfte müssen Sie zweimal durchlaufen: einmal groß, um den letzten Käfig zu öffnen, der sich weit oben befindet, und einmal klein, um aus dem Level herauszukommen. Wenn Sie am Ende der Spielstufe angekommen sind, wird Rayman noch groß sein. Berühren Sie die Fee, um zu schrumpfen und gehen Sie anschließend zum Ausgang.

Image Level 4: Sie können die Space Mama nur schlagen, wenn Sie in der Luft ist.

Bleistift-Fünfkampf (Pencil Pentathlon)

Image Level 5: Wenn Sie die zweite Reihe von roten Bleistiften erreicht haben, springen Sie zwischen ihnen hindurch und greifen sich einen der fliegenden Haken. Schwingen Sie sich zu einer Plattform hinüber. Umgehen Sie den Jäger (den Sie nicht besiegen können), und springen Sie auf die hüpfenden Radiergummis mit Hilfe des Yin-Yangs. Sie müssen das Yin-Yang erst mit Ihrer Faust lockern, dann leicht nach rechts stoßen, raufspringen und abschließend mit einem kleinen Anlauf zur nächsten Plattform springen. Wenn Sie die fliegenden Haken erreicht haben, schwingen Sie sich an ihnen entlang, um ein weiteres Power-Up zu bekommen. Wenn Sie es erreicht haben, wird auf der rechten Seite eine Wolke von fliegenden Haken auftauchen,

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	PAL 95,-	IRON & BLOOD	PAL 69,-	ROAD RAGE	PAL 85,-
ADVENTURE OF LOMAX	PAL 85,-	JET MOTO	PAL 79,-	RIDGE RACER REV.	PAL 89,-
ALIEN TRILOGY	PAL 89,-	JET RIDER	PAL 75,-	RIDGE RACER PLA.	PAL 49,-
AYRTON SENNA-KART	PAL 89,-	KINGS FIELD	PAL 79,-	RIOT	PAL 85,-
BAPHOMETS FLUCH	PAL 85,-	KINGS FIELD 2	US 109,-	SENTINENT	PAL 89,-
CITY OF THE LOST CHILD.	PAL 79,-	LEGACY OF KAIN	PAL 79,-	SOVIET STRIKE	PAL 85,-
COMMAND & CONQUER	PAL 95,-	LEMMINGS 3D	PAL 89,-	SPIDER	PAL 89,-
CONTRA	PAL 85,-	LITTLE BIG ADVENT.	PAL 85,-	STARFIGHTER 3000	PAL 89,-
CRASH BANDICOT	PAL 95,-	MICRO MACHINES V3	DT 99,-	TEKKEN PLATINUM	PAL 49,-
CRUSADER NO REMORSE	PAL 79,-	MONSTER TRUCK	PAL 95,-	TEKKEN 2	PAL 95,-
DESTRUKTION DERBY PLA.	PAL 49,-	NASCAR RACING 96	PAL 89,-	THE CROW	PAL 85,-
DESTRUKTION DERBY 2	PAL 95,-	NBA IN THE ZONE 2	PAL 95,-	THUNDERHAWK 2	PAL 79,-
EARTHWORM JIM 2	PAL 85,-	NBA LIVE 97	PAL 79,-	TOMBRAIDER	PAL 85,-
EXCALIBUR	PAL 85,-	PANDEMONIUM	PAL 79,-	TOP GUN	PAL 95,-
EXHUMED	PAL 85,-	PORSCHE CHALLENGER	PAL 75,-	TUNNEL B1	PAL 79,-
FIFA SOCCER 97	PAL 85,-	POWER MOVE PRO WRE.	PAL 89,-	WARHAMMER	PAL 85,-
FORMEL 1	PAL 95,-			WING COMMANDER 4	PAL 85,-
HEXEN	PAL 85,-			WORMS	PAL 75,-

ACHTUNG AB ZWEI SPIELN KEINE
VERSANDKOSTEN!!! (INLAND)

AUCH ANDERE SYSTEME AUF ANFRAGE! WEITERE SPIELE AUF ANFRAGE RUFT AN!
ACHTUNG: AB 2 (ZWEI) SPIELN 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!

Okay Soft

Inh. Herbert Wirmshofer

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

hotline news 09674-8405

BESTSELLER		Auszug aus unserem Lieferprogramm:	
Baphomets Fluch	DV 82.90	2 Xtreme Games	DA 74.90
City of lost Children *	DA 82.90	Actua Golf *	DA 83.90
Command + Conquer	DV 89.90	Adidas Power S. Intern.	DA 89.90
Crow: City of Angels*	79.90	Adventure of Lomax	DA 82.90
Destruction Derby 2	DA 89.90	Alien Trilogy	DA 89.90
Disruptor	DA 79.90	Andretti Racing	DV 78.90
Exhumed	DA 77.90	Arcades Greatest Hits *	69.90
Fifa Soccer 97	DV 77.90	Area 51 *	DA 89.90
Formel 1	DA 96.90	Ayrton Senna Carts	85.90
Hexen	DA 89.90	Battle Station	DA 77.90
Int. Super Star S.Deluxe	82.90	Batman Forever: Coin Up	DA 83.90
Jet Rider	DA 75.90	Bedlam *	DA 89.90
Legacy of Kain	DV 77.90	Black Dawn	DA 82.90
Micro Machine V3	DV 89.90	Blast Chamber	DV 85.90
NBA in the Zone 2	DA 89.90	Broken Helix *	DA 89.90
NBA Live 97	DA 77.90	Bubble Bobble 2 *	DA 75.90
Need for Speed 2 *	DV 78.90	Bubsy 3D	DA 89.90
NHL 97	DV 77.90	Chronicle of the Sword	DU 82.90
Player Manager	DV 83.90	Contra-Legacy of War	DA 89.90
Porsche Challenge	DA 74.90	Cool Boarders	DA 82.90
Resident Evil	DV 82.90	Crash Bandicoot	DA 89.90
Sim City 2000	DV 82.90	Creation *	DV 77.90
Suikoden	DA 89.90	Crusader-No Remorse	DV 78.90
Syndicate Wars *	DV 78.90	Crypt Killer *	DA 89.90
Tekken 2	DA 96.90	Cybersied	DA 82.90
Total No. 1	DA 82.90	Darklight Conflict *	DV 77.90
Tomb Raider	DV 82.90	Darkstalkers	DA 82.90
Total NBA 97	DA 74.90	Davis Cup Tennis	85.90
Wing Commander 4 *	DV 78.90	Discworld	DA 82.90
		Earthworm Jim 2	DA 82.90
		Epidemic	DA 74.90
		Excilubur	DA 89.90
		Extreme Games	DA 82.90
		Havens Gate	DA 81.90
		Hardwar *	DA 83.90
		Herks Adventure *	DA 84.90
		Independence Day *	DV 78.90
		International Moto X	DA 84.90
		Iron & Blood	DA 81.90
		John Madden NFL 97	DA 78.90
		Jumping Flash 2	DA 89.90
		Kings Field	DA 74.90
		Konami Open Golf	DA 82.90
		Last Dynasty *	DV 85.90
		Lifeforce Tenka *	a.A.
		Little Big Adventure	DV 77.90
		Lone Soldier	45.90
		Lost Vikings 2 *	DV 85.90
		Magic Carpet	DV 78.90
		Manic Karts *	DA 78.90
		Megaman X3 *	82.90
		Monster Truck *	DA 89.90
		Namco Museum Vol. 3	DA 82.90
		Namco Warrior	DV 82.90
		Nascar Racing 96 *	DV 85.90
		NBA HangTime *	DA 89.90
		NBA Jam Extreme	DA 83.90
		NHL Open Ice *	DA 89.90
		Overblood *	DV 78.90
		Pandemonium	DV 77.90
		Pete Sampras Extreme	89.90
		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
		Power Rangers Pinball *	DA 89.90
		Pro Pinball	77.90
		Psychic Detective	DA 78.90
		Ran Soccer	DV 83.90
		Raven Project *	89.90
		Rebel Assault 2 *	DA 89.90
		Resident Evil 2 *	a.A.
		Ridge Racer Revolution	89.90
		Riot *	DA 82.90
		Road Rage *	DV 82.90
		Road Rash	DA 78.90
		Robotron X	DA 89.90
		Samurai Showdown	DA 74.90
		Sentient *	DA 89.90
		Shellschok	DV 82.90
		Soviet Strike	DV 78.90
		Space Hulk	DA 78.90
		Spider *	DA 77.90
		Spot goes to Hollywood	DA 79.90
		Star Gladiators 3D	81.90
		Steel Harbinger	94.90
		Streetfighter Alpha 2	82.90
		Super Pang Collection	84.90
		Super Puzzle Fighter 2 *	DA 65.90
		Tempest X3	83.90
		Ten Pin Alley *	DA 78.90
		Themepark	DV 78.90
		Tit	DV 75.90
		Titan Wars	DA 77.90
		Track + Field	89.90
		Trash It	82.90
		Twisted Metal World Tour	DA 89.90
		Vandal Hearts *	DA 89.90
		Victory Boxing	DA 82.90
		Virtual Golf	DV 82.90
		VMX Racing *	DA 83.90
		Wipeout 2097	DV 85.90
		Wrecking Crew *	DA 89.90
		WWF in your House	84.90
		X 2	85.90
		X-Com: Terror from	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

HARDWARE		T Online OKAY#		komplette Angebote!		LÖSUNGSHEFTE 9,90		PC	
Konsole, incl. Controller	289,00	Namco Arcade Combat Stick	99,90	Liste kostenlos anfordern!		NINTENDO 64		Okay Soft verlost jeden Monat	
Playstation Bag	79,00	Spezialized ASCII Pad	82,90	Bitte System angeben!		Konsole 399,-		3	
-incl. Memory Card & Controller & Tasche		NeGcon Joypad	82,90			Fifa 64 109,-		Games für PC oder PSX!	
Umbau Chip	19,90	Multi Tap	59,90			Super Mario 64 92,90		Und das BESTE:	
RGB Kabel	19,00	Mouse	52,90			Memory Card 5 Meg 75,-		Sie entscheiden, welches	
X-Tender (Joypad Verl.)	18,90	Controller	43,90			Multinorm Adapter 45,-		Spiel Sie gewinnen möchten!	
Game Buster	78,00	Memory Card 15 Blöcke	38,90			PSX 289,-		Teilnahmekarte liegt jeder Liste-Anforderung bei	
MadCatz Lenkrad	135,00	Memory Card 120 Blöcke	61,90			Konsole			
Predator Light Gun	63,90	Memory Card 360 Blöcke	84,90						

Bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellung natürlich möglich! Kein Ladengeschäft, Abholung bestellter Artikel nach Vereinbarung!
Vorauszahlung oder Stammkunden DM 6,50 * Nachnahme DM 9,90 (+ DM 3,- Zgeb.) * Ausland Vorauszahlung ab DM 14,-

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
Exhumed	DM 79,90
Vandal Hearts	DM 94,90
Rebell Assault 2	DM 99,90
Dark Forces	DM 89,90

HBF

Bahnhofstr.

Schwesterstr.

FUN

Waldhornstr.

Schwesterstr. 20 • MM
Fon [08331] 47026

Riesenauswahl an Playstation und PC/CD-Rom-Spielen

mit deren Hilfe Sie zum Ausgang kommen.

Image Level 6: Um an den nach unten zeigenden Spitzen vorbeizukommen, hilft es, sich mit der Helikopterkraft abzubremesen. Springen Sie über das Ausgangsschild, wird neben Ihnen ein Käfig erscheinen.

Image Level 7: Die Tings zeigen Ihnen den Weg zu einem Käfig bei den hüpfenden Radiergummis. Hinter dem Fotografen lassen Sie sich auf den öligen Hügel fallen und ducken sich. So sollte es Ihnen möglich sein, an den beiden Bleistiftreihen vorbeizukommen. In diesem Abschnitt befindet sich auch noch ein Käfig. Wenn Sie das Power-Up am Ende erreicht haben, erscheinen Plattformen, die Sie zum Ende des Levels bringen.

Space Mamas Krater

Image Level 8: Um den Käfig zu öffnen, der zwischen den mit Spitzen versehenen Yin-Yangs eingeklemmt ist, müssen Sie sich vom Haken wegschwingen, das Yin-Yang schlagen und anschließend den Haken wieder greifen. Am Ende des Levels springen Sie über das Schild, um einen Käfig zu finden. Aber Vorsicht! Es gibt in diesem Level zwei Ausgänge. Der Käfig befindet sich am oberen Ausgang. Nehmen Sie den unteren Ausgang, müssen Sie das ganze Level nochmals durchlaufen, um den Käfig zu erreichen.

Image Level 9: Wenn Sie den absteigenden Pfad benutzen, werden Sie einen Zauberer sehen. Gehen Sie hinter ihm immer weiter nach rechts, bis Sie in eine Sackgasse geraten. Ein Bonusleben erscheint auf der anderen Seite. Dieses sammeln Sie nach einer längeren Rutschpartie ein. Haben Sie dieses Leben aufgesammelt, gehen Sie zurück und springen in das nächste Loch. Hier erwartet Sie ein von zwei Jägern bewachter Käfig. Hinter dem Fotografen werden Sie weit oben einen Käfig sehen. Um zu ihm zu gelangen, müssen Sie von der rechten Seite des V-förmigen Hügels rutschen, soviel Geschwindigkeit wie möglich aufnehmen und dann von der linken Kante auf die nächsthöhere Ebene springen. Gehen Sie nach links, um den Käfig zu erreichen. Den Ausgang finden Sie, wenn Sie den Tings in der Mitte des V-förmigen Hügel folgen.

Image Level 10: Bewegen Sie sich auf der Plattform herum und schlagen Sie alle Dinge, die Ihnen in den Weg kommen, weg. Springen Sie am Ende über das Schild auf eine Farbdose. Eine Plattform erscheint, die Sie zu einem Käfig trägt.

Image Level 11: Sie können Space Mama nicht treffen, wenn sie ihren Laser abfeuert oder sich hinter der Waschmaschine versteckt. Mit Ihrer Faust können Sie ihr aber die Waschmaschine gründlich vermiesen.

Teil 5: Skops Höhlen (The Caves of Skops)

Der Kristallpalast (Crystal Palace)

Cavern Level 1: Wenn Sie von der Eintrittsplattform springen (Ein- und Ausgang sind in diesem Level dieselben), steigt an der anderen Wand ein Kristall auf. Gehen Sie darunter durch, indem Sie die großen Steine zerschlagen. Um zurückzukehren, klettern Sie nach unten. Hier finden Sie ein Power-Up. Wenn Sie dem unteren Weg folgen, kommen Sie zu einer Gruppe Tings, die ein Fragezeichen bilden. Hinter Ihnen erscheint nun eine Drehtür und dahinter ein weiterer Käfig. Drehen Sie sich um. Folgen Sie dem Weg mit den fliegenden Haken, kommen Sie zu einer Plattform mit einem Fotografen. Dort angekommen, erscheint an der anderen Wand ein weiterer Käfig, den Sie mit den fliegenden Haken erreichen.

Cavern Level 2: Springen Sie über eine Reihe von rosafarbenen Plattformen und lassen Sie sich von der vierten (auf der kein Ting schwebt) nach unten tragen. Hier finden Sie einen Käfig. Nachdem Sie die erste Spinne besiegt haben, nehmen Sie eine wacklige Reihe von Stufen in Angriff, die von blauen Kugeln bewacht wird. Springen Sie nach der zweiten Stufe nach unten,

um auf eine versteckte violette Plattform zu fallen. Über diese und eine Reihe gleicher Plattformen, die langsam ansteigen, gelangen Sie zu einer goldenen Faust. Von hier aus sehen Sie einen Käfig, der aber noch nicht erreichbar ist. Gehen Sie wieder zurück. Wenn Sie an einer Reihe kleiner schwebender Steine ankommen, benutzen Sie diese, um an ein Power-Up zu gelangen. Springen Sie dazu so hoch und weit wie möglich (springen + Helikopterkraft) nach links. Dieser Sprung bringt Sie zu einer weiteren Reihe schwebender Steine, die Sie zu einem Käfig leiten. Um zurückzugehen, benutzen Sie die erste Wolke. Fahren Sie einmal auf und ab mit ihr, und eine zweite Wolke wird erscheinen. Nehmen Sie diese und ducken Sie sich. Diese Wolke bringt Sie zu einem zweiten Käfig. Zum Ausgang aus diesem Level gelangen Sie, wenn Sie sich von der großen Steinplatte nach unten tragen lassen. Springen Sie unten nach links, kommen Sie zum Ausgang. Nach rechts geht's zu einem Bonus-Level. Wenn Sie aus dem Bonus-Level zurückkehren, sind Sie in einer Sackgasse gefangen. Zertrümmern Sie den runden Stein – der Ausgang erscheint.

Essen bei Joe's (Manger Chez Joe)

Cavern Level 3: Joe, der Außerirdische, ist verzweifelt. Die Leuchtreklame seines Kiosks funktioniert nicht mehr. Er bittet Sie, diese zu reparieren. Dazu müssen Sie den Kabeln in die Tiefe der Höhlen folgen. Für Ihre Hilfe gibt Ihnen Joe eine Leuchte, um die Nacht zu erhellen.

Cavern Level 4: Schleudern Sie Ihre Faust, um den Weg zu beleuchten. Joes Leuchte folgt Ihrer Faust. Springen Sie von der ersten Wolke so hoch wie möglich und nach rechts. Dort befindet sich ein Käfig. Springen Sie von der vierten Wolke aus einer Folge von stetig ansteigenden Wolken hoch und nach links. Dort erwarten Sie eine Reihe Tings, eine goldene Faust, ein Power-Up und ein ziemlich angriffslustiges Antitooon. Halten Sie auf dem Rückweg einen Augenblick in der Mitte des Weges an (dort befindet sich eine Stelle, an der die Decke höher ist), um nach dem Weitergehen ein Bonusleben zu finden. Wenn Sie am Ende des Levels, nachdem Sie einer Zickzacklinie aus instabilen Wolken gefolgt sind, den Ausgang nicht sehen – keine Panik. Springen Sie einfach nach rechts, und der Ausgang liegt vor Ihnen.

Cavern Level 5: Nach dem Abstieg am Eingang treffen Sie auf einen großen, runden Felsblock. Er versperrt Ihnen den Weg nach unten – also zerschlagen Sie ihn. Achten Sie auf Lavabrocken, die sich in Bewegung setzen, wenn Sie auf Ihrem Weg zu langsam an ihnen vorbeigehen. Klettern Sie immer weiter nach unten, um einen Fotografen und einen Käfig zu finden. Am Ende finden Sie zwei Tings, die direkt nebeneinander schweben. Wenn Sie diese erreichen, taucht hinter Ihnen der Ausgang auf. Gehen Sie aber weiter nach rechts, um noch einen Käfig zu finden.

Cavern Level 6: Damit sich das Ufo wieder bewegt, müssen Sie die defekten Leitungen reparieren (ähnlich Joes Leuchtreklame). Wenn Sie die Lawine aus Lavabrocken erreichen, bleiben Sie ganz ruhig auf der Mitte des Ufos stehen. An dieser Stelle kann Ihnen nichts passieren, auch wenn es nicht so aussehen mag.

Cavern Level 7: Damit die Ufos ihren Weg fortsetzen können, müssen Sie die Hebel für die Weichen umlegen. Wenn Sie an eine Kreuzung mit drei Ufos kommen (Sie kommen mit dem Ufo von unten), springen Sie auf das Ufo links von Ihnen. Es bringt Sie zu einem Bonusleben. Wenn Sie mit dem dritten Ufo nach oben fahren, springen Sie in dem Moment nach links, in dem Sie ein einzelnes Ting auf dieser Seite auftauchen sehen. Auf der rechten Seite erscheint ein Käfig. Wenn Sie mit dem Ufo wieder zu dieser Stelle fahren und den Käfig öffnen, verschwindet das Ufo. Benutzen Sie statt dessen die Wolken, um zum Ausgang zu gelangen.

Cavern Level 8: In Joes Meer sind die Fischaugen ungefährlich. Die Fischnasen treiben Ihren Ballon an, was eine nützliche aber gefährliche Art zu Reisen ist. Springen Sie zum richtigen Zeitpunkt ab, weil gestachelte blaue Kugeln den Weg versperren. Die Fischzähne werden direkt vor und hinter Sie fallen. Gehen Sie auf der Reihe von roten Kristallen unter Wasser bis zum Ende, drehen Sie sich um – ein Käfig erscheint auf der anderen Seite.

Skops Höhle (Les Stalactites de Scops)

Cavern Level 9: Ducken Sie sich direkt am Eingang, und ein Käfig erscheint unter Ihnen. Folgen Sie den instabilen Wolken, die Sie zu einem zweiten Käfig führen. Folgen Sie danach den fliegenden Haken. Oberhalb des Fotografen finden Sie ein Power-Up. Haben Sie es erreicht, erscheint eine Reihe mit fliegenden Haken links unterhalb des Fotografen. Diese führt Sie zu einem weiteren Käfig. Lassen Sie sich hinter dem Fotografen mit der ersten rosafarbenen Plattform fallen. Diese bringt Sie in die Nähe eines Käfigs. Den letzten Käfig in diesem Level erreichen Sie, wenn Sie auf die treibende Plattform knapp über dem Wasser springen.

Cavern Level 10: Wenn Skops sich dem Ende der Plattform nähert, ducken Sie sich vor ihm. So entgehen Sie ihm und der Lava. Wenn die Lava zum zweiten Mal ansteigt, laufen Sie so schnell wie möglich los, um die fliegenden Haken zu erreichen. Cavern Level 11: Skops ist für Ihre Schläge nur in dem Moment empfindlich, wenn er einen Feuerball schleudert.

Teil 6: Das Schloss der Süßigkeiten (Candy Château)

Cake Level 1: Wenn Sie Ihre Fähigkeit zu rennen verloren haben, schleudern Sie Ihre Faust in die Richtung, aus der Sie gekommen sind. Schon können Sie wieder rennen.

Cake Level 2: Seien Sie vorsichtig, denn Mr. Dark hat eine Kopie von Ihnen hergestellt, die Sie verfolgt. Lassen Sie sich nicht von ihr fangen. Nach einer Reihe von Tings sieht es so aus, als ob Sie in einer Grube gefangen wären. Rennen Sie nach links und springen Sie dann rechts auf die Wolke. Am Ende des Levels werden Sie von einer Wand aus türkischem Honig gestoppt. Springen Sie auf den Schokoladenbaum, lassen Sie sich auf der rechten Seite runterfallen und gehen Sie anschließend nach rechts. Der Ausgang erscheint unter der Schokolade.

Cake Level 3: Die erste Gemeinheit von Mr. Dark! Er vertauscht den rechten und linken Knopf. Nach dem ersten Fotografen lassen Sie sich nach rechts auf einen Berg aus Kirschen fallen. So erhalten Sie ein Bonusleben. Hinter dem zweiten Fotografen erwartet Sie Mr. Dark mit einer neuen Gemeinheit. Sie können nicht mehr rennen. Diese Fähigkeit erlangen Sie wieder, indem Sie zurück laufen.

Cake Level 4: Mr. Dark hat Ihnen die Greifhand weggenommen. Keine Panik! Warten Sie einfach, bis Ihnen die Electoons die Faust zurückbringen. Jetzt werden Sie drei von Mr. Darks Geschöpfen begegnen: Das erste ist halb Skops und halb Stone. Er ist nur verwundbar, wenn er seine Scheren nach Ihnen schleudert. Im zweiten Level begegnen Sie zwei Space Mamas, die ein Sandwich aus Ihnen machen wollen. Um beiden zu entgehen, ist gutes Timing beim Springen und Ducken gefragt. Das dritte ist aus Moskitos Kopf, Space Mamas Körper und Mr. Saxs Füßen zusammengesetzt. Es versucht, Sie zu zerquetschen, solange Sie geschrumpft sind. Wenn es sich auf Sie herabstürzt, springen Sie hoch und schlagen auf seinen Kopf. Haben Sie alle drei Geschöpfe besiegt, sind Sie mit Mr. Dark fertig.

● Paßwörter

Traumwald: 38WRPNQ29X

Musikwelt: L044Z5QN9M

Die blauen Berge: 80D47M739P

Die Bilderstadt: 49DN7XFINF

PSX - BOOT CHIP FOR ALL PSX

Der Multinorm Boot Chip wird zusätzlich in die PSX eingebaut und ermöglicht das Spielen von GER - JPN - USA Spielen !!!

PSX BOOT CHIP mit Anleitung nur 19,90 DM

PSX BOOT CHIP mit Einbau nur 39,90 DM

PSX RGB Kabel nur 19,90 DM

PSX INFRAROT PAD 2Pads + 1Empfänger nur 59,90 DM

Weitere Hardware auf Anfrage!

S & S COMPUTER GR° Händler Anfragen erwünscht!

Bestell Hotline 0209 / 1474493

Weberstr.79 - 45879 Gelsenkirchen - FAX 0209 / 1474495

GREENPEACE

Unterstützen Sie
erfolgreichen
Umweltschutz:

Werden Sie
Fördermitglied
bei Greenpeace.

Greenpeace e.V.
Vorsetzen 53
20450 Hamburg

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

CVK Versand

Tel.: 06762/6362

Spesenrotherweg 49

56288 Kastellaun

Nachnahme gegen 9,90 DM; Ladenpreise
können abweichen

**2 EXTREME
Carnage Heard
CITY OF LOST
CHILDREN
Epidemic KING`S
FIELD NHL Face
of 97 JET RIDER
Samurai Shodown
TOTAL NBA 97
King of Fighters
PORSCHE
CHALLENGE
je PSX Spiel**

69,95^{DM}

Anzeigenschlußtermine

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

Cheats

Skops Höhle: DCT4GX754F
 Mr. Darks Schloß: NW7WDX9IDQ
 Space Mamas Krater: JW4WG1PMS7
 Moskito: L04JPN6NHM
 Mr. Sax: B0D47MF2HK
 Mr. Stone: BH447M7WFF
 Pirate Mama: 49DN7XFINF
 Space Mama: 4NBN7X7CWF
 Skops: NWTDDMF3D6

● 99 Leben

Diese immense Anzahl an Leben erhalten Sie, indem Sie zuerst das Spiel pausieren und dann die Tasten L2, R1, L1 und R2 (Reihenfolge beachten) drücken und halten. Lassen Sie die Tasten in folgender Reihenfolge wieder los: L1, L2, R2 und R1 und drücken Sie dann auf DREIECK. Anschließend drücken und halten Sie RECHTS, KREIS, QUADRAT und X. Diese lassen Sie nun in folgender Reihenfolge wieder los: RECHTS, X, QUADRAT und KREIS. Wenn Sie nun ins Spiel zurückkehren, haben Sie 100 minus ein Leben.

● 10 Continues

Drücken Sie im Game Over/Continue-Bildschirm die Tastenkombination HOCH, RUNTER, RECHTS und LINKS. Funktioniert nur, wenn Sie weniger als zwei Continues besitzen.

● Animation

Drücken und halten Sie die Tasten R1 und R2 während des Startbildschirmes (PSX-Logo) gedrückt, und Sie bekommen zur Belohnung für Ihrer Mühen eine nette Animation.

Dark Forces

Alle Fans, die bereits die NTSC-Version dieses Shooters besitzen, dürfen aufatmen, da wir Ihnen die Paßwörter verraten. Falls Ihnen das noch nicht genügt, sollten Sie einen Blick auf den Mega-Cheat werfen.

● Paßwörter

Level 2 (Talay: Tak Base): NKHT7SYFSB
 Level 3 (Anoat City): LPCP6DTJXG
 Level 4 (Research Facility): 996B2GNDR9
 Level 5 (Gromas Mines): PKG14TYFSB
 Level 6 (Imperial Detention): 38N4JHMCQ8



Level 7 (Ramsees Hed): DMOJ149R3D
 Level 8 (Robotics Facility): ROBBZ5J3HR
 Level 9 (Nar Shoddan): WX9H365Q3X
 Level 10 (Jabbas Ship): KZFK6MK2FQ
 Level 11 (Imperial City): 79PIS9RDR9
 Level 12 (Fuel Station): H2DCTKH40S
 Level 13 (The Executor): PPYRQP58LD
 Level 14 (The Arc Hammer): RT2W121V7J
 (Dennis K.-V., aus Oberhausen)

● Cheatmenü

Um an das coole Cheatmenü heranzukommen, müssen Sie folgende Tastenkombination drücken: LINKS, KREIS, X, RECHTS, KREIS, X, RUNTER, KREIS und X. Haben Sie diesen Cheat richtig eingegeben, erscheint ein verstecktes Menü, in dem Sie lauter nette Sachen (Alle Waffen, Neue Munition, God-Modus) einstellen können.



Spider

Das etwas andere Spiel verwandelt Sie in eine kleine Spinne, auf die jede Menge Gefahren warten. Mit den folgenden Paßwörtern wird der Streifzug durch die einzelnen Levels zum Zuckerschlecken.

● Laboratory

Lab Floor: 1FMLC939GPR8F3BF7KT1
 Sinks: CHMLC939GPR8F3LWGT53
 Lab Top: 86MLC939GPR8F3VFQ5S4
 70's Room: FW1MC939GPR8F3BF7KT1

● Factory

Boxes: FW1MC939GPR8F336DTTS3
 Conveyors: BSRMC939GPR8F3VTKKT1
 Machine Room: WDRQC939GPR8F3LM8S95
 Tubes: 8WV5L939GPR8F36DTTS3
 Mechanical Arm Boss: 8WV5L939GPR8F3G1QJB4

● City

Down The Street: 9WV5L939GPR8F3LRT6S4
 Side Of Building: 6SXXS939GPR8F3LRT6S4
 Park: W9PNT839GPR8F3B9LV53
 Under The Street: N7KB3Y19GPR8F3V95HR5
 Along The Street: N7KB3Y19GPR8F3GGK4T3

● Museum

Display Cases: P7KB3Y19GPR8F3BPFGC3
 Volcano: G7KB3Y11GPR8F3BPFGC3



V7KB3Y1B15S8F3Q57QC1
Along The Sewer:
W7KB3Y1VBVP8F3LC1M95
Food Carton:
X7KB3Y1VLN7BF31CH1C3
Up The Well:
Y7KB3Y1VV16QF3Q57QC1
Ryan's World:
Q7KB3Y1LDRTQD3VKCDT1

● Evil Lab:

Circuit Boards: Q7KB3Y1LDRTQD3LCQSR3
Lab Top: R7KB3Y118H56T1WTY4R4
Hard Drives: S7KB3Y118H56T1TCQSR3
Brian's Folly: T7KB3Y118H56T1FNY4R4
On the Ceiling: T7KB3Y118H56T1TC4LD1
Kip's Bonus: 68KB3Y118H56T151P6C4
Brain Boss: 68KB3Y118H56T1TMVM35

Dinosaur Bones:

H7KB3Y1QFPR8F3QXSDS4
Model City:
J7KB3Y1GWPR8F31766D1
Temple:
K7KB3Y1B15S8F3QXSDS4
Museum Boss:
K7KB3Y1B15S8F3BTQ8B4

● Sewer The Wells:

Space Jam

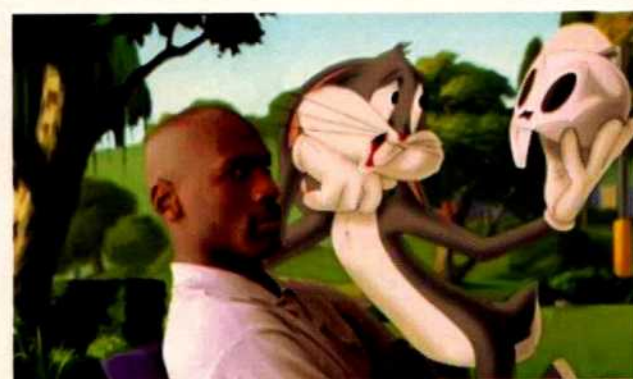
Falls Sie trotz der tatkräftigen Unterstützung von Bugs Bunny und Michael 'Air' Jordan jedes Spiel verlieren, sollten Sie Ihre Basketballstiefel nicht gleich an den Korb hängen. Mit Hilfe des Cheatmenüs und unbegrenzter Power werden Sie alle Gegner locker vom blankpolierten Platz fegen.

● Unendliche Energie

Um sich keine Gedanken mehr über Ihren Energievorrat machen zu müssen, drücken Sie doch einfach mal im Titelschirm die Tastenfolge: QUADRAT, DREIECK, KREIS, LINKS, RECHTS und L1.

● Cheatmenü

Das versteckte Cheatmenü erreichen Sie, indem Sie im Options-Screen die Tasten L1, L2, R1 und R2 gedrückt halten und dann die Taste X drücken.



Neue Rufnummern !!! <bis zu 6 Bestell-Hotlines>

Persönliche Bestellannahme: Tel.: 02504 - 9330 - 0

Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr & Sa. 10.00-16.00 Uhr

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

SATURN 299,95

Service - Hotline:

Fax: 02504 - 9330 - 99

Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte



PSX Videospiele:

A-Train <S> 89,95
A-Train <us> <S> 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 89,95



Battle Stations <ST> 84,95

Beyond the Beyond <jp> 49,95
Big Hurt Baseball <SP> 89,95
Black Down <A> 89,95
Blam! Machinehead <A> 69,95
Blast Chamber <A> 79,95
Blazing Dragons <ADV> 79,95
BLOOD OMEN -
Legacy of Kain <A/ADV> 89,95
Casper <ADV> 79,95
Chronicle of the Sword 84,95

Command & Conquer

<ST> mit Zusatzlevels 94,95
CONTRA -Probotector<A> 89,95
Cool Boaders <R> 79,95
Crash Bandicoot <JR> 89,95
Crow, The <A> 79,95
Crusader-No Remorse<SH> 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
Descent 2 <A> 79,95
Destruction Derby 2 <R> 89,95

kleines <a> =
Ausländische Anleitung!

Disc World <ADV> 79,95
Disruptor <A> 79,95
Dragonheart <A> 79,95
Epidemic <A> 79,95
Excalibur <ADV> 89,95



Exhumed <A> 69,95

Extreme Games 2 79,95
FIFA Soccer '97 <SP> 84,95
Final Fantasy 7 <jp/RGP> 139,95
Formel 1 <Link> <R> 89,95
Galaxian 3 <SH> 79,95
Gunship 2000 <A/S> 89,95
Hardcore 4x4 <R> 84,95
Hexen <A> 79,95
International Moto X <R> 79,95
Int. Superstar Soccer Del. 79,95
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
Kileak the Blood <A> 69,95
King's Field <RPG> 79,95



Little Big Adv. <ADV> 84,95



Mechwarrior 2 < 84,95

Mickey's Wild Adv. <JR> 79,95
Micro Machines V3 <R> 89,95
Motor Toon 2 <R> 79,95
MTVS Slamscape <A> 89,95
Myst <ADV> 84,95
Myst <us/ADV> 69,95
Namco Museum 1 - 3 je 79,95
NBA Live '97 <SP> 79,95
NHL Face Off '97 *Hockey* 79,95
NHL Hockey '97 <SP> 84,95
Pandemonium <JR> 69,95
Penny Racers <R> 84,95
PGA Tour Golf '97 <SP> 84,95
Philosoma <SH> 79,95
Player Manager <SP/A> 89,95



Porsche Challenge <R> 69,95

Raging Skies <Link> <A> 89,95
Ran Soccer <a> <SP> 69,95
Reloaded <A> 79,95
Resident Evil & Spielberater 99,95
Ridge Racer Revol. <Link/R> 89,95
ROBOTRON X 89,95
Samurai Shodown <F> 79,95
Sim City 2000 <ST> 79,95
Soviet Strike <A> 84,95
Space Hulk <A> 84,95
Space Jam <SP> 99,95
Star Gladiator <F> 84,95
Starblade Alpha <SH> 69,95
Street Racer <R> 79,95
Streetsfighter Alpha <F> 79,95
Streetsfighter Alpha 2 <A> 89,95
Suikoden <RPG> 89,95
Tekken 2 <F> 89,95
Theme Park <ST> 79,95
Tilt <G> 74,95
Time Commando <A> 84,95
Total No. 1 84,95
Tombrailor <A/ADV> 89,95
Top Gun <A> 89,95
Total NBA '97 <SP> 79,95
Tunnel B1 <A> 79,95
Twisted Metal 2 84,95
Victory Boxing <F/S> 84,95
Virtual Golf <SP> 79,95
Warhawk <A> 69,95
Whizz <JR/G> 79,95
Wing Commander 3 89,95
Wipe Out 2097 <Link> <R> 89,95
WWF In your House <F> 79,95
X-COM - Terror from...<ST> 79,95

NEUHEITEN PSX

<April.-Juli>

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
BALL BLAZER <G/A> 89,95
BATTLE SPORT <A> 89,95
BEDLAM <A/ST> 89,95
BROKEN HELIX <A> 89,95
CARNAGE HEART <A> 79,95
City of the Lost Children <ADV> 89,95
CRYPT KILLER <SH> 89,95
DARK FORCES <A> 89,95
DISCWORLD 2 <ADV> 79,95
GRID RUN <A> 89,95
HARDWAR <A> 89,95
HERC'S ADV. <ADV> 89,95
HYPER SLAM <F> 89,95
INDEPENDENCE DAY <A> 89,95
KING OF FIGHTERS 79,95
LAST DYNASTY <A/ADV> 89,95
LOST VIKINGS 2 <G> 89,95
Magic the Gathering <ADV> 89,95
MEGAMAN 8 <JR> 89,95
MIDNIGHT RUN <R> 89,95
NAMCO MUSEUM 4 <MIX> 79,95
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
OVERBLOOD <ADV> 89,95
PERFECT WEAPON <A> 89,95
PSYCHIC FORCE <F> 79,95
PUZZLE FIGHTER 2 <G> 79,95
RAVEN PROJEKT <A/ADV> 89,95
REBELL ASSAULT 2 <SH> 99,95
RIOT <Future-SP> 89,95
ROAD RAGE <R> 89,95
SENTINENT <ADV> 79,95
SOULBLADE <ADV> 89,95
SPEEDSTAR <R> 89,95
SPIDER <A> 89,95
SUPER PANG Col. <A> 89,95
SWAGMAN <A/ADV> 89,95
SYNDICATE WARS <A/ST> 89,95
TEN PIN ALLEY <SP> 89,95
TEST DRIVE <R> 89,95
TRASH IT <A> 89,95
VANDAL HEARTS ADV. 89,95
VIRTUA POOL 89,95
VIRTUAL TENNIS <SP> 89,95
VMX Racing <R> 89,95
Wing Commander 4 89,95
WRECKING CREW <R> 89,95

Vorbestellung möglich:

Sichern Sie sich Ihr
Game noch heute!

SONDERANGEBOTE:

Agile Warrior - F 111 <A> 69,95
Air Combat <A> 44,95
Alone in the Dark 2 <ADV> 49,95
Assault Rigs <Link> <A> 69,95
Battle Arena Toshinden <F> 44,95
Blam! Machinehead <a/A> 59,95
Breakpoint Tennis <SP> 69,95
Bubble Bobble <JR> 59,95
Burning Road <Link> <R> 69,95
Cheesy <JR> 69,95
Chessmaster 3D <SIM> 59,95
Cyberia <a> <ADV> 69,95
Cyberspeed <R> 39,95
Davis Cup Tennis <SP> 69,95
Destruction Derby <R> 44,95
Disc World <dt.Anl./ADV> 59,95
Earthworm Jim 2 <JR> 69,95
Extreme Games <SP> 69,95
Fate to Black <A/ADV> 49,95
FIFA Soccer '96 <SP> 49,95
Galaxy Fight <F> 49,95
Goal Storm <SP> 49,95
Hi-Octane <R> 49,95
In the Hunt <SH> 49,95
Incredible Hulk <A> 69,95
Iron & Blood <F> 69,95
Johnny Bazookatone <JR> 49,95
KONAMI Open Golf <SP> 59,95
Krazy Ivan <Link> <A> 69,95
Lone Soldier <a/uncut/A> 59,95
Magic Carpet <A/ST> 59,95
NBA - In the Zone <SP> 59,95
NBA Jam Tournament <SP> 49,95
NBA Live '96 <SP> 49,95
Need for Speed 49,95
Parodius Deluxe <SH> 49,95
PGA Golf '96 <SP> 49,95
Pitball <SP/A> 59,95
Po'ed <A> 59,95
Power Serve *Tennis* <SP> 59,95
Prime Rage <F> 49,95
Return Fire <A/ST> 69,95
Ridge Racer 44,95
Road Rash <R> 49,95
Robopit <A> 59,95
Sampras Tennis <SP> 69,95
Shell Shock <a> 59,95
Shockwave Assault <A> 49,95
Slam 'n Jam <SP> 49,95
Steel Harbinger <A> 49,95
Streetsfighter the Movie <F> 49,95
Striker '96 <SP> 59,95
Supersonic Racer <R> 59,95
Supersonic Racer <a/R> 49,95
Tekken 44,95
Thunderhawk 2 <A> 59,95
Total Eclipse Turbo <A> 69,95
View Point <SH> 49,95
Warhammer <ST> 59,95
Wipe Out <R> 44,95
World Cup Golf <SP> 49,95
Wrestlemania Arcade <F> 39,95
X 2 <SH> 69,95
Zero Divide <F> 49,95

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
vom 14.03.97 -
15.04.-97

1. Porsche Challenge NEU
2. Hexen NEU
3. Resident Evil <2>
4. Little Big Adventure NEU
5. Blood Omen <1>
6. Exhumed NEU
7. Destruction Derby 2 <5>
8. Tekken "Nice Price" <6>
9. Crusader - No Remorse NEU
9. Mechwarrior 2 NEU
9. Tombrailor <4>

Info: Unterstrichene, Kursive, Schwarze Titel = Preisreduzierung

Balken mit weißer Schrift = Neuheiten

Über 40.000 Artikel
für Video- und PC
auf Lager !!!
Davon allein über
10.000 Artikel für
PSX !!!

Besuchen Sie auch
unser Ladengeschäft
in 48151 Münster *
Weseler Str. 54

Laden- und Versand-
preise können voneinander
abweichen!

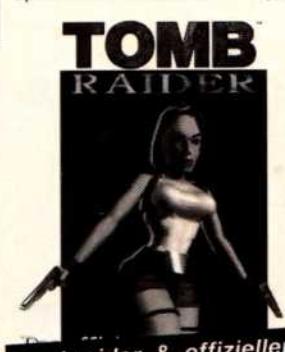
PSX ZUBEHÖR:

Play Station &
Tasche & Pad
& Memory Card
& F 1 459,95

5 Spieler Adapter 59,95
Action Replay Game Buster 79,95
Antennenkabel & Umschalt. 49,95
CD - Leertüllen <10er Set> 5,90
GUN "Avenger" 59,95
Infarot-Joypad-Set 69,95
Joyboard "Namco" 89,95
Joypad "Ascii" 59,95
Joypad "Original" 39,95
Joypad "Innovation" 29,95
Joypad SV 1103 Super Pad 34,95
Joypad SV 1107 Program 69,95
Joypad versch. Farben je 39,95
Joystick "Analog" 99,95
Joystick "Ascii" 89,95
Lenkrod "Mad Catz" 129,95
Lenkrod "Steering Wheel" 129,95
Link Kabel 29,95
Memory Card 29,95
Memory Card "Original" 39,95
Memory Card <8 MB> 69,95
Memory Card <360 Slot> 89,95
Mouse 49,95
neGoon <Analog-Pad> 69,95
Play Station 299,95
PSX stabile Tragetasche 9,95

PSX stabile Tragetasche &

Memory Card & Org. Pad 79,95
RGB Kabel 29,95
Spielberater -
Crash Bandicoot <a> 39,95
Spielberater Resident Evil 14,95



Tombrailor & offizieller
Spielberater 99,95

Spielberater Tombrailor 29,95
Umbau - Chip & Anleitung 39,95

Soul Blade

Aus Japan erreicht uns ein neues formidables Beat'em-Up. Die gelungene Umsetzung des Spielhallenknüllers "Soul Edge" setzt zur Landung auf der PlayStation an. Das Spiel ist in Japan bereits seit langer Zeit im Laden und nennt sich dort "Soul Edge". Jetzt gibt es diesen Beat'em-Up-Knüller auch als PAL-Version. Freuen Sie sich schon jetzt auf den würdigen Tekken-Nachfolger aus dem Hause Namco.



Syndicate Wars

Willkommen in der Zukunft: In den großen Metropolen ist das Chaos ausgebrochen, die Bevölkerung wird von implantierten Mikrochips kontrolliert, und in den Straßen bekämpfen sich riva-



lisierende High-Tech-Gangs ohne Rücksicht auf Verluste. Mußten die meisten PC-Benutzer ihren Computer noch auf Low-Res umschalten, um Syndicate Wars ruckelfrei zu erleben, dürfen sich PlayStation-Fans beruhigt zurücklehnen und die Show genießen. Keine Frage: Mit diesem Titel hat Bullfrog nach "Magic Carpet" wieder mal einen Megahit gelandet.

ISS Pro

Machen Sie sich zum Anstoß im nagelneuen 32-Bit-Fußballstadion der PlayStation bereit. ISS Pro – der legitime Nachfolger von "International Superstar Soccer Deluxe" wartet auf Sie. Adios ihr Pixel – ISS Pro setzt voll und ganz auf Polygone. Und das Ergebnis kann sich wirklich sehen lassen! Mehr dazu in der nächsten Ausgabe.



Außerdem:

- Carnage Heart
- Vandal Hearts
- Tokyo Highway Battle
- Spezial: Qualitätskontrolle bei Videospielen

INSERENTENVERZEICHNIS

Baumann Versand	113	Kranz Theo Versand	119
Call	105	Magic Entertainment	101
Codemasters Rachel	120	Media Markt	58/59
Cross Computersysteme	47	Media Point Vertrieb	17
CVK-Computer, Videospiele	115	MieKro MultiMedia GmbH	111
DMV Vertrieb	87, 97, Beihefter	MLC Hard & Software	95
EIDOS	76/77	O.I.T.	21
Electronic Arts	13, 15, 29	OKAY Soft	113
Franzis Verlag	67	PlayCom	61
Freak's Shop	117	Psygnosis	9, 55, 63
FUNSOFT	5	S & S Computer	115
FUN Spiele Center	113	Sony Computer	25, 27, 39, 41, 89, 91
Game It!	37	Test'n Take	75
Games Island	49	Versand 99	65
Interact of Europe Jöllenbeck	71	Wial Versand Service	33
Joysoft	53		
Konami Deutschland	2, 45		

TEILBEILAGE: JE Computer, Berlin

THEO KRANZ VERSAND

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade
11

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße
28

Zusätzliche Hotline:
0180 5211844

& LÄDEN



*AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTER-
SPIEL-SPEZIALVERSAHNDLER 1996 AUF DER E3N-MESS
IN NÜRNBERG



ANGEBOT DES MONATS

Alien Trilogy 49,-



Soul Blade 99,-



Need for Speed 2 89,-



Lifeforce Tenka 99,-

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.	44,-
CONTROL STATION PAD	29,-
STATION MASTER PAD	34,-
ALPS PAD	84,-
NAMCO NEGCON PAD	89,-
NAMCO ARCADE COMBAT STICK	89,-
ANALOG JOYSTICK	119,-
MAUS INKL. MAUSPAD	59,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
VRFT LENKRAD	109,-
HYPERBLASTER PISTOLE	59,-
PREDATOR GUN PISTOLE	69,-
GAME BUSTER	89,-
MEM. CARD 15 BLOCKS ORIG.	39,-
MEM. CARD PLUS 120 BLOCKS	69,-
MEM. CARD PLUS 360 BLOCKS	99,-
BAG BUNDLE INKL. TASCHE, CONTROL PAD, MEMORY CARD	89,-
ANTENNENKABEL	39,-
2XTREME GAMES	85,-
4-4-2 FUSSBALL	89,-
A-TRAIN	99,-
ADIDAS POWER SOCCER INT.	99,-
AGENT ARMSTRONG	84,-
ANDRETTI RACING	89,-
ATARI ARCADE'S GREAT. (MAI)	74,-
BAPHOMETS FLUCH	95,-
BATTLE SPORT (MAI)	84,-
BATTLE STATIONS	89,-
BEDLAM (MAI)	99,-
BROKEN HELIX (JUN.)	99,-
BUBBLE BOBBLE 2	79,-
BUBSY 3D (MAI)	99,-
CARNAGE HEART (MAI)	85,-
CHRONICLES OF THE SWORD	95,-
COMMAND & CONQUER	99,-
CONTRA LEGACY OF WAR	95,-
COOL BOARDERS	95,-
CRASH BANDICOOT	109,-
CROW CITY OF ANGELS	89,-
CRYPT KILLER	99,-
DARKLIGHT CONFLICT (JUN.)	89,-
DESCENT 2	89,-
DESTRUCTION DERBY 2	99,-
DEVIDE ENEMIES WITHIN	89,-
EPIDEMIC	85,-
EXCALIBUR 2555 AD EXHUMED	99,-
FANTASTIC 4 (MAI)	89,-
FIFA SOCCER 97	89,-
FORMEL 1	109,-
GRID RUN	89,-
HARDCORE 4X4	89,-
HEAVEN'S GATE (JUN.)	89,-
HEXEN	99,-
INCREDIBLE TOONS (MAI)	99,-
INDEPENDENCE DAY (MAI)	89,-
INT. MOTO-X	84,-
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE	89,-
JET RIDER	85,-
KING OF FIGHTERS	85,-
KING'S FIELD	85,-
LAST DYNASTY (MAI)	89,-
LEGACY OF KAIN	89,-
LIFEFORCE TENKA (MAI)	99,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

AIR COMBAT	49,-	NBA JAM TOURNAMENT ED.	49,-
ALIEN TRILOGY	49,-	NEED FOR SPEED	49,-
AYRTON SENNA KART DUEL	69,-	NFL QUARTERBACK CLUB '97	49,-
BATTLE ARENA TOSHINDEN	49,-	PGA TOUR 96	49,-
BLAST CHAMBER	59,-	PRO PINBALL THE WEB	69,-
BREAKPOINT TENNIS	39,-	RIDGE RACER	49,-
BUST-A-MOVE 2	49,-	ROAD RASH	49,-
DESCENT	49,-	STARWINDER	79,-
DESTRUCTION DERBY	49,-	SUPERSONIC RACERS	49,-
DISRUPTOR	59,-	TEKKEN	49,-
EARTHWORM JIM 2	49,-	TEMPEST X3	79,-
FADE TO BLACK	49,-	VIEWPOINT	49,-
FIFA SOCCER 96	49,-	WILLIAMS ARCADE'S GREATEST	59,-
HYPER FINAL MATCH TENNIS	49,-	WIPEOUT	49,-
IRON MAN/XO MANOWAR	49,-	WWF IN YOUR HOUSE	79,-

LITTLE BIG ADVENTURE	89,-
LOST VIKINGS 2	89,-
MAGIC THE GATHERING (MAI)	89,-
MANIC KARTS	84,-
MASS DESTRUCTION (JUN.)	89,-
MECHWARRIOR 2	89,-
MEGA MAN 8 (MAI)	99,-
MEGA MAN X3	89,-
MEGA MAN BATTLE CHASE (MAI)	99,-
MICRO MACHINES V3	99,-
MIDNIGHT RUN	99,-
MONSTER TRUCK (MAI)	99,-
NANOTEK WARRIOR (MAI)	89,-
NASCAR RACING (MAI)	89,-
NBA HANGTIME (MAI)	99,-
NBA IN THE ZONE 2	94,-
NBA LIVE 97	89,-
NECRODROME	94,-
NEED FOR SPEED 2 (MAI)	89,-
NHL 97	89,-
NHL FACE OFF '97	85,-
OVERBLOOD (MAI)	89,-
PANDEMONIUM	79,-
PERFECT WEAPON (MAI)	89,-
PLAYER MANAGER	89,-
PORSCHE CHALLENGE	85,-
POWER RANGERS PINBALL (MAI)	99,-
PSYCHIC FORCE (MAI)	84,-
RAGE RACER (MAI)	99,-
RAVEN PROJECT	99,-
REBEL ASSAULT II	99,-
RESIDENT EVIL	89,-
RIOT (MAI)	95,-
ROAD RAGE	89,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	89,-
SAMURAI SHODOWN III	85,-
SIM CITY 2000	84,-
SOUL BLADE (MAI)	99,-
SOVIET STRIKE	89,-
SPACE JAM	79,-
SPEEDSTER (MAI)	95,-
SPIDER	84,-
STADT D. VERLOR. KINDER (MAI)	95,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	89,-
STREET RACER	89,-
SUIKODEN	89,-
S. MOTOCROSS	89,-
S. PANG COLLECTION (MAI)	99,-
S. PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	69,-
SYNDICATE WARS (JUN.)	89,-
TEKKEN 2	109,-
TOMB RAIDER	89,-

TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-
TOTAL NBA '97	85,-
TWISTED METAL 2 WORLD TOUR	95,-
V-RALLY (JUN.)	89,-
VANDAL HEARTS (MAI)	99,-
VICTORY BOXING	84,-
VIRTUAL POOL (MAI)	89,-
VIRTUAL TENNIS	84,-
WARHAMMER	89,-
WING COMMANDER III	89,-
WING COMMANDER IV (JUN.)	89,-
WING OVER (MAI)	89,-
WIPEOUT 2097	99,-
WORMS	89,-
WRECKIN CREW (MAI)	99,-
X-COM 2 TERROR FR. THE DEEP	95,-
X-MEN CHILDREN ATOM (MAI)	84,-

Sega Saturn

SEGA SATURN ACTION PACK	429,-
INKL. SEGA RALLY UND SOCCER 97	
BOMBERMAN (MAI)	99,-
DARK SAVIOR	89,-
DIE HARD ARCADE	94,-
FIGHTERS MEGAMIX (JUN.)	99,-
MANX TT SUPER BIKE	99,-

Nintendo 64

NINTENDO 64	399,-
INKL. CONTROL PAD, AV/SCART	
INT. SUPER. SOCCER 64 (MAI)	139,-
SUPER MARIO 64	89,-
SUPER MARIO KART 64 (JUN.)	89,-
TUOK DINO SAUR HUNTER	134,-
WAVERACE 64	99,-

**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

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

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, Preisänderungen, Änderungen vorbehalten. UPS DM 15,-. Porto Ausland DM 18,-. *Ladenpreise können abweichen.
Erscheinungstermine ohne Gewähr. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT. Fax 0931/571602.

**“WIR KÖNNEN JEDERZEIT
AUFHÖREN.
MORGEN? KEIN PROBLEM.”**



“Es setzt neue
Maßstäbe in Sachen
Fun-Racer” – DAS OFFIZIELLE
PLAYSTATION MAGAZIN

1,9 Offizielle Playstation Magazin

90% Mega Fun Gold Award

10/10 Fun Generation



**“UPPS...DAS HABEN
WIR GESTERN.
SCHON GESAGT!”**

DAS ULTIMATIVE MULTI-PLAYER RENNPIEL



**KOPFVERDREHENDE 3D-STRECKEN. 32 FAHRZEUGE. UNGEHEURE MENGEN
AN WAFFEN. ANFANGEN IST LEICHT. AUFHÖREN IST SCHWER.**

HALSBRECHERICHES RENNPIEL FÜR 1-8 SÜCHTIGE



Codemasters
pure gameplay

www.codemasters.com

© 1996 The Codemasters Software Company Ltd (Codemasters). Micro Machines is a registered trademark owned Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters is using the trademark for this product pursuant to a licence. Codemasters is not affiliated with Lewis Galoob Toys, Inc. PlayStation and "PS" are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.