

Das meistverkaufte
Videospiele-
Magazin
(IVW 2/97)

Das einzige PlayStation Magazin mit offizieller Demo-CD!



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

Das offizielle

PlayStationTM Magazin

Nr. 9 /97

**AGENT
ARMSTRONG**



IM TEST

Oddworld:
Abe's Oddysee
Rally Cross
Independence Day

ANGESPIELT

Colony Wars
Rosco McQueen
NHL Breakaway

SPEZIAL

Die besten Strategie-
Spiele auf einen Blick

IN DER MACHE

Starfleet
Academy
Lucky Luke
Power Boat

AUF DER CD

▲ Actua Golf 2
▲ Kurushi
▲ Overboard

▲ Rally Cross
▲ Deutsches Video:
Disney's Hercules

Japan - USA - Europa

PlayStation weltweit: Das sind die
Macher Ihrer Lieblingsspiele.



4 394167 712804



09

SEIN NAMENSVETTER ER BLÄST

Hotline: 040/39 10 13 00 · Internet: www.agentarmstrong.de



Auch auf PC CD-ROM!



LOUIS BLIES DEN BLUES. MIESEN VÖGELN GEHÖRIG DEN MARSCH.



Sein Name ist immer noch Armstrong, **Steed Armstrong** — der letzte Lichtblick in einer Welt düsterer Machenschaften, eskalierender Gewalt und allgegenwärtiger Korruption. Mit seinem **gewaltigen Arsenal** an Ballermännern kämpft er gegen **Spatz Falconettis skrupelloses Syndikat**. Ob er es wirklich schafft, die unbarmherzigen, **3D-gerenderten Typen** auszuschalten, entscheidest aber einzig Du. **Also: Hau rein, Kollege!**



Da kommt Freude auf:  Full-Motion-Videosequenzen  fünfzig Frames pro Sekunde



Editorial

Qualität statt Quantität

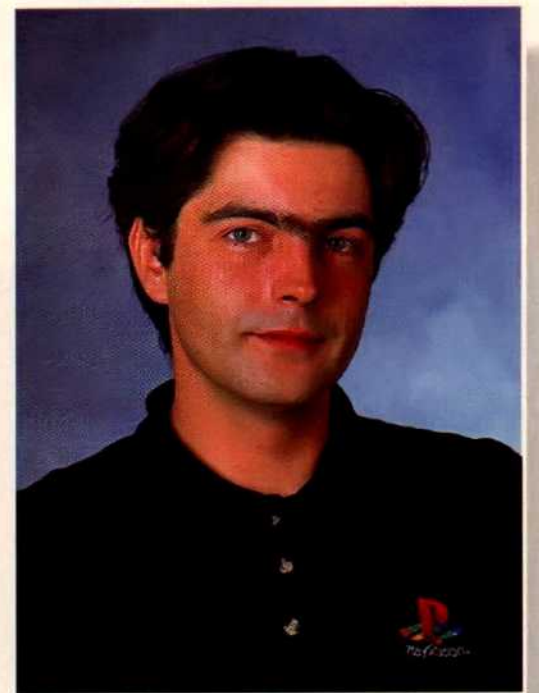
Erstens kommt es anders und zweitens als man denkt. Dieser alten Weisheit mußten wir uns in der letzten Zeit gleich zweimal beugen: Fall Nr. 1 – die verschwundene Data Disk: In der August-Ausgabe konnten Sie in unserem Test von V-Rally folgende Zeilen lesen: "Der ganz weit unten versteckte Menüpunkt "Data Disk" machte uns neugierig. Und siehe da – eine Anfrage bei Infogrames ergab, daß V-Rally das erste PlayStation-Spiel mit separaten Strecken-CDs sein wird." Daraus ist nun leider doch nichts geworden. Sprichwörtlich in letzter Minute – unser Magazin war zu diesem Zeitpunkt bereits im Druck – hat man sich bei Infogrames dazu entschlossen, dieses coole Feature ohne Begründung wegzulassen.

Fall Nr. 2 – der geheimnisvolle Kabelschwund: Auch in "Formel 1 '97" fiel ein bereits offiziell angekündigtes Feature der Schere bzw. dem Rotstift zum Opfer. Die neue Version wird nun leider doch ohne Link-Option ausgeliefert. Als Ersatz gibt es jedoch wenigstens einen Multiplayer-Modus per Splitscreen.

Warum kommen solche extrem kurzfristigen Änderungen überhaupt vor? Ganz einfach: Terminprobleme. Frei nach dem Motto: Lieber die eine oder andere Funktion weglassen, als den geplanten Veröf-

fentlichungstermin zu gefährden.

Leider ist die Redaktion solch plötzlichen Sinneswandeln seitens der Hersteller schutzlos ausgeliefert. Was tun, wenn die "finale, endgültige und hundertprozentig fertige" Testversion doch noch geändert wird? Richtig – ein Editorial wie dieses schreiben. Bleibt nur zu hoffen, daß auf der PlayStation keine PC-Verhältnisse einreißen. Bei Computerspielen gehören Nachbesserungen per Software-Update, Terminverschiebungen um mehrere Monate und/oder gnadenlose Abstürze leider zum Alltag. Nur: Der PlayStation-Fan kann darauf mit Sicherheit verzichten. In diesem Sinne – bitte auch in Zukunft Qualität statt Quantität.



Herzlichst Ihr

Michael Schmittner
Chefredakteur

Angespielt

- 22** In der Mache: **Starfleet Academy**
- 24** In der Mache: **Lucky Luke**
- 26** In der Mache: **Power Boat**
- 28** Namco Museum Vol. 4
- 30** Rosco McQueen
- 32** Colony Wars
- 38** NHL Breakaway

PlayTest

- 40** Actua Soccer Club Edition
- 44** PaRappa the Rapper
- 46** Mega Man X3
- 48** NHL Powerplay
- 50** Agent Armstrong
- 56** K1 - The Arena Fighters
- 58** Rally Cross
- 61** Warcraft II
- 66** Real bout Fatal Fury
- 68** Independence Day
- 70** Oddworld: Abe's Oddysee
- 78** Ray Storm
- 82** All Star Soccer
- 84** Battle Arena Toshinden 3
- 86** VR Baseball

Titelthemen

22 In der Mache: Starfleet Academy
Alle Trekkies unter den PlayStation-Besitzern, die über zwei Jahre auf ein passables Star Trek-Spiel warten mußten, können aufatmen. Im Winter endlich mustern Sie an Bord der legendären USS Enterprise an und werden Mitglied der berühmten Akademie der Sternenflotte.

32 Colony Wars
Grüß mir den Sternenhimmel: Als hoffnungsvoller Rekrut bereisen Sie ferne Sonnensysteme, lernen fremdartige Kulturen kennen und knallen alles ab, was Ihnen vor die Mündungsrohre kommt.

70 Oddworld: Abe's Oddysee
Frischer Wind im Jump'n-Run-Genre: Die innovative Softwareschmiede Oddworld Inhabitants präsentiert mit den Abenteuern des liebenswerten Abe einen absoluten Überflieger.

98 Strategie-Special
Die PlayStation ist geradezu übersättigt von großartigen Beat'em-Ups, Shootern jeder Couleur, Sportsimulationen und Jump'n-Runs. Beim Thema Strategiespiele denkt aber nach wie vor jeder zuerst an den PC. Wir zeigen Ihnen, daß die Konsole durchaus mithalten kann.

Auf einen Blick

- 4** Editorial
- 5** Inhalt
- 6** News allgemein
- 10** Messebericht E3
- 16** Leserbrief
- 22** Angespielt
- 40** Im Test
- 53/71** CD Cover/CD Inhalt
- 88** Hardware-Test
- 96** Profil: Oddworld Inhabitants



- 98** Strategie-Special
- 106** Die Spiele-Industrie im Überblick
- 114** Mental Kombat
- 116** Tips, Tricks, Cheats
- 122** Vorschau

Das offizielle PlayStation Magazin

CHEFREDAKTION
Michael Schmittner (ms);
verantwortlich für den redaktionellen Teil

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

REDAKTIONSASSISTENZ
Catharina Brieden

FREIE MITARBEITER
Ingo Böhme, Ursula Böhme, Artur Hoffmann,
Marcel Peters, Christian von Schlieffen,
Michael Schmithäuser, Philipp Schneider

HOTLINE
Donnerstags von 14.30-18.00 Uhr
Telefon: 089/9 91 15-207

E-MAIL ADRESSE DER REDAKTION
104706.160@compuserve.com

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,-
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage
Mitglieder der PlayStation MIP Clubs: DM 115,-

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 Maga-
zine" übersetzt oder wiedergegeben wurden, sind urheber-
rechtlich geschützt durch Future Publishing Limited,
England 1997. Alle Rechte vorbehalten.
Weitere Informationen zu "Official PlayStation Maga-
zine" und zu anderen Magazinen von Future Publi-
shing können Sie über das World Wide Web abrufen:
<http://www.futurenet.co.uk/home.html>

Titel: Virgin Interactive

Die offizielle PlayStation Magazin-CD



Actua Golf 2

Schlagen Sie ab mit dem Nachfolger des Referenzspiels.



Kurushi

Frei nach dem bewährten Tetris-Prinzip. Nur diesmal in 3-D.



Overboard

Vergessen Sie nicht die Augenklappe und das Holzbein bevor Sie in See stechen.



Rally Cross

Lassen Sie mal wieder so richtig die Reifen qualmen.



Disney's Hercules

Theben sehen und sterben. Disney's Vorzeigekraftprotz in Aktion.



Spielbare Demo

Selbstablaufende Demo

Update

Sony PlayStation PR-Events

In nächster Zeit ist wieder Einiges los. Sony sorgt bei zahlreichen PR-Events für publikumswirksame Auftritte in der Öffentlichkeit.

Fußball-Bundesliga

Nachdem Sony bereits als einer der Hauptsponsoren der UEFA-Championsleague in das Fußballgeschäft eingestiegen ist, wird die Reihe der Events auch in der Bundesliga Saison 97/98 im Rahmen von "Fan-TV" fortgesetzt. In mindestens sechs Stadien werden zwei bis drei ausgewählte Zuschauer – auch Prominente – ein aktuelles PSX-Game auf der Videowand spielen. Das Geschehen wird vom Stadionsprecher live moderiert und wird vom Publikum auf dem Riesens Bildschirm gesehen. Der Sieger gewinnt jeweils eine PlayStation.

Inline-Hockey

Auch bei der größten Inline-Hockey-Tour, die in Europa je stattgefunden hat, ist Sony als einer der Hauptsponsoren mit dabei. Im PlayStationzelt wird gespielt bis die Daumen glühen, und nebenbei stehen auch noch zahlreiche Gewinne bereit. Die Termine:

- 23./24.8.97, Köln, Mediapark (Deutschlandfinale)
- 27./28.9.97, Essen, Kennedyplatz (Europafinale)

Fanta Tour '97

Zwischen Halfpipes, Radar Speed Challenge und Streethockey präsentiert SCE als Co-Sponsor der Inline Skate Tour bei allen der 15 Events "2Xtreme"-Contests an interaktiven PlayStation-Displays. Zu gewinnen gibt es jeweils eine PlayStation:

- 14.-17.8., Köln, Friesenplatz (Musikfest am Ring)
- 30./31.8., Bremen, Pier 2
- 7.9., Kaiserslautern, Stiftsplatz
- 13./14.9., Ravensburg, Kirchgasse
- 20./21.9., Frankfurt/Main, Eisportthalle (ohne Gewähr)



Football Worldleague

Schon im Vorjahr gab es an den fünf Heimspiel-Samstagen im Stadion der Frankfurt Galaxy ein großes PlayStation Finale auf der Videowall. Wer dabei sein wollte, konnte sich mit etwas Glück und Geschick im PlayStation Promotionzelt mit "Porsche Challenge" qualifizieren. Aufgrund der großen Resonanz wird die PlayStation sicher auch in der kommenden Saison wieder als Sponsorpartner der Galaxy diverse Events veranstalten.

Gewinnen Sie!

Im Zusammenhang mit der Fanta Tour hat uns SCE zwei Inline-Sets zur Verfügung gestellt. Zu den "Synergy" Rollerblades bekommen Sie jeweils auch noch eine komplette Schutzausrüstung mit Knie-, Ellbogen-, Handgelenkschonern und Helm. Der Wert der Preise beträgt jeweils etwa 600 DM. Alles, was Sie tun müssen, um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, ist, die folgende Frage richtig zu beantworten:

In welchen vier Sportarten messen Sie sich bei "2Xtreme"?

Schicken Sie uns Ihre Antworten als Postkarte, Fax oder E-Mail (bitte keine Briefe!) bis spätestens 29.08.1997 an den DMV/Franzis Verlag, PlayStation-Magazin, Stichwort "Rollerblade", Dornacher Str. 3d, 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.



HoopCamps

Auch in den insgesamt 50 Basketball HoopCamps im gesamten Bundesgebiet gehören PlayStations und "Total NBA '97" bereits zur Standard-Ausstattung – und 1997 wird es nicht anders sein.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO™

Ihr wolltet endlich Profi-Fußball statt Amateur-Liga-Gekicke?

Hier habt Ihr ihn: ISS Pro ist spannender, fußballechter und spielgewaltiger als alles, was bis jetzt da war.

Auf Eurer PlayStation bricht die neue Fußball-Ära an.

- 32 Nationalteams mit vielen wiedererkennbaren Fußballgrößen
- Eindrucksvolle 3D-Polygon-Grafik und fantastische Spielbarkeit
- Lebensechte Spieleranimation durch Motion Capturing
- Freundschaftsspiele, Liga- und Turniermodus sowie Elfmeterschießen
- Perfekte Steuerung, verschiedene Kameraperspektiven sowie umfangreiche Taktik- und Strategie-Optionen
- Verschiedene Schwierigkeitsgrade – für Anfänger, erfahrene Profis und alles, was dazwischen liegt
- Umfangreicher Livekommentar in Deutsch, Englisch und Französisch
- Vier verschiedene Stadien, unterschiedliche Wetter- und Lichtverhältnisse
- 1 oder 2 Spieler

Mega Fun 5/97: "Die selben Qualitäten wie das N64-Pendant. Sorgfältig definierte Polygon-Kicker, wunderbare Motion Capture-Animationen sowie eine hohe Spielkultur. (...) Erster Eindruck: Ein Kandidat für die erste Liga." **83%**

Maniac 7/97: "ISS Pro" ist eine sehr gute Fußball-Simulation...

Videogames 6/97: Zahlreiche Details und zusätzlich eingebaute Gags begeistern nach kurzer Zeit jeden Fußballfan. Wer auf realistische Fußball-Simulation steht darf getrost zugreifen.

PlayStation Magazin 7/97: ISS Pro das allerbeste Fußballspiel, das sich jemals im RAM meiner Konsole eingenistet hat. Nun müssen Sie nicht mehr neidisch auf Ihre N64-Kumpels schauen, die Ihnen schadenfroh das grafische Wunderwerk "ISS 64" vorführen. (Artur Hoffmann) **Wertung 1,9**



präsentiert durch
ran
SAT.1 FUSSBALL

KONAMI
XXL
SPORTS SERIES..



WWW.KONAMI.COM

Von Racer bis Spionage

Ein Besuch bei Konami

Konami hat sich neulich ein wenig in die Karten sehen lassen. Bei einer Pressepräsentation im kleinen Kreis stellten sie ihre neuesten Produkte vor. Der wohl größte Titel ist sicher "Metal Gear Solid", ein sehr beeindruckendes Strategie/Spionage/Action-Spiel, über das wir Sie in einer der nächsten Ausgaben natürlich ausführlich informieren werden.

Das zweite Projekt ist die deutsche Umsetzung von "Broken Helix". Hierfür hat sich Konami einen besonderen Gag einfallen lassen. Die Vertreter der deutschen Videospiele-Presse, die den Weg nach Frankfurt gefunden hatten, durften deutsche Synchrontexte für den Titel sprechen. Nun werden Sie im Verlauf des Games unter Anderem die Stimme eines PlayStation-Redakteurs vernehmen, wenn Sie einen bestimmten Soldaten oder ein Alien anreden, bevor Sie ihm das Licht auspusten (Arghh!). Die Stimme Ihres Charakters übernimmt übrigens Manfred Lehmann, der Synchronsprecher von Bruce Willis. In diesem Spiel ist es ungemein wichtig, die Hinweise und Kommentare Ihres Gegenüber zu verstehen. Laut Konami lohnt sich daher eine so groß angelegte Umsetzung. Für alle, die der englischen Sprache nicht wirklich mächtig sind, dürfte sich das Warten auf die komplett deutsche Version also lohnen. Wir hoffen, Ihnen in einer der nächsten Ausgaben einen Test präsentieren zu können.



Der nächste Titel ist eine 1:1 Umsetzung des Automaten "Midnight Run" ("Road Fighter 2"), ein Racer im normalen Straßenverkehr. Hierzu ist ein Preview in Arbeit. Zum Abschluß ließ sich Konami noch Informationen zu dem für Dezember geplanten

"In the Zone '98" entlocken. Im Gegensatz zum Vorgänger wurden die Bewegungen der Basketball-Recken angeblich stark verbessert. Auch sorgen Neuheiten wie Replay in Schritten, verschiedene Dribbel-Arten und typische Moves für die verschiedenen Spieler für mehr Spielspaß. Sie haben volle Kontrolle über die Aufstellung in Offense und Defense und dürfen sich auch in Turnieren austoben. Wie so oft stehen Ihnen alle Größen des Sports zur Verfügung – außer Michael Jordan, der war wohl ein bißchen zu teuer.

Zum Vergleich mit unseren Leser-Top Ten auf Seite 21 hier die aktuellen Media Markt-Verkaufscharts:

Top 10

- | | |
|---|--|
| 1. Rage Racer
(SCE)
Renn-Simulation | 6. Alien Trilogy Platinum
(Acclaim)
Action |
| 2. Need For Speed 2
(SCE)
Renn-Simulation | 7. Air Combat Platinum
(SCE)
Action-Adventure |
| 3. Porsche Challenge
(SCE)
Renn-Simulation | 8. Ridge Racer Platinum
(SCE)
Renn-Simulation |
| 4. Soul Blade
(Konami)
Action | 9. Formel 1
(SCE)
Renn-Simulation |
| 5. Tomb Raider
(Eidos)
Action-Adventure | 10. Dark Forces
(LucasArts)
Action |

MediaMarkt

Es ist soweit

Der Analog Controller ist da!

Endlich müssen die PlayStation-Jünger nicht mehr neidisch auf Ihre N64-Kollegen starren, wenn es um die Controller-Frage geht. Wie wir bereits berichteten, hat Sony ein Analog-Digital-Joypad entwickelt. Ab sofort steht es in den Läden und ermöglicht, auch bei PSX-Spielen in den Analogstick-Genuß zu kommen, ohne dabei auf die herkömmliche digitale Funktionalität zu verzichten. Das normale Pad ist weiterhin mit allen bisherigen Spielen kompatibel, und die zwei neuen Analog-Sticks ermöglichen bestmögliche Steuerung und eine 360 Grad Richtungskontrolle. Fein abstimmbare Beschleunigung, Bremsen und Wenden, weichere Bewegungen und höhere Kurvengeschwindigkeiten sind damit endlich möglich. Zur Zeit ist der neue Analog Modus mit "Porsche Challenge" und "Rally Cross" kompatibel, und bald werden Sie auch bei "Rapid Racer", "G-Police", "Ace Combat", "Rosco McQueen", "Crash Bandicoot 2" und "Croc" damit in neue Regionen vordringen. Die japanische Version unterscheidet sich in einer Besonderheit von der europäischen, sie besitzt die sogenannte "force feedback"-Funktion, die den Controller bei entsprechend programmierten Spielen unter bestimmten Umständen vibrieren läßt. Das bei uns verfügbare Modell kostet etwa 60 Mark.



Sony Krebshilfe

SCE spendet PlayStation

Sony Computer Entertainment hat der Deutschen Kinderkrebsstiftung in Bonn kürzlich eine PlayStation und mehrere Spiele wie z.B. "Crash Bandicoot" gestiftet. Das Geschenk wurde weitergeleitet an die Universitäts-Kinderklinik Köln. Laut Aussage des dortigen Sozialpädagogen hilft die Konsole dabei, den Kindern die langen Tage in der Klinik zu verkürzen. Gerade bei Bettlägerigkeit ist Ablenkung natürlich sehr wichtig.

Berichtigung

Hotline-Artikel

In unseren Hotline-Artikel aus der letzten Ausgabe 8/97 hat sich der Fehlerteufel eingeschlichen. Unser Autor hatte offenkundig die richtigen Telefonnummern vorliegen, anhand derer er dann die Bewertung verfaßt hat, doch in die Übersichtstabelle sind irgendwie falsche Daten rein gerutscht. In einer der nächsten Ausgaben ist eine Fortsetzung des Tests geplant, in der die bisher nicht getesteten Firmen in der Übersicht unter die Lupe genommen werden. Wir bitten, diesen Fehler unsererseits zu entschuldigen und liefern deshalb bereits hier die korrekten Daten nach.

Bei Spielen von SCE und Psygnosis wenden Sie sich an die gleiche Nummer, doch die in unserer Tabelle ist veraltet; die aktuelle lautet: 0190-578 578 (1,20 DM pro Minute).

Fälschlicherweise steht eben diese Nummer bei Acclaim, was natürlich einer Korrektur bedarf. Acclaim erreichen Sie unter: 0180-533 55 55 (0,48 DM pro Minute).

Die Aussage "der Anruf kostet Sie – wie bei Acclaim – 48 Pfennig pro Minute" im Text bei Eidos Interactive ist also richtig, doch in der veröffentlichten Version mißverständlich. Denn bei Acclaim stand ja eine falsche 0190-Nummer (1,20 DM pro Minute), und die Hotline von Eidos schlägt mit 48 Pfennig (0180-5-Nummer) zu Buche.

HIGH TECH FÜR DIE HÖLLE

*hitting streets
on July '97*

MACHINE HUNTER

PC
CD

PlayStation



EIDOS
INTERACTIVE

E3-Atlanta - Die Highlights



Die Power der PlayStation

Atlanta im Hochsommer: Hitze, Hektik, Messestress. Die weltgrößte Messe in Sachen Computer- und Videospiele – die Electronic Entertainment Expo, besser bekannt als E3 – stand auf dem Terminplan.

Drei Tage lang drehte sich in Atlanta (fast) alles nur um Spiele: Mehr als 35.000 Besucher drängten sich durch die engen Gänge des Georgia Domes – alle auf der Suche nach Neuheiten und Innovationen (natürlich waren auch wir mitten im Getümmel). Das Ergebnis unserer groß angelegten Suchaktion kann sich sehen lassen: Am Ende der Messe standen über 100 PlayStation-Spiele auf unserer Neuheitenliste.

Das Kleingedruckte

Wie bei jedem Messebericht gelten auch auf diesen Seiten die drei goldenen Regeln der Spielebranche:

1) Der geplante Veröffentlichungs-



BREAKING OUT NOW!



FÜR SONY PLAYSTATION

Erhältlich auch auf PC CD-ROM

www.bmginteractive.de

Im Vertrieb von:

BMG
INTERACTIVE

E3-Atlanta – Die Highlights

min ist häufig reines Wunschdenken. 2) Nicht alle Spiele werden als PAL-Version erscheinen. 3) Die angekündigten Features (256-Spieler-Modus, unterstützt den leider noch nicht entwickelten Virtual Reality Helm etc.) können sich jederzeit ändern. Wenn Sie diese Maximen beim Lesen im Kopf behalten (gerade in der Übersichtstabelle), kann eigentlich fast nichts mehr schiefgehen.

Da wir Sie im PlayStation Magazin ohnehin regelmäßig über alle Neuheiten informieren, beschränken wir uns in diesem Artikel auf die absoluten E3-Highlights.

Acclaim

Passend zur neuen Batman-Euphorie bastelt Acclaim am passenden Lizenzspiel: "Batman & Robin". Das 3-D-Action-Adventure machte

schon in der E3-Vorversion einen sehr soliden Eindruck. Das besondere: Die gesamte 3-D-Spielwelt wird von der PlayStation in Echtzeit berechnet. Die Handlung (Gut gegen Böse) ist natürlich stark am Film angelehnt, und so muß der Spieler gegen Schurken (und Schurkinnen) wie Mr. Freeze und

Poison Ivy antreten. Natürlich sind auch Robin und Batgirl mit von der Partie. Nach Aussage des Herstellers soll der schwarze Rächer noch vor Weihnachten auf deutschen Monitoren für Recht und Ordnung sorgen.

BMG Interactive

Die Spiele-Abteilung von Bertelsmann hat gleich zwei besonders heiße Eisen im Feuer: "Gex – Enter the Gecko" und "Pandemonium 2" – beides Games aus der amerikanischen Softwareschmiede Crystal Dynamix.

Auch wenn von Gex – Enter the Gecko nur zwei Level auf der Messe zu sehen waren: Diese hatten es wirklich in sich. Der Nachfolger des beliebten Jump'n-Run-Klassikers ist nun vollkommen in 3-D gehalten und

Hersteller

Spiel

geplanter Veröffentlichungstermin

Acclaim	NFL Quarterback Club '98	4. Quartal '97
Acclaim	NHL Breakaway Hockey '98	3. Quartal '97
Acclaim	Forsaken	1. Quartal '98
Acclaim	Batman & Robin	4. Quartal '97
Acclaim	Magic: The Gathering – BattleMage	3. Quartal '97
Acclaim	Fantastic Four	3. Quartal '97
Acclaim	Wild 9	4. Quartal '97
Acclaim	Ark of Time	3. Quartal '97
Acclaim	Sign of the Sun	3. Quartal '97
Acclaim	Dodgem	4. Quartal '97
ASC Games	TNN Motor Sports Hardcore 2	November
ASC Games	ONE	November
ASC Games	Colliderz	Termin unbekannt
BMG Interactive	Monkey Heroe	2. Quartal '98
BMG Interactive	Gex – Enter the Gecko	4. Quartal '97
BMG Interactive	Pandemonium 2	4. Quartal '97
BMG Interactive	Grand Theft Auto	4. Quartal '97
BMG Interactive	Tanktics	1. Quartal '98
BMG Interactive	Courier Crisis	4. Quartal '97
BMG Interactive	Mass Destruction	3. Quartal '97
BMG Interactive	The Tour	4. Quartal '97
BMG Interactive	Spec Ops – U.S. Army Rangers	4. Quartal '97
Bomico	Pitfall 3D	1. Quartal '98
Bomico	Apocalypse	4. Quartal '97
Bomico	Grand Tour Racing	4. Quartal '97
Bomico	Motormash	3. Quartal '97
Bomico	Satocity	Termin unbekannt
Bomico	Lucky Luke	4. Quartal '97
Bomico	Total Drivin	2. Quartal '97
Bomico	Xenocracy	4. Quartal '97
Bomico	Perfect Assassin	3. Quartal '97
Eidos Interactive	Fighting Force	4. Quartal '97
Eidos Interactive	Tomb Raider 2	4. Quartal '97
Eidos Interactive	Ninja	1. Quartal '98
Eidos Interactive	Conquest Earth	4. Quartal '97
Eidos Interactive	Deathtrap Dungeon	4. Quartal '97
Eidos Interactive	Lunatik	2. Quartal '98
Eidos Interactive	Chill	1. Quartal '98
Electronic Arts	Test Drive 4	4. Quartal '97
Electronic Arts	Dungeonkeeper	4. Quartal '97
Electronic Arts	Populous: The third coming	4. Quartal '97
Electronic Arts	The Lost World: Jurassic Park	3. Quartal '97
Electronic Arts	Triple Play '98	3. Quartal '97
Electronic Arts	Nuclear Strike	3. Quartal '97
Electronic Arts	Jack Nicklaus Golf	Termin unbekannt
Electronic Arts	Croc – Legend of the Gobbos	4. Quartal '97
Electronic Arts	Alien vs. Predator	1. Quartal '98
Electronic Arts	NCAA Football '98	3. Quartal '97
GT Interactive	Youngblood	4. Quartal '97
GT Interactive	Oddworld: Abe's Oddysee	3. Quartal '97
GT Interactive	Bugriders	3. Quartal '97
GT Interactive	Duke Nukem: Total Meltdown	4. Quartal '97
Hasbro Interactive	Frogger	4. Quartal '97
Hasbro Interactive	Beast Wars Transformers	4. Quartal '97
Hasbro Interactive	Monopoly	4. Quartal '97
Konami	Midnight Run	4. Quartal '97
Konami	Metal Gear Solid	2. Quartal '98
Konami	Lethal Enforcers I + II	3. Quartal '97
Konami	Broken Helix	3. Quartal '97
Konami	NBA In the Zone '98	1. Quartal '98
Konami	Nagano Winter Olympics 1998	1. Quartal '98



braucht den Vergleich zum Referenzspiel "Mario 64" nicht zu scheuen – ganz im Gegenteil. Hochauflösende Grafiken und butterweiche Animationen lassen das Spielerherz höher schlagen. Natürlich unterstützt das Game den neuen Analog-Controller von Sony (siehe Seite 8).



Bei Pandemonium 2 blieb man beim offensichtlich bewährten Pseudo-3-D. Nicky (nun viel femininer gestaltet) und Hofnarr Fargo kämpfen sich wieder durch unzählige Level hindurch, hüpfen den Feinden auf den Köpfen herum und sammeln ein, was Ihnen in die Hände fällt – eben ein Klassiker in spe.

Eidos Interactive

Auf dem Stand von Eidos gab es natürlich nur ein Thema: "Tomb Raider 2". Während sich PlayStation-Fans noch bis November gedulden müssen, haben Saturn-Besitzer mit Zitronen gehandelt. Laras neueste Abenteuer werden nicht auf der Sega-Konsole erscheinen.



Am Spiel selbst wird sich nicht viel ändern: Die fesche Maid ist wieder auf der Suche nach ir-

gendwelchen Artefakten und muß dabei so allerlei Herausforderungen meistern. Abgesehen davon, daß die Lichteffekte noch hübscher sind, Lara nun klettern kann und dazu noch einen langen Zopf trägt, ist eigentlich alles beim alten geblieben. Die Fans wird's freuen. Bleibt nur zu hoffen, daß Tomb Raider 2 auch den neuen Analog-Controller unterstützt. In der nächsten Ausgabe verraten wir Ihnen mehr...

Electronic Arts

Filmlizenzen sind offensichtlich nach wie vor ein Garant für hohe Abverkäufe; und mit dem Logo "Jurassic Park – The Lost World" hat sich Electronic Arts eine der begehrtesten



Lizenzen überhaupt geschnappt. Um es gleich vorwegzunehmen: Jurassic Park ist zum Glück keine lieblose Umsetzung, sondern ein Action-Spiel der Extraklasse. Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle verschiedener Saurier (vom Raptor bis hin zum T-Rex) und beißt sich durch mehr als 20 knifflige Level.

Hersteller	Spiel	geplanter Veröffentlichungstermin
Mindscape	Warhammer: Dark Omen	4. Quartal '97
Mindscape	World Cup Basketball (Arbeitstitel)	4. Quartal '97
Mindscape	Supersonic Racers 2X2	4. Quartal '97
Playmates Interactive Entertainment	Covert Wars	1. Quartal '98
Playmates Interactive Entertainment	VMX Racing	3. Quartal '97
THQ Inc.	Bravo Air Race	3. Quartal '97
THQ Inc.	VS	4. Quartal '97
Psygnosis	Colony Wars	3. Quartal '97
Psygnosis	DiscWorld II	2. Quartal '98
Psygnosis	Elric	4. Quartal '97
Psygnosis	F1 97	3. Quartal '97
Psygnosis	G-Police	3. Quartal '97
Psygnosis	Overboard!	3. Quartal '97
Psygnosis	Power Soccer 2	3. Quartal '97
Psygnosis	Psybadek	4. Quartal '97
Psygnosis	Rascal	4. Quartal '97
Psygnosis	Respect Inc.	1. Quartal '98
Psygnosis	Sentinel Returns	1. Quartal '98
Psygnosis	ShadowMaster	3. Quartal '97
Sony Computer Entertainment	Steel Rein	3. Quartal '97
Sony Computer Entertainment	Armored Core	1. Quartal '98
Sony Computer Entertainment	Nightmare Creatures	4. Quartal '97
Sony Computer Entertainment	Cardinal Syn	Termin unbekannt
Sony Computer Entertainment	Medieval	4. Quartal '97
Sony Computer Entertainment	Time Crisis	4. Quartal '97
Sony Computer Entertainment	Kurushi	3. Quartal '98
Sony Computer Entertainment	Analog Controller	July '97
Sony Computer Entertainment	Baby Universe	Termin unbekannt
Sony Computer Entertainment	Depth	Termin unbekannt
Sony Computer Entertainment	Ghost in the Shell	Termin unbekannt
Sony Computer Entertainment	Ganbare Morikawa-kun 2gou	Termin unbekannt
Sony Computer Entertainment	Everybody's Golf	Termin unbekannt
Sony Computer Entertainment	Rosco Mc Queen	4. Quartal '97
Sony Computer Entertainment	Captain Blasto	4. Quartal '97
Sony Computer Entertainment	Spawn: The Eternal	1. Quartal '98
Sony Computer Entertainment	FF VII	4. Quartal '97
Sony Computer Entertainment	Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back	4. Quartal '97
Sony Computer Entertainment	Ace Combat 2	4. Quartal '97
Sony Computer Entertainment	Hercules	4. Quartal '97
Sony Computer Entertainment	Treasures of the Deep	Termin unbekannt
Sony Computer Entertainment	Ghost Zone	Termin unbekannt
Sony Computer Entertainment	Xevious 3D/G+	3. Quartal '97
Sony Computer Entertainment	Point Blank	1. Quartal '98
Virgin Interactive	Breath of Fire 3	Termin unbekannt
Virgin Interactive	Marvel Super Heroes	4. Quartal '97
Virgin Interactive	Mega Man Neo	Termin unbekannt
Virgin Interactive	Mega Man X4	Termin unbekannt
Virgin Interactive	Resident Evil Directors Cut	3. Quartal '97
Virgin Interactive	Resident Evil 2	2. Quartal '98
Virgin Interactive	Street Fighter 2 Collection	Termin unbekannt
Virgin Interactive	Street Fighter X	Termin unbekannt
Virgin Interactive	Vampire Saviour	Termin unbekannt
Virgin Interactive	X Man vs. Street Fighter	Termin unbekannt
Virgin Interactive	Heavens Gate	4. Quartal '98
Virgin Interactive	Powerslide	4. Quartal '98
Virgin Interactive	Wing Over	3. Quartal '98
Virgin Interactive	NHL PowerPlay '98	3. Quartal '97
Virgin Interactive	C&C 2: Alarmstufe Rot	4. Quartal '97

E3-Atlanta – Die Highlights



Mit "Croc" schickt EA ein putziges Krokodil in den Wettbewerb um das beste 3-D-Jump'n-Run. Ähnlich wie Gex – Enter the Gecko steuern Sie Ihren Helden (am besten mit dem Analog-Controller) durch unzählige 3-D-Welten. Einen Titel hat Croc auf alle Fälle schon vorab gewonnen; den Blechorden am Lila Band für den frechtesten Mario 64-Clone aller Zeiten. Wer einmal "das Original" gespielt hat, weiß, wie sich Croc zockt. Die Steuerung ist quasi identisch. Auch beim Level-Design hat man sich etwas inspirieren lassen: Lava-Seen, schwebende Plattformen, Schalter zum draufhopsen – die Liste ist schier endlos. Trotzdem: Croc sieht sehr putzig aus; und dem Spieler kann der Ideenklau im Prinzip ja gleichgültig sein.

Psygnosis

Der stärkste Titel von Psygnosis war ganz klar "Formel 1 '97". Die neue Version des Rennspiel-Klassikers haben wir Ihnen ja bereits kurz in Aus-



gabe 08/97 vorgestellt. Der Test dazu ist bereits in der Mache und wird in der nächsten Ausgabe erscheinen.

Eine weitere E3-Neuvorstellung können Sie diesen Monat schon selbst ausprobieren. Auf unserer Demo-CD finden Sie die spielbare Version von "Overboard" – der witzigsten Freibeutersimulation seit "Pirates".

Adventure-Freunde dürfen sich ebenfalls schon die Hände reiben. Mit "Discworld 2" steht allen Knobelfreunden eine wirklich gelungene Fortsetzung ins Haus. Der Nachfolger ist nicht nur deutlich umfangreicher geworden (zwei Cds); auch das Gameplay wurde gründlich überarbeitet. Mehr als 20.000 Animationssequenzen sorgen zudem für 1 A-Trickfilmqualität.



Wer's gern "sportlich" mag, ist bei "Psybadek" – einem 3-D Hooverboard-Game – an der richtigen Adresse. Witzige Charaktere, rasantes Tempo, frei erkundbare 3-D-Welten und viel, viel Spaß warten auf Sie. Fliegen Sie auf Hooverdecks durch bizarr stilisierte Landschaften und lernen Sie Tricks und Kniffe, um mit zahllosen Gegnern fertigzuwerden. Zudem gibt es superschnelle Abfahrten, riesige Level zum Erkunden und natürlich jede Menge brandgefährliche Endgegner.



Zu guter Letzt präsentierte Psygnosis noch "Rascal" – einen weiteren Vertreter aus der Gattung 3-D-Jump'n-Run. Wie schon bei Gex und Croc, haben sich die Entwickler von Mario 64 inspirieren lassen. Rein optisch gesehen war Rascal ein Genuß. Wenn

das Gameplay hält, was die Grafik verspricht, ist dieser Titel ganz klar einer der Weihnachtshits.

Sony Computer Entertainment

Sony präsentierte auf der E3 gleich mehrere Highlights, darunter die US-Version von "Final Fantasy VII" (lesen Sie dazu bitte unser ausführliches "Angespielt" in der nächsten Ausgabe), Rosco McQueen (siehe S. 30) und natürlich das Jump'n-Run Flaggsschiff "Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back". Die australische Beuteltasche soll um die Weihnachtszeit wieder für Unruhe unter deutschen Christbäumen sorgen.



Von "Hercules" können Sie sich ebenfalls selbst ein Bild machen. Sehen Sie sich doch einfach den Video-clip auf der Demo-CD an.

Virgin Interactive

Ja, es stimmt: "Resident Evil 2" ist fast fertig; doch bevor das Sequel zum erfolgreichsten Gruseladventure aller Zeiten endlich in die Läden kommt,

veröffentlicht Virgin noch schnell ein ganz besonderes Schmankerl für alle Res-Fans – sozusagen als Zuckerl für's Warten: den "Resident Evil Directors Cut". In diese Neufassung des ersten Teils haben die Programmierer alles gesteckt, was einen noch mehr gruselt: mehr Monster, mehr Fallen, mehr Pixelblut. Der Directors Cut ist sozusagen

die ungeschnittene Originalversion mit einer Extraportion Milch. Erfreulicherweise wird dieses Spiel zu einem besonders günstigen Preis angeboten werden – nähere Infos dazu in der nächsten Ausgabe des PlayStation Magazins.



SIE WERDEN ES ÜBERLEBEN...

THE LOST WORLD: JURASSIC PARK FOR SONY PLAYSTATION TM & © 1997 DREAMWORKS INTERACTIVE, LLC. THE LOST WORLD: JURASSIC PARK TM & © 1997 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. UND AMBLIN ENTERTAINMENT, INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
Electronic Arts ist ein Warenzeichen beziehungsweise ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. PlayStation und PS sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc.



... wenn Sie mit fletschenden Zähnen durch prähistorische Welten jagen.
Reißen Sie das Geschehen als T-Rex oder Großwildjäger an sich, oder Sie
werden zum Gejagten!



feedback

beantwortet von Moritz Menzel

V-Rallye

Zunächst meinen herzlichen Glückwunsch zu einem vollen Jahr erfolgreicher Arbeit. Mir haben die Ausgaben viel Spaß gemacht und so manche Kaufentscheidung beeinflusst. Heute muß ich allerdings ein wenig Kritik anbringen. Seit einigen Tagen besitze ich das in Ausgabe 8/97 getestete V-Rallye. Den Test habe ich deshalb natürlich besonders aufmerksam gelesen. Dabei scheint mir, daß ihr eine Version des Spiels getestet habt, die mir beim Kauf vorenthalten wurde. Denn wie ist es sonst zu erklären, daß ich weder den Reifendruck der Fahrzeuge variieren kann, noch eine Option "Data Disk" auf meiner Scheibe finde? Und wie funktioniert das mit dem Link-Kabel und vier Spielern? Klärt mich bitte auf, denn meine Freunde warten schon ungeduldig auf die Mehrspieler-Session. Okay, Okay, alles halb so wild. Auch ohne diese Features bin ich froh, mit meinem Escort WRC in haarsträubendem Tempo durch Englands Midlands brettern zu können, daß der Schotter nur so fliegt. Nur eines nehme ich Euch wirklich übel: daß Ihr die Steuerung der Fahrzeuge als einzigen Kritikpunkt im Test anführt. Denn gerade das ist es, was diesen Titel so faszinierend macht. In keinem anderen Rennspiel ist es mir bisher gelungen, mein Auto vor der Kurve anzustellen, um dann mit Hilfe der Handbremse in sauberem Drift die Biegung zu meistern. Vielleicht hätten Ihr beim Test mal das NeGcon zu Hilfe nehmen sollen, denn damit und nur damit geht's richtig zur Sache. Mein Tip an alle: V-Rallye mit NeGcon, und alle Rage Racer krie-



Stellvertretend für die vielen Karten und Briefe, die wir zum einjährigen Jubiläum von Ihnen erhalten haben, wollen wir an dieser Stelle ein paar Glückwünsche veröffentlichen. An alle Fans des PlayStation Magazins: Herzlichen Dank für die lieben Gratulationen, für Ihre Treue, das Interesse und die rege Beteiligung im ganzen letzten Jahr.



Dieses Foto bekamen wir von Schlangenbeschwörer Jens N. aus Rüsselsheim.

gen den Mund nicht mehr zu vor Staunen, was man mit einem Auto so alles anstellen kann. Trotz der kleinen Kritik: Macht weiter so.

Klaus T., Remscheid

Da müssen wir uns wirklich entschuldigen. Wie Sie ja schon vermutet hatten, hatten wir tatsächlich eine andere Ver-

sion zum Test vorliegen. Zu der Zeit, als der Artikel geschrieben wurde, hat uns Infogrames in keinsten Weise über die diversen Änderungen informiert. In solchen Fällen gehen wir natürlich nicht davon aus, daß in der finalen Version dann einfach etwas unter den Tisch fällt. Wir sind selber sehr betrübt über den fehlenden Strecken-Editor,

hoffen aber, daß alle V-Rallye-Käufer trotzdem viel Spaß an dem genialen Titel haben werden. Zum Thema Steuerung: Mag sein, daß auch hier noch gefeilt wurde, doch letztendlich sind Tests doch immer vom persönlichen Eindruck geprägt, und unser Autor hat nur seine Erfahrung mit dem Spiel kundgetan.

Gedächtnisschwund

Da ich ein fleißiger Leser Eures Magazins bin, möchte ich mich einmal mit einem Problem an Euch wenden. Ich habe eine Interact Memory Card Plus, die über acht Seiten mit je 15 Speicherplätzen verfügt. Nun kann ich aber plötzlich nur noch die Seite fünf nutzen. Das Problem trat auf einmal auf, denn die Seiten eins bis sieben sind alle belegt. Ich habe ein Spiel auf Seite fünf abgespeichern wollen, weil dort noch sechs freie Blöcke waren. Alles funktionierte soweit, nur daß ich jetzt eben keine andere Seite einstellen kann. Die PlayStation greift nur noch auf Seite fünf zurück, bei den anderen gibt es eine Fehlermeldung von der Memory Card. Leider finde ich auch keine Anschrift des Herstellers. Habt Ihr einen Tip – liegt es vielleicht sogar an meiner Konsole?

Mario O., Oranienburg

Leider können wir Ihnen bei diesem Problem auch nicht weiterhelfen. Bei uns haben die Memory Cards von InterAct immer tadellos funktioniert. Aber mit der gesuchten Serviceadresse können wir dienen. Vielleicht hilft Ihnen InterAct selbst weiter:

InterAct of Europe
Jöllenbeck GmbH
Service
Kreuzberg 2
27404 Weertzen
zentrale Tel.: 04287/1251-0

Die "Wie sind wir doch gemein"-Kritik

Hier schreiben Euch zwei absolute PlayStation-Freaks, die Euer Magazin bisher ganz gut leiden konnten und Eure (vier- bis fünfseitigen!) Testberichte immer aufmerksam gelesen haben. Leider seid Ihr vor einiger Zeit etwas abgesackt.

1. Fangen wir doch einfach mal mit der "wie sind wir doch gemein zu Euch"-Kritik Nummer eins an. Die Demos gefallen uns sehr gut, aber müssen sie sich so oft wiederholen? Bestes Beispiel ist die Ausgabe 8/97. Hier finden wir Tomb Raider, Tekken 2 und Command & Conquer wieder, die bei uns aber schon zuvor über den Bildschirm flimmerten. Ihr wollt uns wohl für dumm verkaufen, aber wir sind nicht blöd und haben Euer Spiel durchschaut. Für 12,80 DM könnten wir ein wenig mehr erwarten.

2. Doch nun zu "wie sind wir doch gemein zu Euch"-Kritik Nummer zwei: Das liebe Special zum

Hotline

An dieser Stelle bitten wir alle Leser, die unsere Hotline in Anspruch nehmen, noch einmal inständig, nur bei unserer Hotlinenummer 99 115-207 anzurufen!!! Wir stellen Ihnen einmal die Woche am Donnerstag von 14.30 Uhr bis 18.00 diese Leitung für Fragen rund um die PlayStation zur Verfügung, doch wir haben tatsächlich nur diese Nummer. Sollte es weiterhin vorkommen, daß allzu eifrige Leser versuchen, mit anderen Durchwahlen in unserem Haus zum Ziel zu kommen, werden wir diesen Service einstellen. Bitte verstehen Sie, daß sich kein anderer als unser Hotline-Profi die Zeit nehmen kann, sich um verzweifelte Leser zu kümmern.

Thema Strategiespiele. Wir haben die letzte Ausgabe auf den Kopf gestellt, gedreht und uns dumm und dämlich gesucht, aber das Special war nicht zu finden, obwohl Ihr es zuvor angekündigt habt.

3. Nun kommen wir zum dritten Problem: die Tips und Tricks. Die besagten Dinger konnten wir eigentlich immer gut gebrauchen, bis wir in Ausgabe 4/97 auf die Komplettlösung von Baphomets Fluch stießen, die fünf Seiten verschwendete. In anderen Fachzeitschriften gab es dasselbe auf nur zwei Seiten, so daß auch noch Cheats und Lösungen zu anderen Spielen Platz fanden! Am meisten störten wir uns doch aber an der Komplettlösung zu Rayman (Uraltspiel).

Martin P. und Nils L., Berlin

1. Bei unserer Jubiläums-Ausgabe 8/97 dachten wir eigentlich, wir tun denen, die noch nicht von Anfang an zu unseren Lesern zählten, mal einen großen Gefallen und machen so etwas wie eine Best of-CD. Also wählten wir neben drei aktuellen Demos, die uns zur Verfügung standen, drei der absoluten Top-Titel des letzten Jahres aus und brachten sie auf die CD. Wir finden es natürlich schade, daß diese Idee nicht bei allen Lesern den gewünschten Effekt erzielt hat, aber wir dachten, es würden sich sicher viele darüber freuen. Hinzu

kommt, daß wir bei der Auswahl des CD-Inhalts darauf angewiesen sind, daß schöne, neue Demos vorliegen – und das ist leider nicht immer der Fall.

2. Das vermißte Strategie-Special finden Sie in dieser Ausgabe. Wir entschuldigen uns für die Verspätung, aber manchmal müssen bestimmte, geplante Artikel aktuelleren Beiträgen weichen und kommen dann erst ins nächste Heft. Das läßt sich nicht verhindern, da wir natürlich versuchen, so aktuell wie möglich zu sein. Also machen Sie sich bitte nicht gleich Sorgen, daß der von Ihnen erwartete Artikel untergegangen sein könnte. Im Normalfall halten wir Ankündigungen selbstverständlich ein.

3. Komplettlösungen versuchen wir so zu formulieren, daß keine Mißverständnisse auftreten, daher kann so etwas schon mal über mehrere Seiten gehen. Viele Leser schätzen das übrigens ganz besonders. Außerdem entsteht unsere Tips und Tricks Rubrik hauptsächlich durch Einsendungen von Lesern. Da ist es nicht allzu verwunderlich, wenn in einem Monat kaum Cheats zusammenkommen. Sollte in so einem Fall eine umfangreiche Komplettlösung vorliegen, bietet es sich an, die angesammelten Cheats dann im nächsten Heft zu veröffentlichen.

Thema Rayman: Wir bekommen ständig Post mit der Bitte, auch Cheats oder Komplettlösungen zu älteren Spielen zu veröffentlichen. Natürlich kann man es nie jedem Recht machen, doch wir versuchen, ab und zu auch solchen Wünschen nachzukommen.

Gamebuster

Ich lese Euer Magazin erst seit kurzer Zeit und bin sehr begeistert – bis auf die Cheats in Ausgabe 7/97. Ich bekomme die von Soviet Strike nicht in meine PSX, man kann nämlich nur Buchstaben eingeben. Es wäre prima, wenn Ihr mich darüber aufklären könntet, was ich eventuell verkehrt gemacht habe.

Peter S., Hamburg

Tja, das ist einfach. Für Soviet Strike haben wir keine normalen Cheats abgedruckt, sondern Codes für den Gamebuster, wie sich der Überschrift entnehmen läßt. Das ist ein Zusatz für den MemoryCard-Port der PlayStation, der Sie dann spezielle Codes eingeben läßt. Ohne den Gamebuster nützen Ihnen die Cheats allerdings nichts.

Bug-Report

Bevor ich mit meinen Fragen anfange, möchte ich sagen, daß Sie ein großartiges Heft auf die Beine

gestellt haben, bei dem es bis auf Kleinigkeiten (ich gehe später darauf ein) nicht viel zu verbessern gibt. Doch nun zu meinen Fragen:

1. In anderen Heften wurde geschrieben, daß "Tomb Raider" einen schweren Bug enthält, der es unmöglich macht, in einem bestimmten Level zu speichern. Wissen Sie etwas darüber, und wenn Sie etwas wissen, ist der Fehler schwerwiegend? Ist dieser Bug in der neusten Auslieferung überhaupt noch enthalten?

2. Kurz vor Weihnachten bekam man für einen erworbenen Abonnenten ein Spiel. Planen Sie in nächster Zeit wieder so eine Aktion?

Nun noch ein kleiner Verbesserungsvorschlag:

3. Ihre Seitengestaltung zu den Tests finde ich großartig, nur manchmal sind die Bilder etwas zu klein geraten.

So, das war's. Ich hoffe, Sie beantworten mir meine Fragen und lassen Ihr Heft so, wie es ist.

Stefan G., Steinenbronn

1. Dieser Bug ist uns weder aus persönlicher Erfahrung noch durch Eidos bekannt, sonst hätten wir ja auch darüber berichtet.

2. Auch dieses Jahr werden wir uns wieder etwas für unsere treuen Leser einfallen lassen. Genaue Informationen über die Aktion können wir Ihnen noch nicht verraten, da noch nichts konkretes feststeht. Also lassen Sie sich überraschen!

3. Vielen Dank für das Lob und die Kritik. Die Größe der Bilder hängt von vielen verschiedenen Faktoren ab. Normalerweise verlassen wir uns auf das Urteil unseres Layouts, in welchem Format unsere Bilder am besten in den Text passen. Kein Artikel hat unbeschränkt Platz, daher müssen Texte und Grafiken aufeinander abgestimmt werden. Ab und zu kommt es auch vor, daß die Qualität nicht gerade überwältigend ist, so daß es furchtbar aussehen würde, die Bilder sehr viel größer zu machen.

Leser sucht Leser

Ich suche gleichgesinnte PlayStation-Fans aus dem Raum Köln, die mit mir ab und an mal ein Spielchen wagen wollen. Ich bin 31 Jahre alt und freue mich über Zuschriften von Zockern ab etwa 18.

Stefan Möhnen, Hünenstr. 29, 51069 Köln.



Weltpre
das



Entwickelt von Oddworld Inhabitants:



GT Interactive

Expect the unexpected:

miere im September:
Das erste Game,
dich im Auge behält.

ABE'S ODDYSEE

Das erste Game mit A.L.I.V.E.-Technologie – es reagiert flexibel auf deine Spielweise. Das erste Game mit eigener Sprache. Das erste Game, das völlig abgedrehte 3D-Sequenzen flüssig ins Spiel einbindet. Das erste Game, in dem du zum Helden oder zur Salami werden kannst. Abe's Oddysee ist mehr als ein Game: eine Revolution.



PlayStation

Selbst ist der Mann!

Wieder mal ein typischer Fall aus der Reihe "Die kommen auf Ideen"! Manchem soll ja das gemütliche Auf-der-Coachsitzen beim PlayStation-Spielen nicht reichen. So auch unserem Leser Michael N. aus Zübar: Kurzerhand bastelte er sich daher einen eigenen Automaten, ein Fahrzeug ohne Räder sozusagen. Doch sehen Sie selbst!



Tips & Tricks

Als erstes muß ich Ihnen und Ihrem Magazin ein dickes Lob aussprechen. Ich lese verschiedene Videospielmagazine, aber in keinem wird man so ausführlich über die PlayStation, Spiele und Zubehör informiert wie in Ihrem. Das liegt wahrscheinlich daran, daß Sie nur über die PlayStation berichten, oder? In anderen Magazinen hat die Quantität und Qualität seit Erscheinen des Nintendo64 drastisch abgenommen. Also weiter so!

Allerdings gibt es einige kleine Dinge, welche man – meiner Meinung nach – bei der Gestaltung des Heftes berücksichtigen könnte.

Da wäre z. B. das Problem der Tips & Tricks-Suche. Jedesmal, wenn ich mir ein Spiel kaufe oder ausleihe und ein bißchen schummeln möchte, blättere ich mir die Finger wund, bis ich das Heft mit den zugehörigen Tips finde. Dies ist vor allem bei älteren Spielen der Fall. Ich besitze alle Ausgaben Ihres Magazins. Das sind verständlicherweise schon einige Seiten, die durchgewälzt werden müssen, bevor man das Gesuchte gefunden hat. Ist es nicht möglich, sagen wir mal alle vier Monate eine Liste im Heft abzudrucken, in der zu entnehmen ist, in welchem Heft, auf welcher Seite, welche Tips zu finden sind? So ein kleines Inhaltsverzeichnis würde die Suche schon erheblich vereinfachen.

Eine andere Sache, die mich manchmal enttäuscht, ist die geringe Anzahl der Cheats und GameBuster-Codes im Tips und Tricks-Teil Ihres Heftes. Es sind zwar viele

Komplettlösungen vorhanden, doch nach Abdruck dieser ist kaum mehr Platz für den einen oder anderen Tip. Ist es nicht auch noch möglich, eine höhere Seitenanzahl für diese Rubrik anzusetzen? Andere Magazine schaffen das doch auch. Auch ist es meiner Meinung nach nicht verwerflich anzusehen, einen Trick zu einem etwas älteren Spiel abzudrucken. Ich suche z. B. schon seit geraumer Zeit einen Cheat, der meine Geldsorgen bei dem Spiel "X-Com" beiseite schafft. Der bereits in einer etwas älteren PlayStation-Magazin-Ausgabe abgedruckte GameBuster-Code funktioniert bei mir leider nicht.

Zum Schluß hätte ich noch die eine oder andere Frage:

1. Sind für die graue Konsole U-Boot-Simulationen wie "Silent Service" oder "Wolf Pack" geplant?

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.

2. Laufen auf einer NTSC-Version der PlayStation die Spiele eigentlich durch die 60 Hz schneller?

3. Stimmt es, daß "Tomb Raider" verfilmt werden soll?

4. Wäre es Ihnen nicht möglich, daß Sie einmal eine Liste für die gesamte, erhältliche Hardware für die PlayStation abdrucken?

Christian G., Schwabhausen

Das mit der Cheat-Übersicht ist ein verständliches Anliegen und eine gute Idee, über die wir natürlich auch schon nachgedacht haben. Wir werden sehen, was sich machen läßt, und eventuell mal eine Auflistung veröffentlichen. Es ist übrigens ein Cheat-Sonderheft in Planung, das Ihnen hoffentlich auch eine große Hilfe sein wird. Das mit der Menge an Tips und Tricks in unserem Heft

ist ein Problem, das sich weniger leicht lösen läßt. Aus aktuellen Anlässen erweitern wir die Tips&Tricks-Rubrik gelegentlich ohnehin. Doch da unser Heft eine endliche Anzahl an Seiten hat, und wir natürlich nicht auf Tests verzichten wollen, können wir dieses Spiel nicht beliebig weit fortführen.

Zu Ihren restlichen Fragen:

1. Für die nächste Zeit ist uns in Richtung U-Boot-Simulation nichts bekannt. Sollte sich etwas tun, lesen Sie natürlich in unserem Heft darüber.

2. Im Normalfall ja, und zwar theoretisch um 20 Prozent, denn die NTSC-Versionen der Konsole laufen mit 60 Hz und die PAL-PlayStations nur mit 50. In der Praxis hängt das natürlich noch von ein paar anderen Faktoren ab, dem Spiel selbst zum Beispiel. Daher ist der Geschwindigkeitsunterschied in Wirklichkeit nicht besonders hoch. Wir haben die Erfahrung gemacht, daß ohne einen direkten Vergleich kaum Unterschiede festgestellt werden. Außerdem baut sich das Bild bei NTSC-PlayStations anders auf; das kann zur Folge haben, daß die Grafik etwas pixeliger erscheint, da einige horizontale Zeilen weniger dargestellt werden.

3. Nach dem momentanen Stand der Dinge: Nein. Es gab des öfteren mal Gerüchte, daß ein Film geplant sei, doch selbst wenn so ein Vorhaben jemals existierte, so steht es momentan nicht mehr zur Debatte. Doch wer weiß, vielleicht ändert sich da noch etwas, und wir dürfen Lara doch einmal auf der Leinwand bewundern?

4. Momentan ist keine Übersicht geplant, aber die Idee gefällt uns ganz gut. Vielleicht machen wir so etwas im Rahmen unseres Sonderhefts mit dem Thema "Marktübersicht PSX-Spiele", das Ende des Jahres erscheint.

Auch in unserer Ausgabe 07/97 hatten wir zahlreiche Verlosungsaktionen. Die Preise sind zwischenzeitlich bereits bei den Gewinnern eingetroffen.

Die "N'Sync"-PlayStation aus Ausgabe 7/97 hat gewonnen:
Andreas Eckhardt, Berlin

Die original "Spider"-PlayStation ging an:
B. Bockelkamp, Hiddenhausen

Den Mini-TV von Casio hat gewonnen:
Claudius Brauer, Berlin

Über je einen Trainingsplatz im "Hoop-Camp" und ein "Total NBA '97" freuen sich:
Andreas Reuter, Delmenhorst
Pasqual Häublein, Sontra
A. Thätz, Magdeburg

Die original NBA Videotapes gingen an:

Marco Mager, Schmölln
Sebastian Dähne, Halle/Saale
Christian Ruckstuhl, Karlsruhe
Falk Freese, Trappenkamp
Christian Böhme, Kriebitzsch
Björn Mech, Hagen
Jörg Hille, Brühl
Till Melcher, Bottrop
Markus Eberhardt, Hamburg
Klaus Karle, Passau

Die Reebok-/PlayStation-T-Shirts schmücken:

Andreas Stach, Langerwehe
Stefan Cornet, Strullendorf
Steven Müller, Daubach
Axel Hentsch, Babenhausen
Nunzio Scaffidi, Lörrach
Sven Lieser, Kordel
Marcus Hesse, Meerbusch

Gibt's noch Hefte?

Ersteinmal möchte ich Ihnen zu der neuesten Ausgabe des PlayStation Magazins gratulieren. Sie gefällt mir sehr gut.

Meine PlayStation-Konsole habe ich nun schon seit ca. sieben Monaten, aber daß es ein dazugehöriges Magazin gibt, habe ich erst vor acht Wochen erfahren. Natürlich habe ich mir selbiges sofort besorgt. Am besten gefallen mir die beigelegten Demo-CD's. In einem Ihrer Hefte habe ich nun gelesen, daß man eine Demo-CD nur nachbestellen kann, wenn man das dazugehörige Heft gleich mitbestellt.

Nun fängt das Problem an: An wen muß ich mich wenden, wenn ich mir alle PlayStation-Magazine nachbestellen will und was würde mich das kosten – 12,80 DM pro Heft? Das wichtigste jedoch ist, wieviele Magazine sind noch verfügbar? Lag bei der ersten Ausgabe auch schon eine CD anbei? Könnten Sie eventuell eine Liste der vorhandenen Magazine abdrucken oder mir zuschicken?

Sven S., Dortmund

Für die Einzelheftbestellung ist unser Leser-Service CSJ zuständig. Die Adresse entnehmen Sie bitte unserem Impressum. Da sich die Verfügbarkeit der einzelnen Hefte oft ändert, ist die beste Lösung, Sie rufen einfach mal dort an und fragen selber nach, welche Ausgaben momentan verfügbar und welche restlos ausverkauft sind. Wir könnten Ihnen nur sagen, wie der derzeitige Stand ist, und das mag schon wieder ganz anders aussehen, wenn Sie diese Zeilen lesen. Die Hefte kosten in der Einzelbestellung selbstverständlich den normalen Preis von 12,80 DM.

"Ich spreche leider nur drei Sprachen"

Ihr Magazin dient mir immer wieder als Kaufhilfe, wobei die Geschmäcker natürlich verschieden sind, was ich vor allem bei "Porsche Challenge" erkennen konnte. Das Spiel heimste in allen Magazinen Höchstwertungen ein, als ich es mir jedoch gekauft hatte, war ich bereits am ersten Tag restlos enttäuscht. Mit viel Überredungskunst konnte ich es gegen "Soul Blade" eintauschen. So weit, so gut. Als ich nach Hause kam, war ich vom Spiel zwar total begeistert, doch da ich außer Englisch und Französisch keine anderen Fremdsprachen spreche, konnte ich mit dem Handbuch nichts anfangen, denn es ist auf Spanisch, Portugiesisch und noch irgendetwas Unerkennbarem. Alle meine Versuche, es umzutauschen, schlugen fehl. Können Sie mir vielleicht weiterhelfen?

Dominik F., Strasbourg

Wir haben uns mir SCE in Verbindung gesetzt, und selbstverständlich bieten Sie allen, die das Handbuch doch lieber auf Deutsch lesen wollen, den Umtausch an.

Sie erreichen SCE entweder unter der Hotline-Nummer 0190-578 578 oder per Post:

Sony Computer Entertainment, Lyoner Str. 26, 60528 Frankfurt.



Besser spät als nie

Endlich, endlich haben wir einmal Platz für die kreative Leistung, die Mathias Lamberti aus Rehlingen für uns erbracht hat. Es ist schon eine Weile her, daß er uns das Bild geschickt hat, doch irgendwie hat es bisher nie ins Heft gepaßt.

Ein für allemal, die Zweite!

Da sich immer noch ein großer Prozentsatz der Anfragen in unserer Hotline und ein nicht unerheblicher Teil unserer Leserpost nur der einen Frage nach dem Mega-Cheat für "Resident Evil" widmet, wiederholen wir die Veröffentlichung der letzten Ausgabe. Nachfolgend drucken wir die Tastenkombination ab, die Ihnen alle Waffen und Schlüssel beschert wird. Sie müssen sie vor dem Titelschirm (nur in der Zeit, in der das Blut spritzt) sehr rasch eingeben:

L1, L2, LINKS, RECHTS, HOCH, RUNTER, HOCH, RUNTER, RUNTER, HOCH, L1, L2, und L1, L2

Leser Top Ten

Auf vielfachen Wunsch unserer Leser und Unmengen von Zusendungen nach unserem Aufruf aus der letzten Ausgabe veröffentlichen wir hier nun zum ersten Mal (tätäh, tusch) eine Leser Top Ten. Das sind nicht irgendwelche Charts, mit denen sich keiner identifizieren kann, das sind Ihre persönlichen Favoriten.

Name des Spiel	Punkte
1. Tomb Raider	133
2. V-Rally	113
3. Resident Evil	96
4. Command & Conquer	70
5. Tekken 2	51
6. F1	47
7. Rage Racer	45
8. ISS Pro	35
9. Soul Blade	27
10. Porsche Challenge	25

Das erste Abo im Rahmen unserer Leser-Charts hat gewonnen:

Jan S., Lindlar

In der Mache | Star Trek: Starfleet Academy



Alle Trekkies unter den PlayStation-Besitzern, die über zwei Jahre auf ein passables Star Trek Spiel warten mußten, können aufatmen. Im Winter endlich mustern Sie an Bord der legendären USS Enterprise an und werden Mitglied der berühmten Akademie der Sternenflotte. von Ingo Böhme

Wer schon einmal auf dem PC in die Rolle eines Enterprise Crewmitglieds geschlüpft ist, um fremde Welten, unbekanntes Leben und neue Zivilisationen zu erforschen, hat Grund sich zu freuen. Denn für die PlayStation kommt noch im Winter das erste Trekkie-Spiel von Interplay auf den Markt. Allerdings soll es nicht so öde sein, wie diverse PC-Varianten, wo Sie stundenlang auf fremden Planeten herumirrten, um Crewmitglieder zu suchen oder sonstigen Unsinn zu veranstalten.

Anstatt sofort mit der USS Enterprise NCC 1701 A dorthin aufzubrechen, wo kein Mensch zuvor gewesen ist, schlüpfen Sie in die Rolle eines Grünschna-

bels, der sich zunächst seine Sporen verdienen muß. Und wo anders sollte das sein, als an der berühmten Akademie der Sternenflotte in Presidio bei San Francisco. In den letzten zwei Jahren Ihrer Ausbildung müssen Sie zahlreiche anstrengende Tests bestehen, bevor Sie ein echtes Sternflottenschiff auch nur zu sehen bekommen.

Ohne Fleiß kein Preis

Im Verlauf des Spiels stehen 35 Missionen an, in denen Sie alles lernen, was ein Sternflotten-Offizier wissen muß: Navigieren und Steuern von interstellaren Kreuzern, diplomatisches Verhalten bei politischen Schwierigkeiten und nicht zuletzt den berühmt berüchtigten Kobayashi Maru Test. Für all jene, die sich nicht mehr an die Anfangsszene des zweiten Star Trek Films "Der Zorn des Khan" erinnern: In diesem Test stehen Sie vor der schweren Entscheidung, ob Sie in die neutrale Zone einfliegen, um einen Frachter zu retten, der von den Klingonen angegriffen wird. Tun Sie es, begehen Sie einen kriegerischen

Die fantastischen Vier



USS Enterprise
Was kann man zu dieser Legende noch hinzufügen, außer daß selbst die NASA ein Spaceshuttle nach ihr benannt hat. Es ist und bleibt das Flaggschiff der

Föderation. Nicht einmal die Borg konnten es zerstören.

USS Reliant

Eine Mini-Enterprise der Miranda-Klasse. Diese Schiffe werden meist zu Forschungs- und Aufklärungszwecken benutzt. Bekanntheit erlangten sie durch den zweiten Star Trek Film "Der Zorn des Khan".



Romulanischer "Bird of Prey"

Welch ein gigantisches Schiff. Sobald Sie es sehen, ist eines gewiß: Sie sind in Schwierigkeiten.

Bis an die Zähne bewaffnet und von brutalen und berechnenden romulanischen Piloten geflogen, ist es ein Gegner, mit dem Sie nicht herumspielen sollten.

Klingonischer Kreuzer

Dies war das erste Schiff in der Star Trek Saga, das über einen Tarnschild verfügte. Allerdings mußte es zum Feuern enttarnen, was bei Klingonen bedeutet, daß es überhaupt selten getarnt war. Ein gefährlicher Gegner, aber zugegebenermaßen sehr nützlich in Star Trek IV, nachdem die Enterprise zerstört worden war. Sicherlich nach der Enterprise das beste Schiff im Universum.



Wenn Sie glauben, daß schon diese Bilder beeindruckend sind, sollten Sie mal sehen, wie sich die Jungs bewegen. Wir haben außerhalb eines Hollywood-Films noch nie derart perfekt gerenderte Szenen gesehen. Treten Sie einen Schritt zurück (oder sind Sie etwas kurzsichtig), so haben Sie das Gefühl, die echten Serien zu sehen.



[1] Ein klingonischer Kampfkreuzer erhält einen Treffer mitten in den Maschinenraum. [2] Jedes Schiff ist liebevoll gestaltet, mit nahezu perfekten Texturen versehen ... und explodiert, wie es schöner kaum sein könnte.



Akt, der leicht zu einem interstellaren Desaster führen kann. Halten Sie sich hingegen an die Abmachungen, riskieren Sie, daß der Frachter in Kürze, nur noch aus atomisierten Teilen bestehend, im All treibt. Eine knifflige Angelegenheit! Aber die wohl berauschendste Attraktion von "Starfleet

Accademy" ist die große Auswahl an galaktischen Schiffen. Von einfachen Übungsschuttlés über die USS Enterprise bis hin zum romulanischen "Bird of Prey" und klingonischen Schlachtkreuzern ist alles vertreten. Jeder einzelne Sternenvogel ist mit viel Liebe zum Detail nachgebaut und besteht aus hunderten von Polygonen, wobei jedes einzelne mit aufwendigen Texturen versehen ist.

Illustre Namen

Der wohl genialste Aspekt des Spiels ist, daß viele der Charaktere der ursprünglichen Serie – Kirk, Pille, Spock, um nur einige zu nennen – mit von der Partie sind. Zum ersten Mal interagieren Sie selbst mit diesen Helden des Star Trek Mythos. Sie stehen Ihnen zur Seite, um Ihnen Tips und Anweisungen zu geben, wann immer Sie sie brauchen.

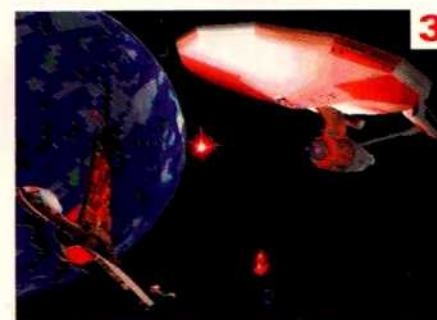
Um dem Game ein echtes Trekkie-Feeling mitzugeben, hat Interplay auf die Künste von Dennis McCarthy gesetzt,



dem Komponisten der Fernsehserie Deep Space Nine. Und die Hollywood Drehbuchautoren Bill Bridge sowie Dan und Andrew Greenberg zeichnen verantwortlich für den Handlungsablauf.

Wenn Interplay das hält, was die Vorschau auf das Spiel verspricht, dürfen sich nicht nur Trekkies darauf freuen.

In die Regale Ihres Händlers wird Starfleet Academy jedoch erst Ende des Jahres gebeamt. Wem das noch nicht reicht, um vor Freude einen Luftsprung zu machen, der muß noch bis 1998 warten. Dann kommt bereits das nächste Star Trek Game auf den Markt: "Secret of Vulcan". Zwar sind die Infos hierzu noch streng geheim, aber wir bleiben am Ball, um Sie immer auf dem neuesten Stand zu halten.



[1] Die Brücke der Enterprise. [2] Hier erfahren Sie, ob Ihr erlerntes Wissen in der Akademie sich auch in der Praxis bewährt. [3] Ein Photonen-Torpedo sucht sein Ziel.



pat

Mit uns habt Ihr leichtes Spiel.

Alle Sendungen versandfrei!

PLAYSTATION

Playstation	295.00
Actua Soccer Gold Edition	100.00
adidas Power Soccer Team	105.00
Agent Armstrong	100.00
Allied General	95.00
Baphomets Fluch	100.00
Broken Helix	105.00
Bubble Babble 2	100.00
City of Lost Children	95.00
Command & Conquer	100.00
Contra Legacy of War	75.00
Cool Boarders	100.00
Crash Bandicoot dt	115.00
Crash Bandicoot Hintbook	30.00
Darklight Conflict	95.00
Destruction Derby 2	105.00
Excalibur	105.00
Exhumed	95.00
FIFA Soccer 97	70.00
Final Fantasy Tactics	140.00
Formel 1	115.00
Independance Day	95.00
Int. Superstar Soccer Pro	100.00
Kings Field	90.00
Kings Field 2 us	110.00
Legacy of Kain	95.00
Legacy of Kain Hintbook	30.00
Lost Vikings 2	75.00
Machine Hunter	100.00
Madden NFL 97	70.00
Manic Marts	90.00
Mega Man X3	95.00
Micro Machines U3	105.00
Monster Truck	100.00
NBA Tn The Zone 2	75.00
NBA Live 97	70.00
Need for Speed 2	95.00
NHL 97	70.00
NHL Face Off 97	90.00

Overblood	95.00
Pandemonium	95.00
Player Manager	95.00
Porsche Challenge	90.00
Rage Racer dt	105.00
Raven Project	70.00
Rebel Assault 2	100.00
Resident Evil	100.00
Resident Evil Hintbook	30.00
Sentient	100.00
Sim City 2000	95.00
Soul Blade	105.00
Soviet Strike	95.00
Speedster	95.00
Star Gladiator us	50.00
Star Gladiator Hintbook	30.00
Street Racer	75.00
Suikoden	105.00
Super Pang Collection	105.00
Syndicate Wars	100.00
Tenka	100.00
Tekken 2	115.00
Tekken 2 Hintbook	30.00
Tobal 1 jap/dt	40.00 / 95.00
Tomb Raider	95.00
Tomb Raider Hintbook	30.00
Toshinden 3 jap	100.00
Total NBA 97	90.00
Transport Tycoon	100.00
Trash It	105.00
Twisted Metal 2	95.00
Uandei Hearts kpl. dt	105.00
Victory Boxing	95.00
Warhammer	75.00
Wipeout 2097	105.00
Wing Commander U	95.00
Wrecking Crew	105.00
Alps-Pad	90.00
Laser Gun + Pointer	110.00
Farbiges Original-Pad	39.00

Game Buster	80.00
Konami Gun	65.00
Link Kabel	20.00
RGB-Kabel	20.00
Memory Card 360	80.00
Farbiges Original Memory Card	40.00

Neuheiten

Ace Combat II jap	130.00
Dynasty Warriors us	130.00
Fatal Fury	90.00
Front Mission jap	140.00
Hard Boiled	90.00
King of Fighters 96 jap	140.00
Nameco Museum 4	90.00
Swagman	95.00
RayStorm	90.00
Ray Tracer	90.00
Rally Cross	90.00
Test Drive	95.00
Tokyo Highway Battle	90.00
U-Rally	95.00
WarCraft II	90.00
Xenious 3D	90.00

Sonderangebote

Actua Soccer	50.00
Air Combat	50.00
Alien Trilogy	50.00
Battle Arena Toshinden	50.00
Bust-A-Move 2	50.00
Destruction Derby	50.00
Fade To Black	50.00
FIFA 96	50.00
Int. Superstar Soccer Deluxe	75.00
Iron & Blood	50.00
Panzer General	50.00
PGA 96	50.00
Pro Pinball	50.00
Rayman	50.00

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Ridge Racer	50.00
Ridge Racer Revolution	50.00
Road Rash	50.00
Street Fighter X+ jap	150.00
Tekken	50.00
wipeout	50.00
Worms	50.00

***** Täglich Neuheiten *****



Telefon 0711 - 22 29 10 - 30 / 50
Theodor-Heuss-Straße 15 - 70174 Stuttgart (Stadtmitte)

Lieferbedingungen: + 3,- DM Nachnahme, Spielwaren in Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerung 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.

VERSAND
 Mo - Fr: 10.00 - 18.00
 Samstag: 10.00 - 14.00
GROBHADEL nur für Händler!!
 Telefon 0711 - 22 29 10 - 10
 0711 - 22 29 10 - 20

In der Mache | Lucky Luke

Howdy,

Partner!



Der Mann, der **schneller zieht als sein Schatten**, nähert sich dem Rentenalter. Anstatt aber seinen **Ruhm** in einem Altersheim zu genießen, **springt, reitet und schießt sich Lucky Luke bald durch einen Plattformer.**

von Artur Hoffmann



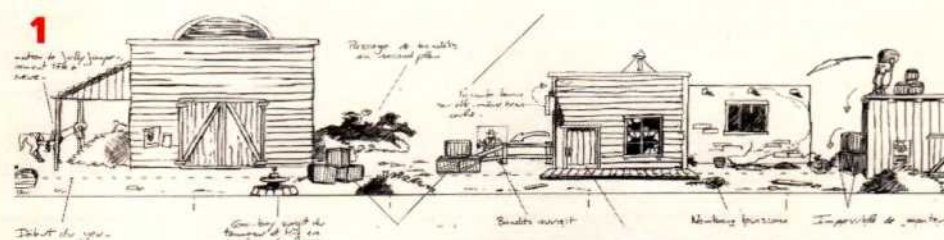
Wer hätte gedacht, daß es in Frankreich so viele Cowboys und Cowgirls gibt!

Lucky Luke und sein sprechendes Pferd Jolly Jumper kämpfen sich bereits seit 50 Jahren durch den Wilden Westen. Ob das Duo dabei gegen gewissenlose Viehhändler vorgeht, die Einzäunung der Prärie verhindert oder falschen Indianern auf die Schliche kommt – die bunten Heftchen finden immer noch reißenden Absatz. Im Laufe der Zeit wurde die Familie immer größer. Neben dem debilen Gefängnishund Rantanplan und der schießwütigen Calamity Jane sorgen vor allem die vier unterbelichteten Auslieferungsgangster – die Daltons – für ungetrübten Lesespaß.

Die französische Spiele-schmiede Infogrames nahm dieses runde Jubiläum zum Anlaß, um mit dem 3-D-Plattformer "Lucky Luke" das Spiel zum Comic zu programmieren. Da die Kreativabteilung des Unternehmens bereits zahlreiche andere Comics (Die Schlümpfe, Tintin und Spirou, Obelix) auf diverse Konsolen

brachte, dürfte das Cowboy-Epos für frischen Wind sorgen.

Seit über einem Jahr sitzen insgesamt 20 Programmierer, Grafiker und Soundspezialisten zusammen, um das Genre der Plattformerspiele neu zu definieren. Das wichtigste Kriterium, das es dabei einzuhalten galt, war neben dem Gameplay und den Musik- bzw. Soundeffekten vor allem die absolute Nähe zum Stil der Comics. Der technische Direktor Frédéric Bibet drückt es folgendermaßen aus: "Das allerwichtigste an einem Spiel ist selbstverständlich der Spaß. Der Spieler soll während eines Games vollkommen gefesselt sein. Technische Meisterleistungen kommen erst an zweiter Stelle. Außerdem soll unser Produkt eine interaktive Fortsetzung der gezeichneten Version sein." Der Game Designer Rodolphe Furrykiewicz geht sogar noch einen Schritt weiter und beant-



[1] Das Sketchbook ist das wichtigste Utensil eines professionellen Spieledesigners. [2] Trickfilm oder PlayStation? Die Antwort fällt nicht immer leicht. [3] Unser wackerer Held ist immer auf der Suche nach einer Handvoll Dollar. [4] Um 12 Uhr mittags gibt es ein Duell am OK Corral.



Strichmännchen

Der Vergleich zu einem Trickfilm ist angesichts der detaillierten Skizzen nicht von der Hand zu weisen. Ob Endgegner, Totengräber oder Jolly Jumper – jeder einzelne Charakter wird zuallererst skizziert. Dabei werden gleich die grundlegenden Eigenschaften definiert. Auch die Größenverhältnisse zum Helden spielen eine wichtige Rolle.



[1] Im Salon gibt es für Lucky Lukes Gegner was auf die Mütze. [2] Are you threatening me!? [3] Wer gewinnt den Wettbewerb im Baumstammfällen? [4] Drei - im Faß steckt noch einer - gegen einen ist nicht die feine englische Art.



wortet die Frage nach dem größten Kompliment, das man einem Designer machen kann, folgendermaßen: "Ein Spieler soll das Game, das ich gestaltet habe, lieben".

Angesichts dieser lobenswerten Philosophie – Grafik vor Technik – ist es nicht weiter verwunderlich, daß die Hauptfigur aus gerade mal 500 Polygonen besteht. Trotz dieser auf den ersten Blick nicht gerade berauschenden Aktionen des Protagonisten nicht nur auf gehen, springen und schießen. Der Mann, der schneller zieht als sein Schat-

ten, darf im Verlauf des 15 Level langen Spiels auch Dinge verschieben, Dynamit verwenden und Leitern emporklettern.

Falls das Gameplay mit der hervorragenden Grafik mithält, wird Lucky Luke ein wirkliches Highlight. Die farbenfrohen Hintergründe, die detaillierten Innenausstattungen sowie die liebevolle Gestaltung der Hauptcharaktere sind allererste Sahne. Selbst die Nähte, die Lukes Jeans zieren, wurden nicht vergessen. Um all dies zu realisieren, griffen die Entwickler nicht etwa auf standardmäßige Tools wie z.B. "3D Studio" oder "Lightwave"

zurück, sondern bauten sich ihre eigenen Entwicklungsumgebungen "Skymap", "3D World" und "3D Cartoon". Außerdem entwickelte das Team noch einen speziellen Viewer, der es den Programmierern erlaubt, am PC generierte Grafiken direkt auf die PlayStation auszugeben. Auf diese Art und Weise wurden mögliche Fehler sofort erkannt.

Falls in der ersten spielbaren Variante doch welche auftauchen, werden wir Sie natürlich auf dem laufenden halten. Bis es soweit ist, verabschieden wir Sie mit einem lauten HOWDY!

pat

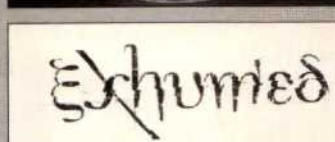


Abholung in der Versandzentrale Möglich.
Öffnungszeiten:
Mo-Fr 10.00 - 18.30
Sa 10.00 - 13.00
more than Games
Gewerbering 24 - 76351 Linkenheim bei Karlsruhe

SONY PlayStation	
9 The Last Resort*	84,99
AD & D Slayer	79,99
Adidas Power Soccer Int.	84,99
Air Combat	49,99
Alien Trilogy	49,99
Andretti Racing	79,99
Aquanaut's Holiday	94,99
Baphomets Fluch	84,99
Battle Arena Toshinden	49,99
Battle Arena Toshinden 2	89,99
Blazing Dragons	79,99
Bedlam	86,24
Broken Helix*	89,99
Burning Road	79,99
Bust a Move 2	49,99
Carnage Heart	74,99
Command & Conquer	94,99
Crash Bandicoot	99,99
Criticom	84,99
Crow: City of Angels	84,99
Crusader - No Remorse	79,99
Crypt Killer*	89,99
D	49,99
Darklight Conflict	84,99
Deadly Skies*	84,99
Deathdrome*	84,99
Destruction Derby	49,99
Destruction Derby 2	89,99
Disruptor	49,99
Dragonheart: Fire&Steel	79,99
Earthworm Jim 2	84,99
Excalibur	94,99
Fade to Black	79,99
FIFA Soccer 97	79,99
Flottenmanöver*	84,99
Formel 1	99,99
Frankenstein*	84,99
Grand Theft Auto	84,99
Gunship	89,99
Hardboiled	84,99
Hardcore 4x4	89,99
Hardwar*	79,99
Heavens Gate*	84,99
In the Hunt	84,99
Independence Day	84,99
International Moto X	89,99
International SuperStarSoccerPro	94,99
Iron & Blood	59,99
Kileak the Blood	84,99
King of Fighters*	79,99
Kings Field	79,99
Krazy Ivan	84,99
Last Dynasty*	89,99
Legacy of Kane	84,99
Lifeforce Tenka	94,99
Little Big Adventure	79,99
Lost Vikings 2	79,99
Magic The Gathering*	79,99
Marvel 2099	84,99
Mass Destruction*	84,99
Mechwarrior 2	89,99
Megaman X3	84,99
Mickeys Wild Adventure	84,99
Micro Machines V3	89,99
Monopoly*	84,99
Monster Truck*	84,99
Myst	84,99
Nanotek Warrior	84,99
NBA Live 97	84,99
Need for Speed*	49,99
Need for Speed 2	84,99
NHL Powerplay Hockey	74,99
Overblood	84,99
Pandemonium	84,99
Peak Performance*	79,99
Po'ed	84,99
Porsche	79,99
Power Move Pro Wrestling	89,99
Power Rangers Pinball	94,99
Rage Racer	94,99
Rayman	49,99



Agent Armstrong
84,99 DM
coming soon !



MegasparpPreis
49,99 DM



MegasparpPreis
49,99 DM



40,00 DM
PLAY US JAP n EURO GAMES incl. Umbau 95,00 DM



Grundgerät
incl. Controller,
Kabel
je 299,99 DM

Wir führen auch PC Software
*Mit * gekennzeichnete Produkte waren zur Drucklegung noch nicht erschienen. Fragen Sie nach aktuellen Neuerscheinungen. Nutzen Sie unseren Vorbestellservice.



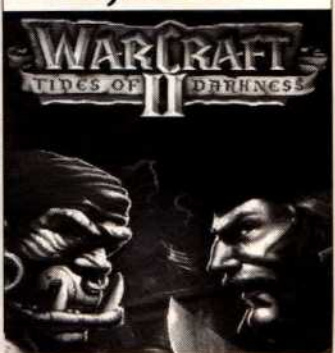
Formel 1 97
99,99 DM
coming soon !

Tel. 07247/94 61 70
Fax 07247/42 48

Händleranfragen erwünscht!

Rebell Assault 2	94,99	24-Fach Memory Card	99,99
Ridge Racer	49,99	8 Fach Memory Card	69,99
Ridge Racer Revolution	89,99	Game Buster	89,99
Riot	84,99	HF-Adapter	39,99
Risiko*	84,99	Link Kabel	24,99
Road Rash	79,99	Mad Catz Lenkrad	139,99
Sim City 2000	84,99	Predator Gun	69,99
Soul Blade	94,99	RGB Scart Kabel	24,99
Soviet Strike	79,99	SONY Analog Joystick	109,99
Space Jam	84,99	SONY Controller	44,99
Speedster	84,99	SONY Leerrhüllen	4,99
Spot 3	84,99	SONY Maus	54,99
Stadt der verl. Kinder	84,99	SONY Memory Card	39,99
Starblade Alpha	84,99	SONY Multi Tab	78,39
Suikoden	94,99	SONY NeGcon	79,99
SuperPuzzle Fighters 2*	69,99	SONY Playstation	299,00
Syndicate Wars	84,99	SONY RF-Adapter	49,99
Tekken	49,99	SONY Spec. Ascii Pad	64,99
Tekken 2	99,99	SONY Spec. Joystick	99,99
The Devide:Enemies Within	84,99	Verlängerungskabel PSXPad	19,99
Theme Park*	49,99		
Time Commando	79,99		
Titan Wars	0,00		
Tobal No.1	84,99		
Tokyo Highway Battle	94,99		
Tomb Raider	84,99		
Trash It	89,99		
Twisted Metal 2	84,99		
Vandal Hearts	94,99		
Victory Boxing	84,99		
VR Baseball 97*	84,99		
V-Rally	84,99		
Wing Commander 4	84,99		
Wipe Out 2097	94,99		
WWF In Your House	79,99		
X2	89,99		

coming soon !
79,99 DM

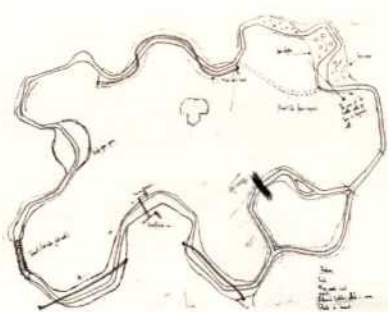


NINTENDO64	Turok	139,99	NINTENDO64
	FIFA 64	119,99	
	Wave Race	89,99	
	Int.Super Star Soccer del.	149,99	

In der Mache | Power Boat



Die PlayStation reitet auf der Welle des Erfolgs. Und in ihrem Windschatten kommen einige Rennspiele daher. In puncto Grafik ganz vorne dabei, steckt das neueste Game von Interplay seine Nase tief in die Gischt der Sony-Konsole. von Ingo Böhme



Bevor es 32-Bit-Konsolen gab, spielten die meisten Rennspiele auf der Straße. Der Grund dafür ist einleuchtend: Der Boden besitzt einen dumpfen Belag, wie Teer oder Sand. Und diese Materialien reflektieren natürlich kaum. Wenn einmal ein Schatten zu sehen ist, ist das schon viel. Auch Himmel ist relativ leicht zu erzeugen: Ein freundliches Blau, mit ein paar weißen oder grauen Wolkengestalten durchzogen, reicht aus.

Kein Element ist grafisch so schwierig umzusetzen wie das kühle Naß. Denn hier spiegelt sich nicht nur einfach der Himmel. Wasser ist ständig in Bewegung, und dadurch verändert sich natürlich auch andauernd das Spiegelbild. Als wäre das alles noch nicht schwierig genug, ist Wasser auch noch

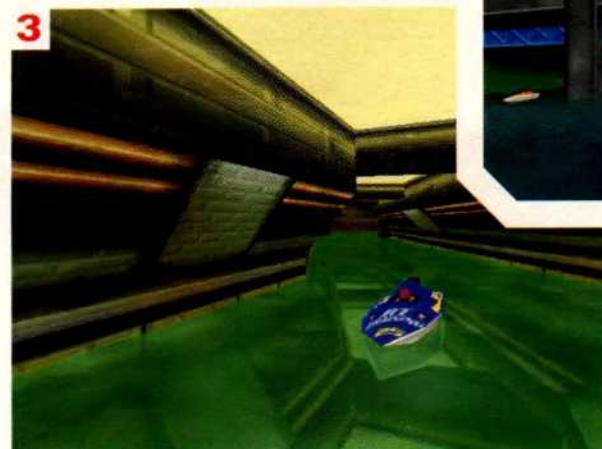
transparent. Und so hört die Arbeit des Programmierers nicht an der Oberfläche auf, sondern muß alle Pfeiler, Träger und natürlich auch die Boote selbst bis unter den Pegel konstruieren. Um solch ein Spiel zu realisieren, bedarf es nicht nur eines genialen Entwicklers, sondern auch einer kräftigen Grafik-Hardware.

Bereits das Game "Jet Rider" wagte den ersten Versuch, auf der PlayStation Wasser ins Spiel zu bringen. Nun ja, es war ein Versuch. Besonders von Freunden der Nintendo-Konsole N64 hört man nur höhnisches Gelächter, wenn es um grafische Brillanz geht. Aber allen Unkenrufen zum Trotz zeigt nun das neueste Machwerk der Spieleschmiede Interplay, daß für grafische Perfektion die PlayStation-Power vollständig genügt: "Power Boat".

Power Boat bietet Ihnen drei verschiedene Spielmodi. Wählen Sie die Meisterschaft, so beginnt eines von drei Rennen auf einfachster Stufe. Haben Sie sich in diesen qualifiziert, was auch für ungeübte Racer kein unüberwindliches Problem darstellt, so gelangen Sie automatisch in die nächste Klasse. Hier wird es schon schwieriger, den Gegnern Paroli zu bieten. Besonders, weil die neu hinzugekommenen Rennstrecken es in sich haben. So arbeiten Sie sich Stufe für Stufe vor, bis Sie entweder der Champion sind oder sich in einem gleißenden Feuerball von allen irdischen Rennen



[1] Das sieht nach einem gekonnten Sprung aus! [2] Das Feld der Gegner ist durchaus ernstzunehmen. [3] Die Spiegelungen im Wasser sind erste Sahne. Selten in dieser Perfektion erlebt.



verabschieden. Was in diesem Modus besonders fasziniert, ist das Verhalten Ihres Untersatzes: Während Ihr Gefährt sich bei niedriger Geschwindigkeiten so schwammig verhält, wie ein Auto mit durchstochenen Reifen, liegt es bei voller Geschwindigkeit auf dem Wasser wie ein Brett. Und die Lenkung reagiert, als würden Sie auf Schienen fahren.

Slalom ist die zweite Variante, Power Boat zu genießen. Wie Sie sich sicherlich schon denken, geht es hier weniger um die reine Geschwindigkeit, sondern um das optimale Gleichgewicht aus Balance und Linienführung. Und last but not least darf natürlich auch



[1] Eine Rundfahrt durch die Docks des New Yorker Hafens gefällig? In den Rückspiegeln behalten Sie Ihre Verfolger im Blick. [2] In der Kameraperspektive sehen Sie, woher Sie kommen.



Abwechslung pur: Jede Strecke hat ihre eigenen spezifischen Merkmale in höchster grafischer Brillanz, von Japan [1] über eine englische [2] und russische Landschaft [3] bis hin zu den Docks von New York [4].



ein Arcade-Modus nicht fehlen. Hier haben Sie Gelegenheit, auch die dritte Dimension in Angriff zu nehmen. Denn gekonnte Sprünge mit Showeinlage über die Rampen katapultieren Sie weit in den Himmel und in tiefe Schluchten, wenn Sie den Wasserfall als Abkürzung nehmen.

Neun verschiedene Parcours bietet das Game. Jeder einzelne mit vielen netten Effekten, die ihn deutlich von den anderen abheben. So fahren Sie auf dem japanischen Kurs im Dämmerlicht einer Hi-

Tech-Metropole um den Fuji-jama. Oder Sie schlängeln sich durch die Wildnis des Amazonas, müssen im Hafen von Moskau herunterfallenden Containern ausweichen, gleiten durch eine englische Landschaft, die von weidenden Kühen und arbeitenden Traktoren gesäumt ist oder umkreisen in New York Lady Liberty.

Bei der Auswahl der Boote stehen Ihnen zwei Grundvarianten zur Verfügung: das keilförmige Speedboat und der sehr viel elegantere Katamaran mit seinen zwei Kufen, die eine stabile Lage gewährlei-

sten. Jedes einzelne bekommen Sie auch noch in drei verschiedenen PS-Varianten: 850, 1.000 und sogar 2.000 Pferdestärken. Vorteil der "Kats" ist ihre extreme Beschleunigung. Dafür haben die "Monos" auf langen, geraden Teilstrecken die Nase vorne. Und wer jetzt denkt, die 2.000 PS Maschine sei immer das Optimum, der hat sich getäuscht. Denn ein wichtiger Einflussfaktor bei Power Boat ist das Wetter. Und bei hohem Seegang und orkanartigen Böen sind die wendigeren 800er sehr viel besser geeignet.



pat



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

Playstation Top-Hit's des Monats - Playstation Top-Hit's des Monats

V-RALLY
TOP HIT..... 82.95

LASER GUN
- Single Shot and Turbofire
- Auto Bullet Reload
- Special Fire
- Ergonomic Hand Grip
- Extra Long Wire
PREIS TIP.. 49.95

C&C Teil 2
RED ALERT
TOP HIT..... 99.95

Playstation Games - Playstation Games - Playstation Games

Syndicate Wars
89.95
Adidas Power S. Soccer Intern.
Agent Armstrong
All Star Soccer
Battle Monsters
Broken Helix
Carnage Heart
Castlevania: The Bloodletting
Chronicles of the sword
Command & Conquer
Conquest Earth
Contra: Legacy of War
Crash Bandicoot
Creation
Crow: City of Angels
Crusader no remorse
Crypt Killer
Dark Forces
Darklight Conflict
Descent 2
Destruction Derby 2
Dragonheart: Fire & Steel
Epidemic
Excitebike 2555 A.D.
Exhumed
FIFA 97
Formular 1 '97
G-Police
Gex
Hexen
Hi-Octane
Hyper Final Match Tennis
Ian Livingston D.Dungeon

Independence Day
Intern. Superstar Soccer Pro
Iron & Blood
Jumping Flash 2
King of Fighters
King's Field
Krazy Ivan
Kumite: Fighter's Edge
Legacy of Kain
LifeForce: Tenka
Little Big Adventure
Lost Vikings 2
Machine Hunter
Magic the Gathering
Mass Destruction
Megaman X3
Micro Machines V3
Midnight Run
Monster Truck
NBA in the Zone 2
NBA Live 97
Need for Speed
Need for Speed 2
NHL Hockey 97
NHL Powerplay Hockey 96
Overblood
Pandemonium
Parappa the Rappa
PFA Soccer Manager
Pinky and the Brain
Porsche Challenge
Power F1 (Lankhor)
Projekt Overkill
Psychic Detective

G-Police
94.95
Rage Racer
Rally Cross
Rally Cross
Rapid Racer
Ray Storm
Ray Tracer
Rebel Assault 2
Resident Evil
Sentient
Sim City 2000
Slayder AD&D
Soul Blade (Edge)
Soviet Strike
Speed King
Speedster
Spider
Stadt der verfl. Kinder
Sulkoden
Super Puzzle Fighter 2
Swagman
Syndicate Wars
Tekken 2 at
Ten Pin Alley
Test Drive Off Road
Theme Park
Tomb Raider 2
Toshinden 3
Twisted Metal II
V-Rally
Wing Commander IV
Wing Over
WipeOut 2097
Worms
Xenos 3D

Nintendo 64 Hardware - Nintendo 64 Hardware

Blast Dozer
PREIS TIP: 119.95
Mario Kart dt.
+ N64 Joypad 129.95
5M Memory C.
PREIS TIP: 74.95

N64 Super Pad	49.95
N64 Pad (Color)	54.95
Lenkrad + Pedale	149.95
Joypad Verlänger.	24.95
RF Modulator + Switch	44.95
N64 SVHS-Kabel	29.95
N64 Profes. AV-Kabel	24.95
N64 Antennenkabel	69.95
1Meg Memory Card	39.95
N64 Gamekiller Modul	89.95
Multinorm Adapter	79.95

Playstation Hardware - Playstation Hardware

Multinorm Playstation
GER JPN USA
Barpreis: 369.95
oder: 12 x 39.-

Station Pad A/F
29.95
- 8 Fire Buttons
- Auto Fire Mode
- extra langes Kabel

Hyperblaster
69.95
Wertung Megafun Ausgabe 06/97
Sehr gut

1MB Memory Card PREIS TIP: 29.95	8MB Memory Card PREIS TIP: 64.95	32M Memory Card PREIS TIP: 99.95
--	--	--

Memory Card 24Meg	89.95
Org. Link Kabel	19.95
Org. HF-Adapter	49.95
Scart/RGB Kabel	19.95
Org. Controll Pad Sony	44.95
Org. Maus incl. Pad Sony	54.95
NeGoon Pad	79.95
Station Master Pad	39.95
Joypad Verlängerung	19.95
Mad Catz Lenkrad	139.95
PC-Link Paket	84.95
Tasche + Pad + MemCard	89.95
Gamebuster Mogell Modul	89.95
Gamekiller Mokellm. Junior	54.95

Multinorm Chip
incl. farbiger Einbauanleitung
39.95

PSX Umbau Aktion!
Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht das Spielen von Import-Games, sowie auch alle Sicherheitskopien von neuen Import-Spielen. Also Konsolen verschicken und 24Std. Geduld aufbringen.
59.95

SOFTWARENACHSCHUB FÜR NOSTALGIKER

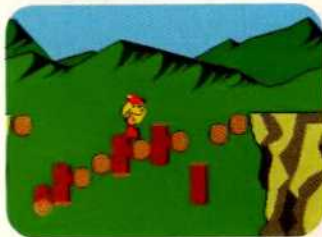
Namco hat zum vierten Mal das Softwarearchiv der späten 80er Jahre geöffnet und präsentiert Ihnen eine bunte und abwechslungsreiche Mischung klassischer Coin-up-Relikte. von Marcel Peters



[1] Ein vertrautes Bild aus dem Familienalbum: Hüpfender Pac-Man vor infantiler Hintergrundgrafik. **[2]** Unterwasserspiele in Ordyne.



[1] Ordyne ist verdammt schwer, aber genial! **[2]** Ja, wo laufen Sie denn? Der Typ mit der Löwenmähne trägt ein Schwert spazieren und ist ständig auf der Suche nach Opfern.



Kleiner Mann ganz groß! Der gelbe Gespensterjäger tollt fröhlich durch die karge Landschaft.

Namco geht mit der Zeit. Während die drei bereits veröffentlichten "Museum"-Editionen den Softwareperlen der frühen 80er zu neuen Ehren verhelfen, werden nunmehr die Klassiker des späteren letzten Jahrzehnts wieder ins Leben zurückgerufen. Insgesamt haben fünf klassische Videospiele den Weg auf die CD-Kollektion gefunden.

Rasselnde Ketten

"Assault" ist ein simpler, aber unglaublich fesselnder Shooter aus dem Jahr 1988. Sie manövrieren einen Panzer, während sich die Umgebung flüssig mit der Fahrtrichtung des Tanks dreht. In der Spielhalle war das Game besonders wegen der realitätsnahen Steuerung der beiden Panzerketten, die mit zwei Joysticks kontrolliert wurden, sehr beliebt. Wer mit dem packenden Actiontitel wirklich Spaß haben möchte, kommt am Analog-

Joystick von Sony nicht vorbei und erlebt mit Assault explosive Ausflüge ins kunterbunte Schlachtfeld mit hohem Unterhaltungswert.

"Pac-Land" unterscheidet sich gründlich von bisher veröffentlichten Spielen der Pac-Man-Reihe. Der gelbe Pillenschlucken hat das Labyrinth verlassen und macht nun vor einer schlichten, horizontal scrollenden Kulisse Jagd auf die Geister, die die Programmierer riefen. Die Betonung liegt eindeutig auf Jump'n-Run-Einlagen. Alles in allem spricht Pac Land die Spieler an, die schon als Schüler von den gefräßigen Monstern magisch angezogen wurden. Pac-Man ist eben Kult!

Obwohl "Ordyne" schon acht Jahre auf dem Buckel hat, nimmt es dieser Horizontal-Shooter ohne weiteres mit Ballerspielen jüngerer Datums auf. Der Beweis für diese gewagte Behauptung ist die exzellente und schnelle Grafik, die selbst Spieler mit hohen

Ansprüchen in den Bann zieht. Die Level sind spannungsvoll designed, und Sie bekämpfen Horden von Angreifern – wenn Sie wollen, auch zu zweit. Ihr persönlicher Erfolg hängt dabei maßgeblich von der Zahl der eingesammelten Power-Ups ab. Ordyne ist ein zeitlos guter Actionknaller und lässt einige neue Shooter ziemlich alt aussehen. Allein dieser Titel ist den Kauf von Namco Museum Volume 4 wert.

In "Return Of Ishtar", dem ersten Automaten-Spiel mit Paßwortabfrage, schlüpfen Sie in die Rolle von zwei Charakteren und erkunden eine ungewöhnliche komplexe, aber eintönige Landschaft. Das Prinzip ist einfach: Sie suchen nach Schlüsseln, öffnen Türen und Truhen und erforschen die mannigfaltigen Räume von Ishtar. Ein grafisch schlichtes Spiel, das aber mit dem Charme längst vergangener Zeit auf sich aufmerksam macht.

"The Genji And The Heike Clans" vervollständigt die Sammlung. Das seitlich scrollende Hieb- und Stichspiel läßt zwei verschiedene Blickwinkel zu. Mit einem schwertbewaffneten Krieger ziehen Sie durch die Landschaft und liquidieren jeden, der Ihnen in den Weg kommt.

Museum Volume 4 ist bis auf diesen groben Ausrutscher eine vielversprechende Sammlung von Klassikern der Video- und Automaten-Geschichte. Wenn die verkaufsfertige Softwaresammlung bei uns eintrifft, melden wir uns mit einem ausführlichen Test wieder. pat



DUMM SCHIESST GUT!



Das etwas andere Playstation-Highlight für alle Fußballfans. Stell Deine All Star Soccer Traummannschaft zusammen, und bestimme Taktik, Aufstellung und Spielstil. Schaff Dir die idealen eigenen Spieler, indem Du sie ausstattest mit unterschiedlichen Beinen, Oberkörpern und Köpfen – entsprechend der Schußkraft, Ausdauer oder Intelligenz. Diese Mischung aus unwiderstehlicher Kraft und schneller Dummheit macht gerade Dein Team aus. Aber wundere Dich nicht, wenn es auch so aussieht ... Bei All Star Soccer agiert kein Team wie Dein Team. Du kannst jeden Parameter vorwählen. Nur spielen mußt Du selbst.



PS and "PlayStation" sind eingetragene Warenzeichen der Sony Computer Entertainment Inc.

EIDOS
INTERACTIVE

ALL STAR SOCCER © & © 1997 EIDOS INTERACTIVE LIMITED. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Angespielt | Rosco McQueen

Feuriges Vergnügen



Sony beschert uns ein im wahrsten Sinne des Wortes "brandheißes" Spiel – schlüpfen Sie in die Haut eines High-Tech-Feuerwehrmannes, und kämpfen Sie sich durch ein brennendes Hochhaus voller wildgewordener Roboter.

von Michael Schmithäuser

Neue Spielideen braucht das Land. So langsam entlocken die ewig gleichen Szenarien – besonders im Genre der 3-D-Shooter – dem PlayStation-Spieler nur noch ein müdes Gähnen. Immer nur Aliens jagen, in versunkenen Tempeln herumstöbern und Monster bekämpfen – fällt den Spieleentwicklern denn nichts Neues mehr ein? Doch es geschehen noch Zeichen und Wunder – die britische Software Schmiede Slinky Snake bastelt im Auftrag von Sony Computer Entertainment an einem 3-D-Titel mit einem erfrischend neuartigen Plot. In "Rosco McQueen" streifen Sie in bester Tomb-Raider-Manier durch ein riesiges Hochhaus. Mit dem Unterschied, daß Sie weder ein durchtrainierter Archäologe noch ein knallharter Alien-Jäger sind, sondern ein ganz profaner Feuerwehrmann.

Wasser, marsch!

Die Story ist ein paar Jahre in der Zukunft angesiedelt. Sylvester T. Square hat's wahrlich nicht leicht: Der begnadete Londoner Star-Architekt steht im Kreuzfeuer der öffentlichen Kritik. Sein letztes Meisterwerk, der Tower XS, ist zwar

der höchste Wolkenkratzer der Welt, aber leider auch der teuerste. Nachdem die Bevölkerung mitbekommen hat, wie viele Steuergelder in den Unterhalt des Monsters aus Glas und Beton fließen, protestierten die Massen lautstark. Folge: Die Regierung ordnet die Schließung des Tower XS an. Kaum bekommt Sylvester T. Square davon Wind, rastet er vollkommen aus und entwickelt sich zum Amokläufer. Er be-



setzt sein eigenes Gebäude, programmiert die dienstbaren Hausmeister-Androiden zu Killer-Maschinen um und legt überall Feuer.



[1-2] Sie bewegen sich in feinstem 3-D. [3] Mal wieder eine innovative Spielidee: Löschen Sie das Feuer, bevor das ganze Gebäude in Rauch aufgeht.

Nun tritt unser Held auf den Plan: Der High-Tech-Feuerwehrmann Rosco McQueen. Der verdiente Fire-Fighter hat schon des öfteren glühende

■ HERSTELLER:	SCEE	■ HERKUNFTSLAND:	USA
■ ENTWICKLER:	SCEA	■ GENRE:	Feuerwehr-Simulation
■ VERFÜGBAR AB:	Oktober	■ ANZAHL DER SPIELER:	1

Kohlen – oder Menschen – aus dem Feuer geholt und stellt deshalb die erste Wahl für diesen bren(n)zigen Auftrag dar. Lediglich mit einem Beil und einem portablen Hochleistungs-Feuerlöscher ausgestattet, macht er sich auf den Weg in den Tower XS. Doch er ist nicht ganz allein auf sich gestellt: Sein fliegendes Roboter-

Rosco McQueen ist ein witziges 3-D-Abenteuer mit einem erfrischend neuartigen Plot.

Helferlein D.I.G.I.T. (Digital Interface General Intelligence Transmat) schwebt brav neben ihm her, beamt eingeschlossene Brandopfer nach draußen und spart nicht mit dem einen oder anderen guten Rat.

Flammendes Inferno

Insgesamt 15 Tower-Komplexe müssen von Rosco und seinem schwebenden Assistenten bewältigt werden. Die Odyssee beginnt im Keller, wo sich die Textilreinigung befindet, und endet weit oben unter dem Dach, wo die Besserverdienenden in luxuriösen Penthouse-Appartements residieren. Dazwischen lodern jede Menge Brände und schwirren unzählige Killer-Roboter herum. Beide Gefahrenherde lassen sich mit dem Feuerlöscher eliminieren – denn die Blech-

köpfe des Sylvester T. Square vertragen keine Feuchtigkeit. Mit seinem mächtigen roten Beil

schlägt Rosco Holztüren ein oder bricht Metallspinde auf. Letztere verbergen Extras wie Wasserflaschen zum Nachfüllen des Feuerlöschers oder Schokoriegel zur Wiederherstellung von Roscos Lebensenergie. Denn immer, wenn der mutige Feuerwehrmann mit einem der wildgewordenen Androiden in Kontakt kommt, verliert er ein wenig Energie – bis er zum Schluß das Zeitliche segnet. Auch mit den Wasservorräten hat

Rosco ständig zu kämpfen: Verschwendet er zuviel des kostbaren Nasses, versagt der Feuerlöscher später im Kampf gegen eine riesige Flammenwand garantiert den Dienst. Manchmal kommt man mit ordinärem Wasser allerdings nicht so weit – nämlich dann, wenn ein Schmel- oder Kabelbrand giftige Dämpfe im Raum freisetzt. Dann sollte der Löscher mit Kohlendioxid gefüllt sein. Insgesamt sorgen zwölf verschiedene Brand-Varianten für heißen Abwechslungsreichtum – darunter sogar die gefürchteten "Backdrafts".

Die einzelnen Level sind vertrackt angelegt und mit jeder Menge versteckter Räume gespickt. Meistens muß Rosco einen Schalter drücken oder



Wieder einmal wunderschöne, perfekt gerenderte Zwischensequenzen.



beherzt über eine halbhohle Mauer ins Nichts springen, um einen solchen Ort zu entdecken. Überall warten verzweifelte Opfer darauf, von D.I.G.I.T. in die Freiheit gebeamt zu werden. Und als ob der Streßfaktor nicht schon hoch genug wäre, muß ein loderndes Feuer auch noch in einer bestimmten Zeit gelöscht werden – ansonsten erreicht das Thermometer am oberen Bildrand seinen Maximalwert, und das ganze Gebäude fliegt Ihnen um die Ohren.

Die fließende 3-D-Grafik erinnert ein wenig an Core's Klassiker "Tomb Raider", obwohl sie weniger realistisch

ausfällt. Das ist durchaus beabsichtigt: Rosco McQueen ist konsequent im kunterbunten Comic-Stil gehalten. Zum optischen Eindruck paßt auch der akustische: Die trockenen Kommentare des Super-Feuerwehrmannes und seines Androiden sind immer wieder für einen Lacher gut.

Das Heldenepos rund um den coolen Rosco und seinen Widersacher Sylvester soll im Herbst auf den Markt kommen. Wir halten die Augen offen und liefern in einer der nächsten Ausgaben einen ausführlichen Test nach. Bis dahin: Keep the Fire burning! mom



Angespielt | Colony Wars



COLONY WARS

Grüß mir den Sternenhimmel: Als hoffnungsvoller Rekrut bereisen Sie ferne Sonnensysteme, lernen fremdartige Kulturen kennen und knallen alles ab, was Ihnen vor die Mündungsrohre kommt. von Michael Schmithäuser

Zuerst kam "Wing Commander IV". Wir erfreuten uns an den cineastisch wertvollen Videosequenzen und ärgerten uns über das fade Gameplay. Dann kam "Darklight Conflict". Wir erfreuten uns an den spannenden Raunkämpfen und ärgerten uns über die nicht vorhandenen Videosequenzen. Jetzt kommt mit "Colony Wars" Psygnosis' Beitrag zum Thema "3-D-Raunkampfsimulator" – und will es allen recht machen. 15 Minuten Video aus dem Grafik-Computer, gepaart mit mehr als 70 anspruchsvollen Missionen – was will man mehr. In Sachen Storyline hat Psy-

gnosis dem abgestandenen Science-Fiction-Genre neues Leben eingehaucht, indem man einfach die althergebrachten Rollenmodelle vertauscht hat: Die Bösen kommen diesmal nicht aus den Weiten des Weltraums, sondern direkt von der Erde. In der fernen Zukunft hält das diktatorische Regime des blauen Planeten fünf Sonnensysteme mit mehr als 40 Kolonialwelten in eisernem Griff – die Bewohner der Kolonien genießen keinerlei Bürgerrechte und können von Selbstbestimmung nur träumen. Natürlich regt sich nach Jahrzehnten der Unterdrückung Widerstand in den Reihen der Kolonialisten. Und so formieren sich die abhängigen Welten zur "League of Free Worlds"



[1] Wenn ein riesiger Zerstörer das Zeitliche segnet, gibt's ein flammendes Inferno. **[2]** Eine riesige Fregatte der League taucht aus dem Hyperraum auf.



Frank Millers und Geof Darrows

HARD Boiled



Du bist Nixon, ein Androide, der sich für einen Steuerfahnder hält. Willeford, Dein Chef, hat ganz Los Angeles unter Kontrolle. Doch andere Androiden, die ebenfalls dem Giganten dienen, haben den Entschluß gefaßt, sich gegen ihren Meister aufzulehnen. Ihr Plan ist einfach, aber wirkungsvoll: die Zerstörung des Neuro Tower, einer riesigen Computeranlage, mit der Willeford die Stadt kontrolliert.

Dreimal darfst Du raten, wen sie für diese Mission auserkoren haben ...

In Deiner so gerade noch flugtauglichen alten Kiste, einem roten Ford Eastwood, mußt Du Newton Melrose aufspüren, den Androiden, der einst Willefords Hauptquartier errichtet hat. Nur mit seiner Hilfe kannst Du an den Neuro Tower gelangen und den ganzen Komplex zerstören. Deine Reise führt Dich in fünf Regionen des futuristischen Los Angeles, die nach den Ideen von Geof Darrow und Frank Miller konzipiert wurden.

DAS ABGEKOCHTE TRASHRACE!



und PlayStation sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

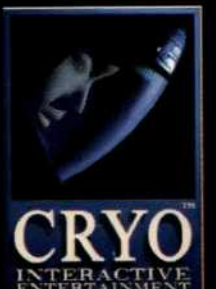
© 1997 Cryo Interactive Entertainment. Spielkonzept, Design und Programmierung von Cryo Interactive Entertainment.

24, rue Marc Seguin - 75015 Paris, France.

Fax: +33/1/46077105, Website: www.cryo-interactive.fr



PAL



Angespielt | Colony Wars

und erklären ihrem Mutterplaneten den Krieg. Der Zar, seines Zeichens tyrannischer Diktator und Herrscher über die 40 Welten, sieht ein solches Aufmucken gar nicht gerne. Er entsendet seine Navy-Kampfkreuzer in die aufsässigen Systeme, um die Revolution im Keim zu ersticken. Doch der Zar hat die Rechnung ohne den Mut und das High-Tech-Equipment der Rebellen gemacht: Die League gewinnt die erste entscheidende Schlacht um den Planeten Bennay.

Angespornt von diesem unerwarteten Sieg, melden sich Tausende freiwillig, um am Kampf für die Freiheit teilzunehmen. Einer dieser Rekruten sind Sie.

Variantenreiches Gameplay

In Ihrer Laufbahn als Top-Rebell müssen Sie sich durch über 70 Missionen kämpfen, die auf 18 "Kapitel" verteilt sind. In jedem wird die Handlung weitergesponnen, unterstützt von aufwendig gerenderten FMV-Sequenzen. Colony Wars läuft nicht linear ab; der Fortgang der Geschichte wird durch Ihren Erfolg (respektive Ihr Versagen) bestimmt. An

Missionsarten gibt es alles, was das Herz eines Weltraum-Veteranen begehrt: Werden Sie anfänglich noch mit kinderleichten Transporter-Eskorten oder Patrouillenflügen betraut, folgen im weiteren Spielverlauf knackige Angriffs- und Zerstörungs-Aufträge. Doch bevor Sie sich ins Schlachtgetümmel stürzen, schießen Sie sich in sechs Trainingsmissionen erst mal warm. Die sechs unterschiedlichen Schiffstypen, vom leichten Jäger bis hin zum

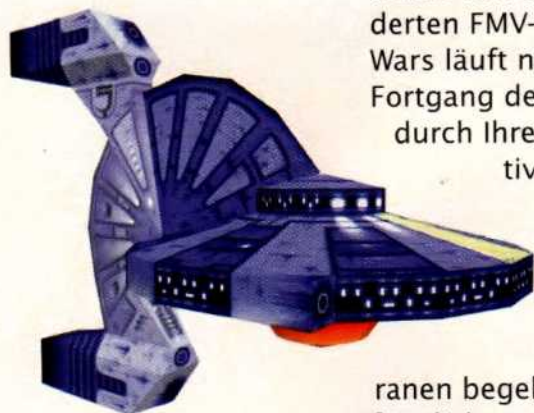
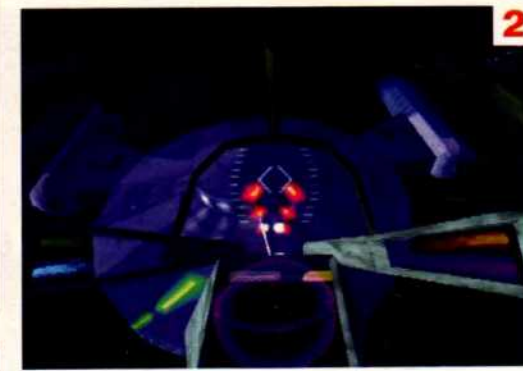
monströsen Bomber, lassen sich dank der eingängigen Joypad-Belegung leicht in den Griff bekommen. Kniffliger wird es da schon bei der Auswahl des richtigen Waffensystems: Jedes Schiff ist mit sieben Feuerwaffen und ebensovielen Rakentypen bestückt. Vom schnöden Laserstrahl über energiefressende Partikelwerfer bis hin zur elektrostatischen Blitzschleuder ist für jeden Geschmack etwas dabei. Bei den Raketen fällt die Auswahl nicht leichter: Soll es das flinke Infrarot-Projektile, der panzerbrechende Atomsprengkopf oder doch lieber das vernichtende Photontorpedo sein?

Der Abwechslungsreichtum im Waffenarsenal wird nur noch von der Vielzahl der freundlichen, feindlichen und neutralen Schiffstypen übertroffen. Nicht weniger als 56 Jäger, Korvetten, Zerstörer und Transporter wurden von den fähigen Grafikdesignern der Liverpooler Softwareschmiede skizziert, in den Computer übertragen und aufwendig gerendert.

Auch rein optisch macht die Space Opera von Psygnosis einiges her. Schon die Menü-

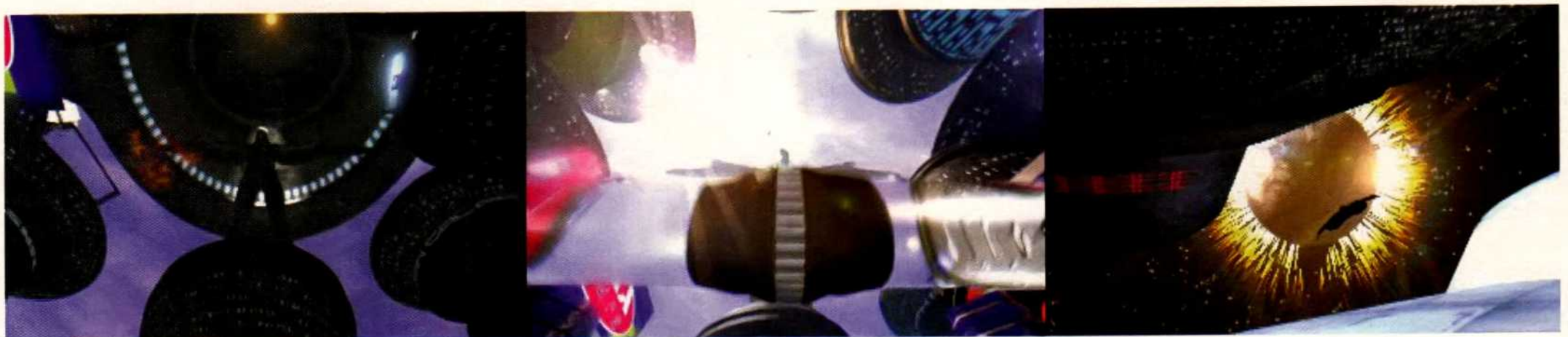
[1] Dank des hochauflösenden Grafikmodus fallen die Raumschiffe sehr detailliert aus.

[2] Die größeren Schiffstypen sehen auch aus der Nähe beeindruckend aus. **[3]** Gleißende Laserstrahlen und grelle Explosionen: Die Lichteffekte in Colony Wars suchen ihresgleichen.



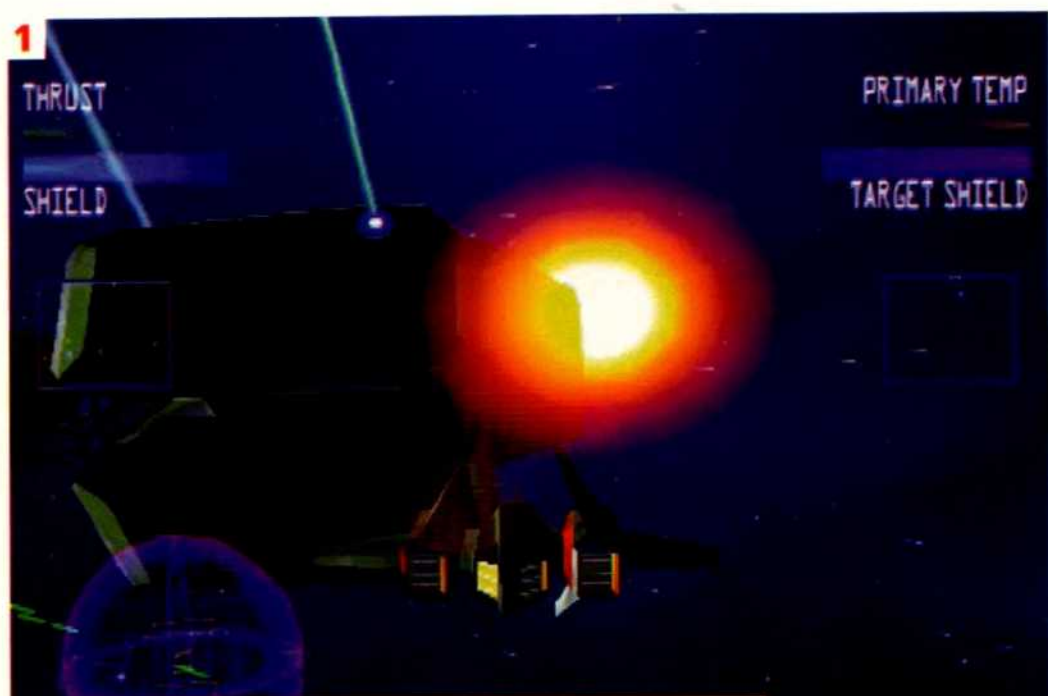
Der Abwechslungsreichtum im Waffenarsenal wird nur noch von der Vielzahl der freundlichen, feindlichen und neutralen Schiffstypen übertroffen. Nicht weniger als 56 Jäger, Korvetten, Zerstörer und Transporter wurden von den fähigen Grafikdesignern der Liverpooler Softwareschmiede skizziert, in den Computer übertragen und aufwendig gerendert.

Bildschirme bestechen durch ihr ausgefallenes Design und die hochauflösende Darstellung mit 640x480 Bildpunkten. Bei der eigentlichen Spielgrafik wird einen Gang zurückgeschaltet, doch der verwendete Pseudo-Hires-Modus der PlayStation mit 512x240 Pixeln sieht immer noch äußerst beeindruckend aus. Trotz der feinen Auflösung wird eine Bildwiederholrate von 30 Frames pro Sekunde erreicht, was für ein angenehm flottes Fluggefühl sorgt. Die Oberflächen der Planeten und Raumschiffe sind mit hochauflösenden Texturen überzogen, so daß Sie sich den großen Schiffen auf wenige Meter annähern, ohne sich riesige Pixel ansehen zu müssen.



Hochwertige Videosequenzen illustrieren den Fortgang der Geschichte.

■ HERSTELLER:	Psygnosis	■ HERKUNFTSLAND:	UK
■ ENTWICKLER:	Psygnosis	■ GENRE:	Shoot'em-Up
■ VERFÜGBAR AB:	November	■ ANZAHL DER SPIELER:	1



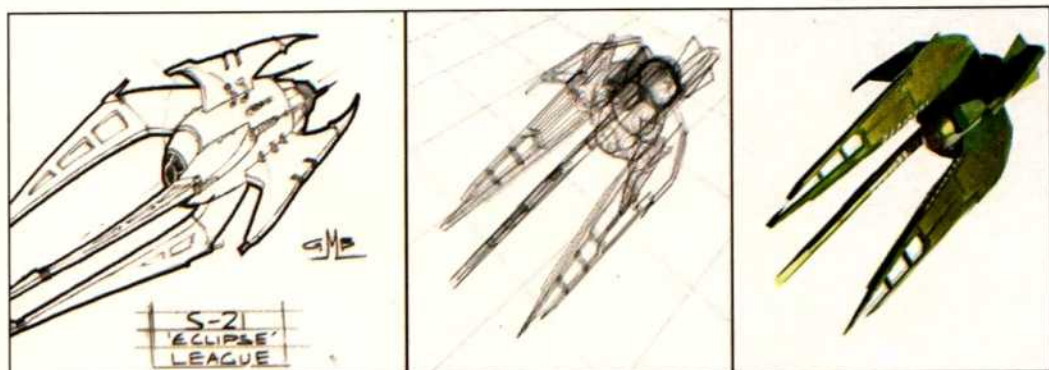
[1] Blendende Aussichten: Ein Flug gegen die Sonne. [2] Ganz schön was los im Weltraum: Stau auf der Hyperraum-Umgehungsstraße.

Dem aktuellen Trend zu spektakulären Lichteffekten folgend, bietet auch Colony Wars Echtzeit-Lightsourcing. Je nach Stand der Sonne sind Teile des Cockpits in Schatten gehüllt, das Mündungsfeuer der Laserkanonen erhellt die Szenerie für Sekundenbruchteile. Auch auf den Hüllen der gegnerischen Raumschiffe finden beeindruckende Licht- und Schattenspiele statt.

Neben der Grafik weiß auch der Sound zu überzeugen. Die orchestrale Hintergrund-Musik wirkt wie der Soundtrack zu einem Science-Fiction-Film. Für jeden Missionstyp gibt es ein bestimmtes musikalisches Thema – von ruhigen, hyp-

notischen Klängen bis hin zu wuchtigen Bombast-Arrangements. Spacige Soundeffekte und durchgängige Sprachausgabe vom Schiffscomputer oder vom Kontrollzentrum runden den akustischen Genuß ab.

Da bereits die frühe Beta-Version von Colony Wars einen hervorragenden Eindruck macht, dürfen sich die Raumkampf-Freunde im November 1997 auf eine echte Bereicherung ihrer Software-Sammlung freuen. Wir halten Sie natürlich auf dem laufenden und liefern in einer der nächsten Ausgaben einen ausführlichen Test nach. mom



Fast 60 Schiffstypen wurden für Colony Wars von Künstlerhand skizziert (links), als Drahtgittermodelle in den Grafikcomputer übertragen (mitte) und schließlich in drei Dimensionen gerendert (rechts).

39.95*

1 MB PSX Memory Cards
15 Spielstände,
10 Farben - ein Preis!
Test Megafun 6.'97:
sehr gut

USE
OR
LOSE



32 MB PSX MEMORY CARD
- bis zu 480
Spielstände,
LCD-Display.
Brandneul

109.95*



44.95*

HYPER CONTROLLER PSX
In 10 verschiedenen
Farben, mit TURBO und
SLOW MOTION. Test
Megafun 6.'97: gut



**VR1 X-Cellerator
PSX / Saturn**
Lenkrad mit Pedalen
Test Megafun 6.'97: gut

159.95*

BLAZE

Pures Tuning für Eure Konsolen erhältlich bei
HERTIE, KARSTADT, allkauf
und im gut sortierten Fach- u. Versandhandel.

Distribution: speed! GmbH - D • ABC Software - CH/A

Unverändliche Preisempfehlung.

Angespielt | NHL Breakaway '98

DAS EIS ist HEISS



Mitten im Hochsommer überrascht Acclaim die Sportspiel-Freunde mit einem referenzverdächtigen Eishockey-Knüller. "NHL Breakaway '98" protzt mit Edel-Grafik, realistischem Gameplay und einer Management-Sektion, die es in sich hat. von Michael Schmithäuser

Unverhofft kommt oft: Während die großen Sportspieleschmieden noch fleißig an den 98er-Ausgaben ihrer Eishockey-Titel feilen, platzt Acclaim mit einer brandneuen Simulation der coolen Sportart in die hochsommerliche Schwüle. Mitten im Juli präsentierten sie der staunenden Fachpresse den bereits zu 80 Prozent fertigen Titel. Spätestens im November soll NHL Breakaway '98 dann in den

Händlerregalen stehen – und im Eilschritt den Referenz-Thron erklimmen.

Cooler Grafik...

Die Grafik von NHL Breakaway ist eine wahre Augenweide. Acclaim geht an die Grenzen des technisch Machbaren und präsentiert das Stadion im hochauflösenden Grafikmodus der PlayStation. Dank der superfeinen Darstellung wimmelt es in den 3-D-Arenen nur so von Details. Die Bewegungen der Hockey-Cracks wurden – was sonst! – mit Motion-Capture-Technik eingefangen. Geschmeidig und ohne jedes Ruckeln gleiten die Spieler über's Eis, während die höllisch schnelle 3-D-Engine keine Probleme damit hat, trotz der Unmengen an Grafikdaten atemberaubende Kamerarashenks zu vollführen.

Selbst so winzige Details wie die Vereinswappen an den Ärmeln der Spielertrikots lassen sich bei näherem Hinsehen ausmachen. In Echtzeit berechnete Transparenz-, Licht- und Schatteneffekte runden den optischen Genuß ab.

Passend zur phänomenalen Grafik präsentiert sich auch die Soundkulisse. Die hervorragend animierten Zuschauer erweisen sich als wahre Radaubruder. Wenn die Heimmannschaft zum Angriff übergeht, schwillt der Geräuschpegel bedrohlich an, um bei einem Treffer in ein ohrenbetäubendes Getöse überzugehen – natürlich begleitet von den Takten der charakteristischen Hammond-Orgel, die in jeder Eishockey-Arena zum guten Ton gehört. Ein professioneller Kommentator sorgt zudem für den realistischen Touch einer TV-Übertragung.



[1] Eine wahre Augenweide: Die flotte 3-D-Grafik wird durch Transparenzeffekte aufgewertet. **[2]** Die Goalies zeichnen sich durch hervorragende Abwehrmaßnahmen aus.



...cooles Gameplay...

Was nützt die schönste audiovisuelle Kulisse, wenn die Steuerung zu hakelig ausfällt? Bei NHL Breakaway haben die Entwickler deshalb alles darangesetzt, ihrem grafischen Meisterwerk eine

■ HERSTELLER:	Acclaim	■ HERKUNFTSLAND:	USA
■ ENTWICKLER:	Sculptured	■ GENRE:	Eishockey-Simulation
■ VERFÜGBAR AB:	November	■ ANZAHL DER SPIELER:	1-8



[1] Verschiedene Blickwinkel sorgen für mehr Übersicht auf dem Eis. **[2]** Der "Spielerbaukasten" hat es in sich: Erschaffen Sie Ihren persönlichen Super-Crack. **[3]** Perfekte Animationen, gepaart mit einem höllisch schnellen Spieltempo und tollen Special-Effects, machen aus NHL Breakaway ein visuelles Erlebnis. **[4]** Der hochauflösende Grafikmodus macht's möglich: Sogar die Namen auf den Trikots lassen sich mühelos erkennen.

adäquate Bedienung zu verpassen. Das Schöne an der eingängigen Joypad-Belegung: Anfänger finden einen schnellen Einstieg, während sich Profis an ausgefeilten Spielzügen und Schuß-Optionen versuchen dürfen. So drehen Sie z.B. mit der L1-Taste den puckführenden Spieler von den gegnerischen Verteidigern weg oder dosieren durch unterschiedlich langes Betätigen der Quadrat-Taste die Schuß-

Auch für Action ist gesorgt: Knallt ein besonders harter Schuß an die Plexiglas-Bande, zerspringt die Scheibe in tausend Scherben. Tip für die Rauhebeine unter unseren Lesern: Statt des Pucks läßt sich auch ein gegnerischer Spieler durch die Scheibe befördern...

Neben solchen Grobheiten kommt Gott sei Dank auch der taktische Aspekt nicht zu kurz. So können Sie verschiedene Angriffs- und Verteidigungsblöcke bilden und müde Spieler vom Eis nehmen. Jeder Kufen-Crack verfügt über ein gewisses Maß an Künstlicher Intelligenz, die ihn entweder stur dem Puck hinterherjagen oder brillante Spielzüge ausführen läßt. Besonders schlau verhalten sich die Goalies: "Blinde" Schußpunkte mit Treffergarantie gibt es bei NHL Breakaway nicht – wenn's sein muß, wirft sich der wackere Torhüter mit seinem ganzen Leib schützend über den Puck.

...cooles Management...

Nicht nur auf dem Eis, sondern auch hinter den Kulissen dürfen Sie Ihr Können beweisen – ein umfangreicher Management-Part stellt Ihre unterneh-

merischen Fähigkeiten auf die Probe. Sie mischen im weltweiten Spieler-Handel mit, verbessern Ihre Coaching-Fähigkeiten oder basteln Ihren absoluten Traumspieler aus verschiedenen Attributen zusammen. Doch der CPU-Trainer schläft nicht: Ihr elektronischer Konkurrent wurde ebenfalls mit Künstlicher Intelligenz ausgestattet und analysiert die Schwachstellen seines Teams für geschickte Spieler-Austauschaktionen.

...cooles Spiel!

NHL Breakaway '98 enthält alles, was eine exzellente Eishockey-Simulation ausmacht. Die Zutaten sind nur vom Feinsten: Spektakuläre Grafik, atemberaubende Geschwindigkeit, hervorragende Steuerung und variantenreiches Management. Als Sahnehäubchen obendrauf gibt's noch die offizielle NHL-Lizenz mit allen Teams und Spielern der amerikanischen Profiliga – 650 an der Zahl. Eine Multiplayer-Option für bis zu acht Spieler komplettiert den Reigen der coolen Features. Wenn das kein potentieller Anwärter auf die Eishockey-Referenz ist...



NHL Breakaway '98
enthält alle Zutaten,
die eine exzellente
Eishockey-Simulation
ausmachen.

stärke exakt. Fast schon genial sind die zwei unterschiedlichen Paß-Optionen: Während Anfänger durch einfaches Drücken der Kreuz-Taste einen Automatik-Paß einleiten, suchen sich Profis mit dem L2-Button die Anspielstation selbst aus. Vier Mannschaftskollegen werden dann mit Joypad-Symbolen unterlegt – einfach die entsprechende Taste drücken, und schon gelangt der Paß ans gewünschte Ziel.

Actua Soccer Club Edition

Englands beliebtestes Fußballspiel gibt sein vornehmes Eremitendasein auf und will das Festland erobern.

Ob dieses Unterfangen mit einem klassischen Schiffbruch endet, oder die Meuterei Erfolg hat, hängt primär von Ihrer Fußballvernarrtheit ab.

von Artur Hoffmann

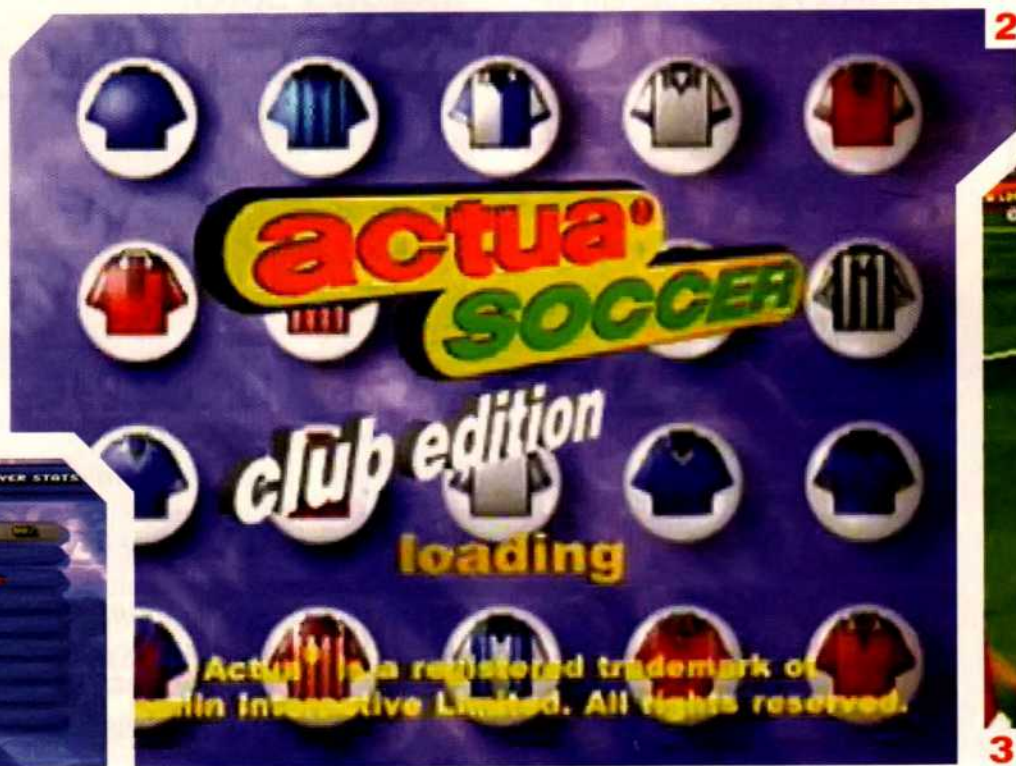
England ist im Moment eine der ersten Adressen im europäischen Fußball. Diese Aussage bezieht sich aber eher auf das enorm hohe Gehaltsgefüge, als auf die Qualität des Sports. Wer Geld verdienen will, geht nicht mehr nach Italien, sondern unterschreibt auf der Insel. Die Liste der hier spielenden ausländischen Profikicker liest sich inzwischen wie das "Who is Who" des internationalen Fußballs. Fabrizio Ravanelli, David Ginola und Dennis Bergkamp sind ebenso dabei wie Karel Poborsky, Gianluca Vialli und Jordi Cruyff. Angesichts all dieser Prominenz reifte bei Gremlin die Idee, ihr in Großbritannien ohnehin sehr erfolgreiches Spiel "Actua Soccer" durch den Kauf der Football Association-Lizenz (FA) aufzupeppen. Das Ergebnis nennt sich stolz "Actua Soccer Club Edition" und wird in England mit ziemlicher Sicherheit erneute Verkaufserfolge feiern. Scheinbar berauscht von den schwarzen Zahlenkolonnen, die den erwarteten Gewinn markieren, soll dieses Game nun auch den deutschen Markt erobern.

Nach dem Start werden Sie zuerst einmal von einem aufgeräumten Menü empfangen, das von poppigen Klängen untermalt wird. Bereits hier stellen Sie die globalen Parameter wie z.B. die Anzahl der Mitspieler, den Grad des Realismus (Arcade bzw. Simulation) oder die äußeren Rahmenbedingungen (Spieldauer, Windstärke, Abseits etc.) ein. Witziger Höhepunkt ist die Auswahl desjenigen Schiedsrichters, der Sie im Freundschaftsspiel (ver)pfeifen darf. Die Spanne der originalgetreuen Referees reicht dabei von FIFA-Schiedsrichtern über Liga-Unparteiische bis hin zu blind und taub in Personalunion (Gerald Ashby). Als nächsten Schritt müssen Sie sich für ein Übungsspielchen, Freundschaftsmatch oder eine komplette Saison mit 38 Spieltagen entscheiden.

Oh, ah Cantona!

Lobenswert fällt hier vor allem der Trainingsmodus auf, in dem Sie mit Ihrer kompletten Mannschaft auf dem Feld stehen. Der – ebenfalls frei wählbare – Gegner wird lediglich durch einen Torwart repräsentiert. Somit laufen Sie über das grün bis

[1] Obwohl Alan Shearer der beste Schütze der letzten drei Jahre war, sind seine Eigenschaftswerte nicht übertrieben hoch angesiedelt. **[2]** Ein nicht besonders ausgefallener Ladebildschirm soll Ihnen die Wartezeit versüßen. **[3]** Vor dem Anstoß stehen sich die Konkurrenten stilgerecht gegenüber.



ENJOYSOFTWARE

HÖRT! HÖRT! IHR KARTENFREAKS!

GROßES "MAGIC THE GATHERING" TURNIER!

Während des ganzen Septembers
finden in unseren JOYSOFT-Filialen

"Magic-Turniere" statt.

Gespielt wird "Typ 2 Turnier"

im k.o.-System.

Die Teilnehmerzahl ist pro Austragungsort auf
16 Personen beschränkt. Das Startgeld beträgt
10,- DM. Anmelden könnt Ihr Euch ab dem
15.08.97 bis eine Woche vor dem jeweiligen
Turniertermin direkt in den Filialen, wo Ihr
auch die Turniervoraussetzungen und Pläne
ausgehändigt bekommt. Turniertermine:

6.09.: Köln, Siegburg;

13.09.: Aachen, Bonn;

20.9.: Koblenz, Essen;

27.09.: Düsseldorf, Frankfurt.

(Adresse siehe unten)

Die Endausscheidung findet dann
am 4.10.97 in Köln statt.

Es winken tolle Preise!

Wir führen außerdem Spiele für:

- PC
- Macintosh
- Amiga
- Sega Saturn
- Nintendo 64

sowie:

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



PSX SUPER PREISE

Nur solange der Vorrat reicht!

Actua Soccer (DA)	49.90
Alien Trilogy (DA)	49.90
Alone in the Dark 2 (KD)	59.90
Blast Chambers (DA)	49.90
Burning Road (KD)	59.90
Bust a Move 2 (DA)	49.90
Chessmaster3D (DA)	49.90
Casper (KD)	59.90
Davis Cup Tennis (KD)	49.90
Destruction Derby 1 (DA)	49.90
Fade to Black (KD)	49.90
Fifa Soccer 97 (KD)	69.90
NBA 97 (KD)	69.90
Need for Speed (KD)	49.90
Olympic Soccer (KD)	49.90
Onside Soccer Compilation (KD)	49.90
Rayman (DA)	49.90
Ridge Racer Revolution (DA)	49.90
Starfighter 3000 (DA)	49.90
Supersonic Racer (DA)	49.90
Tekken 1 (DA)	49.90
True Pinball (DA)	49.90
Worms (DA)	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.



PSX

NHL Hockey 98 (KD) *	89.90
Panzer General 2 (DA)	89.90
Parappa The Rapper (KD)	i.V.
Pro Pinball Timeshock (DA) *	89.90
Rally Cross (DA)	79.90
Ray Tracer (DA) *	i.V.
Road Rage (DA)	89.90
Syndicate Wars (KD)	89.90
Tenka-Lifeforce (ab 18) (DA)	99.90
Test Drive: Off Road (DA)	89.90
Theme Hospital (KD) *	89.90
Transport Tycoon (DA) *	89.90
To Shin Den 3 (DA)	89.90
V-Rally (DA)	99.90
VMX Racing (DA)	89.90
Warcraft 2 (KD) *	89.90
Wreckin Crew (DA)	99.90
Wing Commander 4 (KD)	9.90

PSX ZUBEHÖR

Playstation	299.00
Control Pad (programmierbar)	69.90
Control Pad Altpad	89.90
Control Pad Edge	je 34.90
(blau, gelb, grün, rot, schwarz, transparent)	
Gamebuster Mogel Modul	89.90
Gun "Hyperblast"	69.90
Gun "Laser"	129.90
Lenkpad VRF1 & Pedale	139.90
Lenkpad VRF 3 & Pedale	149.00
Memory Card 420 Speicherplätze	99.90
Negcon Pad	79.90



PSX

3D Ultra Pinball (KD)	99.90
Abe's Adventure:	
Oddworld (DA)	89.90
Actua Golf 2 (DA)	89.90
Agent Armstrong (DA) *	99.90
All Star Soccer (KD)	89.90
Apocalypse (DA) *	89.90
Atari Greatest Hits (DA)	89.90
Beast Wars (KD) *	89.90
Bleifuss 2 (KD)	79.90
Broken Helix (DA)	99.90
Castlevania X (DA)	99.90
Contra: Legacy of War (DA)	99.90
Crash Bandicoot 2 (DA) *	i.V.
Dark Forces (ab 18) (KD)	89.90
Deadly Skies (DA)	89.90
Discworld 2 (KD) *	99.90
Dungeon Keeper (KD) *	i.V.
Fantastic 4 (DA)	89.90
Flottenmanöver (KD)	89.90
Formel 1 97 (KD) *	i.V.
Heavens Gate (DA)	89.90
Herc's Adventure (DA)	89.90
Int. Supersoccer Pro (DA)	99.90
John Madden 98 (DA) *	89.90
Jurassic Park: Lost World (DA)	89.90
King of Fighters (DA)	89.90
Lethal Enforcers 1 & 2 (DA)	99.90
Magic the Gathering (DA) *	89.90
Mass Destruction (DA)	89.90
MDK (DA) *	i.V.
Mechwarrior 2 (KD)	99.90
Midnight Run (DA)	99.90
NBA Hangtime (DA)	109.90

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 SHOP

60311 Frankfurt
Fahrgasse 87
069/91 39 83 71

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 SHOP

40211 Düsseldorf
Am Wehrhahn 24
0211/36 44 45

JOYSOFT POINT

DICOM
63450 Hanau
Hospital Str. 14-16
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 POINT

PLAYERS CHOICE
50677 Köln
Merowinger Str. 28
0221/

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 **Nachnahme** wünschen, beträgt der Versand-
kostenanteil 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 Kartenummer und das
Gültigkeitsdatum, sowie Ihre Telefonnummer für evtl.
Rückfragen. Bei schriftlichen Bestellungen vergessen
Sie bitte nicht Ihre Unterschrift.

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

braune Rasenviereck und passen, schießen und flanken, was das Zeug hält. Jede Standardsituation fällt dabei zu Ihren Gunsten aus. Befördern Sie z.B. den Ball über das gegnerische Gehäuse, gibt es keinen Abschlag, sondern einen Eckball für Ihr Team. Hoffentlich haben Sie vor dem Training die Spieldauer nicht auf magere vier Minuten eingestellt, denn die Übungseinheit dauert nur eine Halbzeitlänge – in diesem Fall zwei Minuten.

Wollen Sie Ihr neuerworbenes Können in einem kleinen freundschaftlichen Kick auf die Probe stellen, treffen Sie auf ein weiteres intelligentes Feature. Ein Klick auf das Fragezeichen stellt Ihnen Ihre Mannschaft en Détail vor. Haben Sie sich z.B. für den diesjährigen Meister Manchester United entschieden, erfahren Sie, daß insgesamt 20 Spieler auf ihren Einsatz brennen. Da aber nur vier Personen auf den schmalen Ersatzbänken englischer Stadien Platz haben, müssen Sie bereits hier einige unpopuläre Entscheidungen treffen. Um Ihnen die Arbeit so einfach wie möglich zu gestalten, wird jeder Spieler durch insgesamt acht verschiedene Eigenschaftswerte repräsentiert. Diese sind wiederum von der Position, auf der der Akteur seinen Dienst verrichtet, abhängig. Konkret bedeutet

Besitzt ein Kicker in einem Bereich ein Rating, das über 80% liegt, wird dies durch ein kleines Symbol neben seinem Namen verdeutlicht.

das, daß ein Torwart anders bewertet wird als ein Stürmer. Besitzt ein Kicker in einem Bereich ein Rating, das über 80% liegt, wird dies durch ein kleines Symbol neben seinem Namen verdeutlicht. Mehr Realismus kann man sich kaum vorstellen.

Ewiger Zweiter!

Angesichts all dieser akkuraten Daten und Einstellungsmöglichkeiten ist es fast schon ein Witz, daß sich Ihre taktischen Einstellungen in der Auswahl der Formation erschöpfen. Keine grundsätzliche Ausrichtung, keinerlei Strategien, keine genaue Positionierung der Kicker.

Ähnliche Kritik ist auch bei der Wahl der Kameraperspektive angebracht. Diese ändern Sie



Diese zwei Kameraperspektiven erinnern stark an "FIFA 97" und das legendäre "Kick Off".

während des laufenden Spieles per Druck auf die R2-Taste. Mit der L2-Taste stellen Sie zusätzlich die Höhe der Kameraposition ein. Leider werden Sie im Eifer des Gefechts des öfteren unbedacht eine der Tasten drücken – schon ist die gewohnte Optik verschoben. Im nachfolgenden hektischen Justiervorgang (habe ich jetzt R2 oder L2 gedrückt) erzielen die Gegner gerne das eine oder andere Tor. Kommentiert wird das ganze Geschehen von Barry Davies – einem bekannten englischen Fernsehkommentator.

Auch die unheimlich komplizierte Steuerung ist ein Kapitel für sich. Haben Sie im Handbuch die Abteilung "Paß- und Schußtechniken" aufmerksam studiert, wird Ihnen folgende Formulierung aufgefallen sein "...ergibt mehr als 1.000 Variationen...". Dies resultiert darin, daß Sie in den ersten Spielen niemals genau wissen, was der ballführende Kicker als nächstes vorhat. Mit zunehmender Spieldauer werden Sie zwar immer besser – die optimale Lösung ist es aber leider nicht. Zur Verwirrung tragen auch die Symbole bei, die den Status anzeigen sollen. Der ballführende Spieler wird durch ein Dreieck markiert, das zu blinken beginnt, sobald Sie sich dem Tor in Schußweite genähert haben. Ein Quadrat zeigt an, daß Sie eine Position erreicht haben, in der eine hohe Flanke angebracht wäre. Unbeteiligte Spieler werden durch einen Kreis markiert, der sich in einen Stern verwandelt, sobald das runde Leder in der Nähe ist.

Haben Sie dieses System ebenso verinnerlicht wie die binomischen Formeln, sind Sie in der Lage, dem Computer oder 19 (!) weiteren Konkurrenten zu zeigen, wie Fußball gespielt wird.

Im Königsmodus – der kompletten Saison – läuft alles so ab, wie bereits bei den Freund-



(1) Dank des am unteren Bildschirmrand präsenten Radars haben Sie die gegnerische Raumaufteilung immer im Blick. **(2)** Das hochgelobte Londoner Team von Arsenal hat Schwierigkeiten, gegen die graue Maus aus Southampton in Führung zu gehen. **(3)** Ian Wright erlöst die Fans von ihren Leiden. **(4)** Nottingham Forest schlägt zu unserer aller Überraschung den Ex-Meister Newcastle United mit 4:1.



Haben Sie das System einmal
kapiert, sind Sie in der Lage,
dem Computer oder 19 (!)
weiteren Konkurrenten zu zeigen,
wie Fußball gespielt wird.

schaftsspielen beschrieben. Die einzigen Unterschiede sind die Statistiken (Ergebnisse, Tabelle und Torschützenliste), die Ihnen nach jedem Spieltag präsentiert werden.

Außerdem erhalten Sie hier auch eine ganze Reihe weiterer spezifischer Informationen wie z.B. die Anschrift des Vereines, die Spielfeldmaße oder die Plazierungen der vier letzten Spielzeiten.



mom

Actua Soccer Club Edition

Meine Meinung: Gremlin hat die realistische Umsetzung wohl zu wörtlich genommen. Ich kenne kein zweites Fußballspiel, das dermaßen dem Kick-and-Rush-Prinzip verfallen ist wie "ASCE". Die gegnerischen Abwehrreihen bolzen den Ball einfach raus und hoffen, daß ein Stürmer von Ihren anfänglichen Steuerungsproblemen profitiert. Nachahmenswert sind lediglich die ausführlichen Hintergrundinfos, das posi-

tionsabhängige Bewertungsschema der Akteure sowie der starke Trainingsmodus. Das reicht aber nicht aus, um zu überzeugen. Außerdem werden sich nur eingefleischte Brit-Fußballfans mit einem Spiel anfreunden, das gerade mal 20 Vereinsmannschaften anbietet. Kurzum, Actua Soccer Club Edition gefährdet das Dreigestirn "ISS Pro", "apsi 97" und "FIFA 97" in keinsten Weise.

Artur Hoffmann

■ GENRE:	Fußballsimulation
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
■ HERSTELLER:	Funsoft
■ ENTWICKLER:	Gremlin
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

CVK-VERSAND

06762/6362

Preisangaben: 9,95 DM + 3 DM inkl. Gebühr
Lieferpreise können abweichen

Atari Greatest Hits
Disruptor
FIFA Soccer 97
Madden NFL 97
NHL 97
Alone in the
Dark 2
Sampras E. Tennis
Shellshock
Supper Puzzle F.2T

je PSX Spiel

69,95

DM

Fantastic 4
WarCraft II
V-Rally
ISSSP
Overblood
Nightmare-
Creatures
G-Police
Lost Vikings II
Agent Armstrong

je PSX Spiel

79,95

DM

Hard Boiled
Exhumed
Spider
Tobal No. 1
Tomb Raider
Panzer-
General II
Crusader
Magic the G.
Twistet Metall 2

je PSX Spiel

84,95

DM

Excalibur
Soul Blade
Sentient
X-COM 2
Wrecking Crew
Lifeforce-
Tenka
Broken Helix
PaRappa
Abe's Oddysee

je PSX Spiel

94,95

DM

CVK Versand

Spesenrotherweg 49

56288 Kastellaun

Tel.: 06762/6362 FAX 1471



PaRappa the Rapper パッパ ラッパ

Auf den Hund gekommen:
Sony's Überraschungshit "PaRappa the Rapper"
hat im Karaoke-verrückten Japan
eingeschlagen wie eine Bombe. Trifft das
skurrile "Sing-'em-Up" auch den Geschmack
der europäischen Spieler? von Michael Schmithäuser



Sie sind auf der Suche nach einem total außergewöhnlichen Spiel für die PlayStation? Dann sollten Sie mal einen Blick auf die japanische Produktion "PaRappa the Rapper" werfen. Vom Gameplay über die Grafik bis hin zur Musik – der Sony-Titel wirft sämtliche Konventionen über den Haufen und geht völlig neue Wege.

PaRappa ist ein niedlicher, schlappohriger Hund mit einer echt Hip-Hop-mäßigen Strickmütze. Er ist unsterblich verliebt in die hübsche Sonnenblume Sunny Funny und würde alles tun, um ihre Gunst zu gewinnen. Also macht er sich auf, sechs Prüfungen zu bestehen, um seiner blumigen Flamme zu imponieren. Dabei muß er nicht etwa seine Gegner mit Handkantenschlägen traktieren oder mit einer Wumme im Anschlag durch düstere Gänge spazieren – nein, er muß lediglich besonders cool tanzen und rappen. Sie haben richtig gehört – bei PaRappa the Rapper handelt es sich weder um ein Beat'em-Up, noch um einen Shooter. Sony hat das neue Genre des "Sing-'em-Up" aus der Taufe gehoben.

Nachdem sich der vierbeinige Protagonist und seine Freunde in einem minutenlangen FMV-Intro vorgestellt haben, geht es auch schon an die erste Prüfung: In einem Dojo nimmt ein Karatelehrer mit Zwiebelkopf (!) den kleinen Hund unter seine Fittiche und tanzt ihm etwas



[1] Die Anzeige rechts unten zeigt, daß unser kleiner Hund eine nahezu perfekte Hip-Hop-Show hinlegt. **[2]** Minutenlange, kunterbunte FMV-Videos spinnen den Handlungsfadens weiter.

vor. PaRappa muß die Bewegungen und Sprechgesänge des Meisters taktgenau nachmachen. Dazu erscheint am oberen Bildrand eine Taktleiste, in der die zu drückenden Tasten erscheinen. Das war's dann auch schon mit dem Gameplay –



Tanzen kann er ja, der Kleine – aber nur, wenn Sie im rechten Moment die richtigen Tasten drücken.



Bremse, Gas, rechts herum, und links herum: Die musikalische Fahrprüfung artet schnell in puren Streß aus.

wie beim Klassiker "Senso" müssen Sie einfach irgendwelche vorgegebenen Tastenfolgen zur rechten Zeit drücken. Anfangs ist dies noch recht einfach – einmal "Kreis" und einmal "Kreuz" drücken, was ist schon dabei. Doch später, wenn PaRappa auf den Fahrprüfer-Elch, das Küchen-

Huhn oder den Ragga-muffin-Frosch trifft, kommt man ganz schön ins Schwitzen – zwanzig Tasten in vier Sekunden, da lernt man sein Joypad richtig kennen.

Das arg limitierte Gameplay würde kei-

nen vom Hocker reißen, wenn da nicht die coole Optik und der ge-
niale Sound wären. Der Cartoon-
Stil von PaRappa the Rapper sucht
seinesgleichen – die Charaktere sind
so grellbunt und simpel gezeichnet,
daß es fast schon weh tut. Sie bewegen
sich butterweich animiert in einem
nicht minder bunten 3-D-Ambiente.
Auch wenn der schlichte Grafikstil
nicht unbedingt die Fähigkeiten einer
PlayStation ausnutzt, ist er zumindest
heißer Anwärter auf den Titel "schräg-
ste Optik in einem PSX-Spiel". Auch die
Akustik hat sich das Prädikat "abgefahren"
redlich verdient. Oder haben Sie schon ein-
mal einen Elch gesehen, der die Straßenver-
kehrsordnung in groovenden Reimen herun-
terbetet? Oder ein riesiges Huhn (Zitat: "I'm the
chicken from the kitchen"), das Ihnen rappender-
weise erklärt, wie man einen Kuchen backt?

Bleibt nur noch die Frage, ob man bereit ist,
100 Mark für einen zündenden Partygag auszu-
geben, den man spätestens nach einem Tag
durchgespielt hat. Der Fun-Faktor ist besonders
in der Gruppe unendlich hoch – doch von einem
vollwertigen Spiel kann man bei PaRappa the
Rapper eigentlich nicht sprechen. Da hilft nur
eins: Gehen Sie in den nächsten Softwareladen
und werfen Sie einen Blick auf die Eskapaden des
rappenden Hundes. Entweder Sie legen das Joy-
pad nach den ersten Takten kopfschüttelnd aus
der Hand, oder Sie setzen alles daran,
ein Exemplar des skurrilsten PlayStation-
Spiels aller Zeiten zu ergattern. mom



[1] "I'm the chicken from the kitchen" – beim kuchenbackenden Kochstudio-Huhn haben wir Tränen gelacht. [2] Der Fahr-schul-Elch gibt eine besonders sinnentleerte, aber ungemein groovige Weise von sich (siehe Untertitel)



PaRappa the Rapper

Meine Meinung: PaRappa the Rapper ist eines von diesen Spielen, die man entweder abgöttisch liebt oder abgrundtief haßt. Ich gehöre zur ersten Gattung – und das, obwohl es durchaus einiges zu bemängeln gibt: Die Grafik wirkt stellenweise wie aus dem Skizzenbuch eines Grund-schülers, und das Game-play beschränkt sich auf das Auswendiglernen von Tasten-Abfolgen. Doch sol-che rationellen Aspekte

zählen bei PaRappa the Rapper ganz und gar nicht: Das Teil ist einfach gren-zenlos cool! Ich finde die Minimal-Grafik einfach zum Schießen komisch, und beim Gedanken an die völ-lig abgedrehten Charaktere muß ich unwillkürlich schmunzeln. Besonders in der Gruppe entwickelt sich die Rap-Odysee des nied-lischen Hündchens zum absoluten Partykracher. PaRappa ist purer Kult!
Michael Schmithäuser

■ GENRE:	Sing'em-Up
■ VERFÜGBAR AB:	September
■ HERSTELLER:	Sony
■ ENTWICKLER:	Sony
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	englisch
■ SPIELIDEE:	1,5
■ GRAFIK:	3
■ SOUND:	1,5
■ PRÄSENTATION:	2
■ GAMEPLAY:	3
■ MOTIVATION:	3
■ PREIS/LEISTUNG:	3
GESAMTWERTUNG:	2,2

Mega Man X3

Einer der bekanntesten Jump'n-Run-Roboter ist zurück – Roboman! Hüpfen, springen, klettern und kämpfen Sie sich mit Ihren Helden durch den dritten Teil der Capcom Action-Serie ans Ziel! von Marcel Peters



[1] Megaman wird gefangengenommen.
[2] Als Zero müssen Sie ihn aus den Klauen Ihrer Gegner befreien.
[3] Zero war schon länger nicht mehr beim Friseur.



klusive einem Geheimlevel). Das Szenario erstreckt sich von Dschungel- über Industrie- bis hin zu Eiswelten, die mit Robotern, Selbst-

Mir war, als sagte Megaman nach dem Sieg über den Oberrobot des zweiten Teils folgende, bedeutungsschwere Worte: "I will be back!". Er hat Wort gehalten und kehrt kampflustiger denn je zusammen mit seinem Kumpanen Zero in die scrollende 2-D-Welt zurück. Und das ist auch dringend nötig, denn Vava Mach-II, ein abtrünniger Reploidenjäger, wandte sich seinerzeit der dunklen Seite der Macht zu. Megaman glaubte, ihn vernichtet zu haben, doch Vava erfreut sich bester Gesundheit und ruft nach Vergeltung.

Damit Sie ihm Bilde sind, stelle ich Ihnen Megaman und seinen Komplizen Zero kurz vor. Megaman ist der Leiter des 17. Elitekorps, Irregulären-Jäger, deren Aufgabe darin besteht, Reploiden, die Menschen angreifen, zu terminieren. Doch eigentlich widerstrebt ihm diese Tätigkeit. Er sieht seine primäre Aufgabe darin, den Frieden zu erhalten und steht ständig mit sich selber im Konflikt. Ganz anders gepolt ist dagegen sein bester Freund und gleichzeitiger Rivale Zero, mit dem Megaman durch die Level zieht. Zero ist der Mann vom Fach einer Spezialeinheit und wurde bei einem selbstmörderischen Angriff fast völlig zerstört. Glücklicherweise konnte er jedoch wiederbelebt werden und arbeitet seitdem eng an der Seite seines Kumpanen. Gemeinsam bilden

die beiden Haudegen ein schlagkräftiges Team und sorgen für Recht und Ordnung in der zweifach bewährten Hüpfwelt. Das Duo bewegt sich in alter Tradition von links nach rechts durch acht Spielabschnitte (in-

schußanlagen und fiesen Endgegnern ausstaffiert sind. Megaman weiß um die Gefahren dieser grafisch eher schlicht gestalteten Umgebung und ist für die Jump'n-Run-Hatz gut gerüstet. Mehrmaliges, schnelles Drücken auf die X-Taste, und sein Laser zerlegt die Blechbubis in Schrott. Halten Sie die Taste gedrückt, feuert Ihre Waffe einen besonders energiereichen Schuß ab. Um den gegnerischen Angriffen zu entkommen, besitzt Megaman die Fähigkeit, unterschiedlich hoch zu springen. Um große Entfernungen schnell zurückzulegen, nutzen Sie die Spurfunktion, die sich besonders bei Endgegnern bewährt.

Um gegen die lauernden Gefahren abwehrbereit zu sein, finden Sie in jedem Level verschiedene Gegenstände. Auch wenn sie schwer zu bekommen sind, lohnt es sich meist, einen Umweg zu gehen. Waffen-Upgrades verdoppeln die Schußfrequenz des Lasers, feindliche Attacken richten durch einen schützenden Schild rund um Megaman nur minimale Schäden an, und Flugstiefel – wie der Name schon sagt – beflügeln Ihren Helden. Ein Radarhelm hilft, alle Gegenstände im jeweiligen Level zu finden. Nicht weniger wichtig sind Energiekapseln, die Megamans Reserven um bis zu acht Einheiten ergänzen. Waffenenergie-Kapseln füllen den Energietank der gerade im Gebrauch befindlichen Waffe auf, und ein geschickter Spieler wird bis zu neun "Leben" in den Leveln entdecken. Wenn Sie Ihr Team geschickt durch das bunte Hüpf- und Kletterabenteuer steuern, erreichen Sie schließlich die obligatorischen Endgegner. Blast Hornet zum Beispiel beschießt das Duo Mega-



Dieser Fiesling scheint nicht allzu gute Laune zu haben.



man und Zero mit computergesteuerten Bomben, die verheerende Auswirkungen auf die Gesundheit haben. Nicht weniger beängstigend sind die anderen Kreaturen, die dem Spieler mit Säureschüssen, Splitterbomben, rasiermesserscharfen Klingen und schwarzen Löchern das Spielerleben schwermachen oder sogar beenden. Schon an diesem Waffenarsenal sehen Sie, daß es sich bei "Mega Man X3" nicht gerade um ein einfaches Jump'n-Run handelt, doch mit den strategischen Hinweisen im Booklet des Spiels und Übung, Übung und nochmals Übung kommen Sie bestimmt ans Ziel.

In jedem Level haben Sie einmalig die Möglichkeit, zu Ihrem Freund Zero umzuschalten. Im Waffenmenü klicken Sie dazu auf dessen Kommunikationsmonitor und aktivieren ihn. Leider kann Zero keinerlei Gegenstände wie z.B. Sonderwaffen einsammeln und nicht mit Endgegnern kämpfen. Sollte er besiegt werden, kehrt er nicht zurück, und das Spiel schaltet automatisch zu Megaman um.

In Sachen Grafik hinkt Capcom dem aktuellen Entwicklungsstand hinterher. Die Steuerung ist zwar pixelgenau, doch die Figuren und das Spielterrain sind simpel, fast schon kindlich gezeichnet. Irgendwie wird man das Gefühl nicht los, ein vier Jahre altes Spiel vor sich zu haben.

mom



Mega Man X3

Meine Meinung: Ich kann nicht leugnen, daß "Mega Man X3" mit seinen im Comic-Style gezeichneten Kämpfern und den abwechslungsreichen Leveln einen gewissen Charme in sich birgt. Doch leider erinnert mich die 2-D-Grafik stark an die Commodore 64er-Zeiten, und die sind ja nun wirklich schon ein paar Jahre her. Es macht ein wenig den Eindruck, als sei der 80er-Jahre-Look von den Entwicklern beabsich-

tigt. Anders kann ich mir die schlichte Grafik und die niedliche Anmutung von Mega Man X3 nicht erklären. Vom Konzept richtet sich das Spiel an eine jüngere Zielgruppe, die den inaktiven Papiercomics entwachsen ist und jetzt aktiv ins Geschehen eingreifen möchte. Wer nicht die aktuellste Grafik braucht und sich im Jump'n-Run-Genre wohlfühlt, ist mit Mega Man X3 allerdings gut beraten.

Marcel Peters

■ GENRE:	Jump'n-Run
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	Virgin
■ ENTWICKLER:	Capcom
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMTWERTUNG: **3,2**

Magic

Computer- & Videospiele Versand

Entertainment

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 zuzügl. 3% NV-Gebühr o. Vorkasse DM 6,90 Eurocheck bis DM 400
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 Komplettversionen von Hint Shop erhältlich! Es gelten unsere Allgemeinen
Geschäftsbedingungen. Keine Haftung für Irrtümer und Druckfehler.
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! Bitte nur mit schriftlichem Gewerbenachweis!

Sony Playstation

Playstation Konsole PAL	DV 289,00
PSX Konsole umgebaut	DV 359,00
PSX Umbau	DV 70,00
PSX Analog Joystk. Sony	DV 119,95
PSX Bag incl. Controller & Memory Card	DV 79,95
PSX Control Pad Farbig	DV 34,95
PSX Control Pad Sony	DV 39,95
PSX Game Buster	DV 89,95
PSX HF-Adapter Sony	DV 44,95
PSX Infrarot Joypad	DV 69,95
PSX Joypadverlängerung	DV 19,95
PSX Lasergun	DV 99,95
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 1 Meg	US 29,95
PSX Mem. Card 24 Meg	DV 89,95
PSX Mem. Card 48 Meg	DV 99,95
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
PSX Spec.ASCIIPad Sony	DV 59,95
PSX VRF-1 Lenkrad	DV 139,95

Sony Playstation Games

4-4-2 Fußball	DA* 69,95
Actua Golf	DA 84,95
Actua Golf 2	DA 89,95
Actua Soccer Club Edition	DA 84,95
Adidas Power Soccer '97	DA 84,95
All Star Baseball	DA* 84,95
Andretti Racing	DV 84,95
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 Toshinden3	DA* 79,95
Battle Arena Toshinden3	JP 129,95
Battle Sport	DA* 84,95
Battle Stations	DA 84,95
Batman Forever Coin-Up	DA 84,95
Bedlam	DA* 94,95
Blazing Dragons	DV 84,95
Broken Helix	DA* 84,95
Bubble Bobble 2	DA* 79,95
Bubsy 3D	DA* 94,95
Bushido Blade	JP 139,95
Command & Conquer	DV 99,95
Constructor	DV* 84,95
Cool Boards	DA 84,95
Crash Bandicoot	DA 99,95
Creation	DV* 84,95
Crow:City of Angels	DA 84,95
Crypt Killer	DA 84,95
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
Die Stadt der verl.Kinder	DV 84,95
Discworld	DV 84,95
Dracula XX (Cattlevania 6)	JP 139,95
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 79,95
Fantastic Four	DA* 84,95
FIFA '97	DV 79,95
Final Fantasy 7	JP 159,95
Firo & Klawd	DA 84,95
Formel 1	DV 99,95
Formular Karts	DA* a.A.
Gex	DA 84,95
Goal Storm '97	US 109,95
Heavens Gate	DA* 84,95
Hexen	DA 94,95
Independence Day	DV* 84,95
International Moto X	DA 84,95
Int. Superstar Soccer Pro	DV 94,95
Isnogud	DA* 89,95
Jet Rider	DA 84,95
John Madden NFL '97	DA 84,95
Kid Klown Crazy Chase 2	JP 139,95

Sony Playstation Games

4-4-2 Fußball	DA* 69,95
Actua Golf	DA 84,95
Actua Golf 2	DA 89,95
Actua Soccer Club Edition	DA 84,95
Adidas Power Soccer '97	DA 84,95
Agent Armstrong	DV* 84,95
All Star Baseball	DA* 84,95
Andretti Racing	DV 84,95
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 Toshinden3	DA* 79,95
Battle Arena Toshinden3	JP 129,95
Battle Sport	DA* 84,95
Battle Stations	DA 84,95
Batman Forever Coin-Up	DA 84,95
Bedlam	DA* 94,95
Blazing Dragons	DV 84,95
Broken Helix	DA* 84,95
Bubble Bobble 2	DA* 79,95
Bubsy 3D	DA* 94,95
Bushido Blade	JP 139,95
Command & Conquer	DV 99,95
Constructor	DV* 84,95
Cool Boards	DA 84,95
Crash Bandicoot	DA 99,95
Creation	DV* 84,95
Crow:City of Angels	DA 84,95
Crypt Killer	DA 84,95
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
Die Stadt der verl.Kinder	DV 84,95
Discworld	DV 84,95
Dracula XX (Cattlevania 6)	JP 139,95
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 79,95
Fantastic Four	DA* 84,95
FIFA '97	DV 79,95
Final Fantasy 7	JP 159,95
Firo & Klawd	DA 84,95
Formel 1	DV 99,95
Formular Karts	DA* a.A.
Gex	DA 84,95
Goal Storm '97	US 109,95
Heavens Gate	DA* 84,95
Hexen	DA 94,95
Independence Day	DV* 84,95
International Moto X	DA 84,95
Int. Superstar Soccer Pro	DV 94,95
Isnogud	DA* 89,95
Jet Rider	DA 84,95
John Madden NFL '97	DA 84,95
Kid Klown Crazy Chase 2	JP 139,95

Sony Playstation Games

4-4-2 Fußball	DA* 69,95
Actua Golf	DA 84,95
Actua Golf 2	DA 89,95
Actua Soccer Club Edition	DA 84,95
Adidas Power Soccer '97	DA 84,95
Agent Armstrong	DV* 84,95
All Star Baseball	DA* 84,95
Andretti Racing	DV 84,95
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 Toshinden3	DA* 79,95
Battle Arena Toshinden3	JP 129,95
Battle Sport	DA* 84,95
Battle Stations	DA 84,95
Batman Forever Coin-Up	DA 84,95
Bedlam	DA* 94,95
Blazing Dragons	DV 84,95
Broken Helix	DA* 84,95
Bubble Bobble 2	DA* 79,95
Bubsy 3D	DA* 94,95
Bushido Blade	JP 139,95
Command & Conquer	DV 99,95
Constructor	DV* 84,95
Cool Boards	DA 84,95
Crash Bandicoot	DA 99,95
Creation	DV* 84,95
Crow:City of Angels	DA 84,95
Crypt Killer	DA 84,95
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
Die Stadt der verl.Kinder	DV 84,95
Discworld	DV 84,95
Dracula XX (Cattlevania 6)	JP 139,95
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 79,95
Fantastic Four	DA* 84,95
FIFA '97	DV 79,95
Final Fantasy 7	JP 159,95
Firo & Klawd	DA 84,95
Formel 1	DV 99,95
Formular Karts	DA* a.A.
Gex	DA 84,95
Goal Storm '97	US 109,95
Heavens Gate	DA* 84,95
Hexen	DA 94,95
Independence Day	DV* 84,95
International Moto X	DA 84,95
Int. Superstar Soccer Pro	DV 94,95
Isnogud	DA* 89,95
Jet Rider	DA 84,95
John Madden NFL '97	DA 84,95
Kid Klown Crazy Chase 2	JP 139,95

Sony Playstation Games

4-4-2 Fußball	DA* 69,95
Actua Golf	DA 84,95
Actua Golf 2	DA 89,95
Actua Soccer Club Edition	DA 84,95
Adidas Power Soccer '97	DA 84,95
Agent Armstrong	DV* 84,95
All Star Baseball	DA* 84,95
Andretti Racing	DV 84,95
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 Toshinden3	DA* 79,95
Battle Arena Toshinden3	JP 129,95
Battle Sport	DA* 84,95
Battle Stations	DA 84,95
Batman Forever Coin-Up	DA 84,95
Bedlam	DA* 94,95
Blazing Dragons	DV 84,95
Broken Helix	DA* 84,95
Bubble Bobble 2	DA* 79,95
Bubsy 3D	DA* 94,95
Bushido Blade	JP 139,95
Command & Conquer	DV 99,95
Constructor	DV* 84,95
Cool Boards	DA 84,95
Crash Bandicoot	DA 99,95
Creation	DV* 84,95
Crow:City of Angels	DA 84,95
Crypt Killer	DA 84,95
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
Die Stadt der verl.Kinder	DV 84,95
Discworld	DV 84,95
Dracula XX (Cattlevania 6)	JP 139,95
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 79,95
Fantastic Four	DA* 84,95
FIFA '97	DV 79,95
Final Fantasy 7	JP 159,95
Firo & Klawd	DA 84,95
Formel 1	DV 99,95
Formular Karts	DA* a.A.
Gex	DA 84,95
Goal Storm '97	US 109,95
Heavens Gate	DA* 84,95
Hexen	DA 94,95
Independence Day	DV* 84,95
International Moto X	DA 84,95
Int. Superstar Soccer Pro	DV 94,95
Isnogud	DA* 89,95
Jet Rider	DA 84,95
John Madden NFL '97	DA 84,95
Kid Klown Crazy Chase 2	JP 139,95

Magic Entertainment Center

47198 Duisburg-Homberg

Moerserstr.61

Öffnungszeiten: Mo-Sa 11-21 h

Generation X

63505 Langenselbold

Hanauerstraße 26

Öffnungszeiten: Mo-Fr 10-20, Sa 10-16 h

Bits n Bytes

63454 Hanau-Kesselstadt

Kurt-Schumacher-Platz 4

Öffnungszeiten: Mo-Fr 10-20 h, Sa 10-16 h

Sony Playstation

Kings Field	DV 79,95
Legacy of Kain	DV 84,95
Lifeforce Tenka	DA* 94,95
Little Big Adventure	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 Kart Racing	JP 139,95
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 Trucks	DA* 94,95
Namco Museum Vol. 4	DA 79,95
Namco Museum Vol. 5	JP 139,95
Nanotek Warrior	DA 84,95
NBA Hangtime	DA* 94,95
NBA In the Zone 2	DA 94,95
NBA Jam Extreme	DV 84,95
NBA Live 97	DA 84,95
Need IV Speed 2	DA 84,95
NFL Quarterback Club '97	DA 84,95
NHL Face Off '97	DA 79,95
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
Das Strategie-Bundle:	
- Panzer General 1 & 2	DA* 139,95
Panzer General 2	DA* 84,95
Perfect Weapon	DV* 84,95
PGA Tour Golf '97	DA 84,95
Player Manager	DA 89,95

Sony Playstation

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
VMX Racing	DV* 84,95
Warcraft 2	DV* 84,95
Warhammer:Im Schatten	DV 84,95
Wild Arms	US 99,95
Wing Commander 3	DV 94,95
Wing Commander 4	US 99,95
Wing Commander 4	DV* 84,95
Wing Over	DA* 84,95
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
Xenious 3-D	DA* 79,95

Sony Playstation

Air Combat	DV 44,95
Alien Trilogy	DV 44,95
Alone in the Dark 2	DA 59,95
Battle Arena Toshinden	DV 44,95
Bust a Move2:The Arcade	DA 44,95
Casper	DV 44,95
Chessmaster 3-D	DA 49,95
Contra (Probotector)	DA 69,95
Destruction Derby 1	DA 44,95
Disruptor	DV 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
Int.Sp.star SoccerDeluxe	DA 69,95
Lost Vikings 2	DV 69,95
Need for Speed 1	DV* 44,95
PGA Tour Golf '96	DA 44,95
Poéd	DA 84,95
Rayman	DA 44,95
Revolution X	DA 29,95
Ridge Racer	DV 44,95
Road Rash	DA 44,95
Suikoden	DA 79,95
Supersonic Racers	DA 49,95
Tekken 1	DV 44,95
The Incredible Hulk	DA 49,95
WipEout	DV 44,95
Worms	DV 49,95
WWF Wrestlemania	DA 44,95

Sony Playstation

Power Move

NHL Powerplay

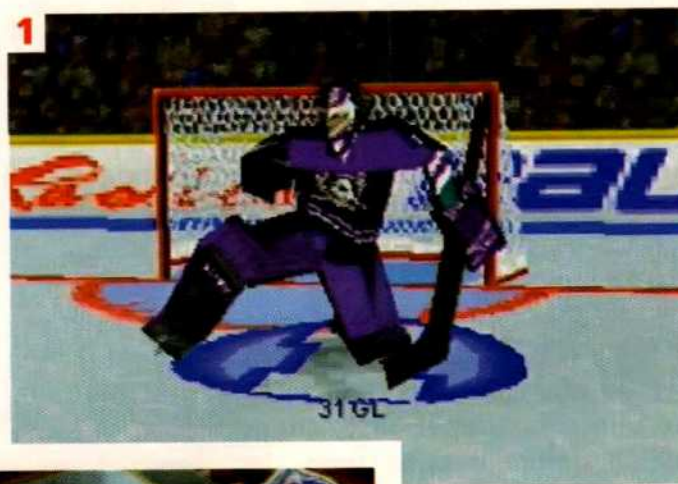
August – Sommerferien, Badefreuden und viel Eis.
Diesem Gedankengang scheint auch Virgin Interactive bei der Vorstellung von "NHL Powerplay" zu folgen. Ob diese Taktik allerdings aufgeht? von Artur Hoffmann



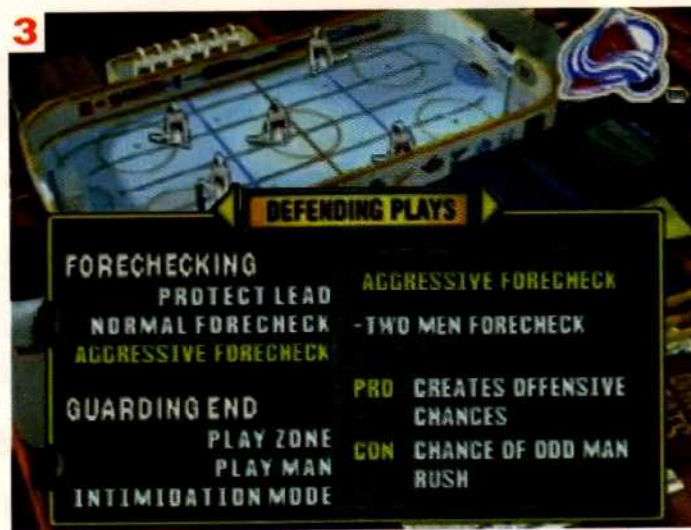
Verkehrte Welt: Während jeder Eishockeyfreund verzweifelt auf "NHL Powerplay '98" wartet, bringt Virgin erst einmal die PAL-Variante des Vorgängers auf den deutschen Markt. Keine Angst, zum einen ist die 96er-Version wirklich gut, zum anderen gibt es kein Powerplay '97. Sie haben also nichts verpaßt.

WM-Fieber

Im Bereich der Eishockeysimulationen geht es fast schon zu wie auf dem Fußballsektor. Als Fan haben Sie die Qual der Wahl. Ob Sie sich letztlich für "NHL '97", "NHL Face Off '97" oder "NHL Open Ice" entscheiden, hängt primär von Ihrer bevorzugten Spielweise (Simulationsfreak oder Arcadefan) ab. Um das Quartett vollzumachen, präsentiert nun auch Virgin Interactive mit NHL Powerplay eine starke Umsetzung des harten Sports. Der größte Unterschied zu den genannten Konkurrenten liegt dabei in der Zahl der vorhandenen Mannschaften. Neben den standardmäßigen 26 NHL- und zwei All-Star-Teams dürfen Sie Ihr Stöckchen auch in den Reihen von 16 Nationalmannschaften schwingen. Darunter befinden sich allerdings nicht nur starke Nationen wie z.B. Rußland, Schweden oder Kanada, sondern auch ausgesprochene Nieten (wer spielt in Australien(!), Japan oder Spanien schon Eishockey?). Allerdings sind die Namen der Spieler – sofern sie ihr Geld



[1] Dank der detaillierten Grafik sehen Sie sogar die Teamlogos, die die Trikots der Spieler schmücken. **[2]** Um die Spieler besser zu erkennen, dürfen Sie die Namen einblenden. **[3]** Das wichtigste Spielzeug eines jeden ambitionierten Eishockeyfans ist der Taktikgenerator.



nicht in der NHL verdienen – aus der Luft gegriffen. Die erste deutsche Angriffsreihe besteht z.B. aus den Herren Holteymeier, Heppner und Bolts. Dieses Manko dürfte aber kaum stören, da sich die Spielstärke an den realen Ergebnissen orientiert und die

Deutschen somit nicht mal gegen die "Mächtigen Enten aus Anaheim" eine Chance hätten. Das Einsatzgebiet der internationalen Vertreter beschränkt sich dabei selbstverständlich nur auf Freundschaftsspiele und auf den Weltmeisterschaftsmodus.

Das Herzstück, die komplette Saison, mündet wie bei allen anderen lizenzierten Konkurrenten in den Play-Offs, in denen der Sieger des Stanley Cups ermittelt wird. Falls Ihnen eine komplette Liga mit immerhin 82 Spielen zu mühselig erscheint, können Sie diese entweder verkürzen (11, 21 oder 41 Matches) oder aber gleich in den

Finals starten. In diesen Modi kommen auch die Statistikbildschirme sowie die Verletzungsanfälligkeit der Spieler voll zur Geltung.

Laues Publikum

Wie es sich für ein typisches Eishockeyspiel gehört, ist die Anzahl der einstellbaren Parameter nahezu



[1] Die grafische Darstellung der Akteure ist wirklich vorbildlich. **[2]** Vor dem Bully ist die Welt noch in Ordnung.

[1] Jetzt noch ein harter Schlagschuß, und die Sache ist gelaufen. **[2]** Die "Virgin Entertainers" sind auf dem Weg ins Finale (kleiner Scherz). **[3]** Ein ganz rüdes Foul!



unendlich. Angefangen bei der Drittellänge (fünf bis 20 Minuten), über diverse spieltechnische Einschränkungen (Abseits, Icing, 2-Linien-Paß, etc.) bis hin zum Wechsel der Reihen (an, aus oder automatisch) – keine Option wurde außen vor gelassen.

Im Taktikmenü wartet noch ein Schmankerl auf ausgewiesene Profis: Sie dürfen Ihren Reihen bestimmte Eigenschaften zuweisen, die während des Spiels aufgerufen werden. So reagieren Sie jederzeit auf die Taktik des Gegners. Diese Feinheit kommt vor allem im

teure sind zwar nicht besonders groß, bewegen sich aber ungeheuer realistisch. Kleine Details wie z.B. Eisreflexionen zeigen, daß hier Profis am Werk waren. In diesem Punkt

gehört NHL Powerplay zweifelsohne zur Crème de la Crème der Hockeysimulationen.

Im Vergleich zu dieser verschwenderischen Vielfalt sind die Audioqualitäten erschreckend schlecht. Der Verzicht auf eine Hammondorgel und das Fehlen des rhythmischen Geklatsches machen das Ganze zu einer etwas trockenen Angelegenheit. Die lauen Anfeuerungsrufe reißen da nicht mehr allzuviel heraus. Lediglich der gewohnt gute Stadionsprecher nennt Torschützen und Vorbereiter beim Namen. Lieblinge der Nation wie z.B. Mario Lemieux werden auch wie solche behandelt: "Pittsburgh Goal by number 66, MMMMariooooo Lemieux!".

Komplettiert wird das Spiel durch diverse Wiederholungsoptionen, die Ihnen die Analyse aller Spielsituationen erleichtern. Die Steuerung zeigt sich gewohnt einfach und setzt auch auf die hinteren Zusatz Tasten.



pat

Die durch Polygone zum Leben erweckten und mittels Motion-Capturing animierten Akteure sind zwar nicht besonders groß, bewegen sich aber ungeheuer realistisch.

menschlichen Duell zum Tragen. Mit zwei Multi-taps ausgestattet, dürfen Sie mit bis zu sieben Mitspielern um die Wette schlittern.

Ähnlich gut sieht es auch in Sachen Grafik aus. Die durch Polygone zum Leben erweckten und mittels Motion-Capturing animierten Ak-

NHL Powerplay

Meine Meinung: Ich finde NHL Powerplay einen Tick zu langsam. Hier zeigt sich ganz klar die Ausrichtung des Games: Simulation statt Arcade. Kluges Kurzpaßspiel, geschicktes Manövrieren und schließlich der tödliche Paß auf den freien Mitspieler – so läuft ein typisches Powerplay-Match ab. Allein die Zuschauerkulisse, scheinbar eingelullt durch das müde Puckgeschiebe, könnte einige Koffeintabletten vertragen.

Lediglich bei Toren und groben Fouls meldet es sich lautstark zu Wort. Das geht auch besser. Im großen und ganzen ist NHL Powerplay zwar nicht ganz so gut wie EA's Referenzspiel, als Eishockeyfan müssen Sie sich dieses Game aber allein schon wegen des Weltmeisterschaftsmodus' zulegen. Den Stanley Cup kann schließlich jeder gewinnen, den Titel des Weltmeisters nur Besitzer von NHL Powerplay. **Artur Hoffmann**

■ GENRE:	Eishockey-Simulation
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
■ HERSTELLER:	Virgin Interactive
■ ENTWICKLER:	Radical
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	2	■ MOTIVATION:	2
■ GRAFIK:	1,5	■ PREIS/LEISTUNG:	2
■ SOUND:	3		
■ PRÄSENTATION:	2		
■ GAMEPLAY:	2		
GESAMTWERTUNG: 2,0			

Agent Armstrong

Der knallharte Spezialagent Steed Armstrong vernascht Gegner bereits vor dem Frühstück auf nüchternen Magen.

Falls Sie sich dieser Type anschließen möchten, sollten Sie einen Blick auf Virgins Überraschungshit werfen. von Artur Hoffmann



[1] Als knallharter Profi kämpfen Sie selbstverständlich gegen eine Übermacht.
[2] Sie dürfen die Gegner auch tosten.



ierungszone auf den Hubschrauber warten.

Da Sie im Verlauf des Spieles auf weitaus härtere Gegner, wie z.B. Gangster mit Maschinengewehren, Fettwänste mit Raketenwerfern oder "Imker" mit Flammenwerfern treffen, freuen Sie sich über jede Aufstockung Ihres Waffenarsenals. Die herumliegenden bzw. in Fässern und Kisten versteckten Symbole entpuppen sich dabei als Raketen, Minen oder ferngelenkte Sprengkörper. Die Krönung ist aber die schwarze

Bombe, die alle in der Nähe stehenden Gegner platt macht. Weitere Power-Ups sorgen für eine Auffrischung der Lebensenergie oder das Nachladen der Standardmunition.

Wo bitte gehts...

Die Steuerung des Protagonisten ist eingängig und spricht sehr gut an. Bei einem actiongeladenen Jump'n-Run ist dies ein wichtiges Kriterium. Auch die permanente Anzeige der Restmu-



Das noch relativ unbekannte Team von King of the Jungle präsentiert mit der actionlastigen 2-D-Ballerorgie "Agent Armstrong" sein PlayStation-Debüt. So sehr wir uns auch bemühten, etwas Negatives an diesem Spiel zu finden, so sehr wurden wir von der gradlinigen, schnörkellosen Actionposse in den Bann gezogen.

Crash, Boom, Bang

Steed Armstrong, der aussieht, als sei er im Fitneßstudio aufgewachsen, ist ein prinzipientreuer Agent, der für seine Auftraggeber – im wahrsten Sinne des Wortes – durchs Feuer geht. Diese und weitere Ungemütlichkeiten nimmt unser Superheld auf sich, um das Syndicat des Verbrechers Spats Falconetti endgültig zu zerstören. Diese finstere Gestalt will nämlich mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln die Weltherrschaft erringen. In Amerika sind diese Pläne bereits sehr weit fortgeschritten. Also macht sich Agent Armstrong auf, um die unterjochte Zivilisation von ihrem Peiniger zu befreien.

Um dieses Ziel zu erreichen, schießen, bomben und tauchen Sie sich durch insgesamt 37 nett anzusehenden Level. Ihr Waffenarsenal besteht dabei zunächst aus einem Maschinengewehr der Marke "Thompson", einer Handvoll Handgranaten sowie einer Signalfackel. Mit letzterer geben Sie Ihrem Team zu erkennen, daß Sie in der Evaku-



[1] Nehmen Sie den Kampf auf!
[2-3] Ein Feuerwerk an Lichteffekten und Explosionen erwartet Sie.





[1] Nicht mehr ganz 2-D: Sie dürfen sich auch in die Tiefe bewegen... **[2]** ...Manchmal ist dadurch schwer abzuschätzen, ob Ihre Gegner mit Ihnen auf einer Höhe sind.



Entwicklerinterview

Den Überraschungserfolg "Agent Armstrong" verdanken wir einem Team namens "King of the Jungle". Um die Truppe aus dem Halbdunkel ins rechte Licht zu rücken, haben wir dem Produzenten **Stephane Koenig** auf den Zahn gefühlt. von Artur Hoffmann

PSM: Aus wie vielen Mitgliedern besteht das Agent-Armstrong-Programmierteam King of the Jungle?

KOTJ: Insgesamt arbeiten wir zu fünft: die beiden Programmierer Raffaele Cecco und Paul Margrave, Joe Myers und Mark Bentley (Grafiker) und natürlich meine Wenigkeit.

PSM: An welchen Projekten haben die einzelnen Mitglieder gearbeitet, bevor Sie sich dem Agent-Armstrong-Team angeschlossen haben?

KOTJ: Wir sind beileibe keine Neulinge in diesem Business. Raffaele hat die letzten 14 Jahre im Games-Bereich verbracht und ist für solche 8- bzw. 16-bit-Spiele wie z.B. "Cybernoid", "Exolon" oder "First Samurai" verantwortlich. Außerdem war er bei der Entwicklung des "Street-Racer"-Konzeptes federführend. Joe hat seine Visitenkarte bereits mit "Marko's Magic Football" (Mega Drive) abgegeben. Für die Hintergründe zuständig ist Mark. Er kommt von Virgin Interactive Entertainment, wo er an "Pinocchio", "Uridium II" und "Canon Fodder" mitwirkte. Paul, der Ex-Domark-Coder, ist mehr für die Generierung von speziellen Tools verantwortlich. Im Moment bastelt er an der Win95-Umsetzung. Ich selbst war bei Vivid Image für Street Racer (SNES, Mega Drive) und "Second Samurai" (Amiga, Mega Drive) zuständig.

PSM: In Zeiten, in denen nahezu täglich neue 3-D-Shooter auftauchen,

hebt sich der Genremix wohltuend von der Masse ab. Wer hatte eigentlich die Idee, ein scrollendes 2,5-D-Actiongame zu entwickeln?

KOTJ: Das war eine jener typischen Ideen, die nur bei einem geselligen Umtrunk entstehen können. Raffaele dämpfte unsere Begeisterung anfangs und vertröstete uns, da die Leistungsfähigkeit der Hardware unseren Plänen eines konstant mit 50 Frames pro Sekunde laufenden Spieles im Weg stand.

PSM: Bei einem dermaßen komplexen Spiel stellt sich natürlich die Frage, wie lange Sie an dem Projekt gearbeitet haben.

KOTJ: Wenn ich Ihnen nun sage, daß es 18 Monate gedauert hat, bis das Spiel fertig war, werden Sie sicher denken "Wow, das ist aber eine lange Zeit". Nachdem Sie aber das fertige Ergebnis bereits gespielt und die vielen kleinen Details erkannt haben, relativieren sich die anderthalb Jahre.



PSM: Was ist Ihrer Meinung nach das herausragendste Merkmal von Agent Armstrong?

KOTJ: Ganz klar. Das gute alte Gameplay, das alle Klassiker ausmacht, plus die konstante Geschwindigkeit von 50 fps. Darauf sind wir wirklich stolz.

PSM: Darf sich die PlayStation-Gemeinde auf weitere "King of the Jungle"-Spiele freuen? Wie sehen Ihre weiteren Pläne aus?

KOTJ: Selbstverständlich haben wir bereits andere Projekte in der Mache. Allerdings können wir Ihren Lesern momentan weder Namen noch Hintergrundstories der Projekte verraten. Das einzige Detail, das wir preisgeben können, dreht sich um die Spezifikationen. Der neue 3-D-Action-Shooter (oops, jetzt ist es raus!) wird selbstverständlich wieder mit 50fps laufen, obwohl wir auf Mipmapping und voll texturierte Polygonobjekte setzen. Neue Spezialeffekte, die wir mit unseren neuen Tools realisieren, werden für den nötigen Kick sorgen. Hierzu werden wir Ihnen in vier Monaten mehr verraten können. Auf der unternehmensspezifischen Seite planen wir eine Vergrößerung unseres Teams und die Lizenzierung einiger Entwicklungsumgebungen. Außerdem planen wir auch PC-Spiele. Irgendwann werden wir auch einmal Deutschland besuchen, um uns von der Qualität des Biers zu überzeugen.

Die spektakuläre Grafik läßt vergessen, daß es sich bei Agent Armstrong eigentlich um einen zweidimensionalen Fun-Shooter handelt.

nitition, der Lebensenergie und der aktiven Sekundärwaffe sind sehr hilfreich. Schade ist in diesem Zusammenhang lediglich der Verzicht auf eine Statistik, die Ihnen am Ende jedes Levels anzeigt, ob Sie auch wirklich alle Secrets gefunden haben.

Die positivste Überraschung betrifft aber das Leveldesign. Was King of the Jungle hier abgeliefert haben, ist vom Feinsten. Zuallererst sind die Missionen nicht linear angeordnet. An manchen

Schauplätzen dürfen Sie sich für eine von zwei vorhandenen Folge-mission entscheiden. Auf diese Art und Weise wird der Frustfaktor klein gehalten.

Übertroffen wird dies nur durch die spektakuläre Grafik, die vergessen läßt, daß es sich bei Agent Armstrong eigentlich um einen zweidimensionalen Fun-Shooter handelt. Da Sie sich auch in die

Tiefe bewegen können, entsteht ein fast vollkommenes 3-D-Feeling. Allerdings kommt

hier auch einer der winzigen Kritikpunkte zum Vorschein: Es ist nicht immer einfach zu erkennen, ob der Gegner parallel zu Ihnen steht oder nicht.

Bevor es aber überhaupt soweit kommt, werden Sie von Ihrem Vorgesetzten gebrieft. Diese Infos beinhalten den Grund der Mission, das primäre Ziel und – soweit vorhanden – auch den sekundären Auftrag, der nicht unbedingt erledigt werden muß. Die Spanne der Einsätze reicht von totaler Zerstörung ("Vernichten Sie alle Radaranlagen"), über Geiselnbefreiung ("Befreien Sie Ihre Kollegin Tanya") bis hin zu Sabotageakten ("Setzen Sie den Gyrokopter außer Gefecht"). Anschließend geht es in den diversen Hafenleveln,



Sogar unter Wasser müssen Sie Ihrem Job nachgehen.

unter Wasser, im Dschungel oder in einer Fabrik ganz schön zur Sache.

Erschwert werden die Aufgaben durch die unvermeidliche Suche nach Secrets, sowie natürliche Stolperfallen wie z.B. blanke Stromkabel, hydraulische Pressen oder Feuersbrünste, die ebenso an Ihrer Lebensenergie zehren wie ein Fall vom Dach. In diesem Zusammenhang ist erwähnenswert, daß Sie nach einem Sturz vom Hausdach nicht erneut am Aufschlagpunkt beginnen müssen, sondern oben auf dem Dach wieder ins Spiel einsteigen. Was so selbstverständlich klingt, haben wir schon anders erlebt. Auch in Sachen Grafik gibt es fast nichts zu bemängeln. Die ab und an durchschimmernden Texturen verdeckter Objekten gehören in die Rubrik "zu verschmerzen".



Agent Armstrong

Meine Meinung: Der kantige Agent, der keinerlei Gnade kennt, ist ein wirkliches Highlight. Besonders die zahlreichen Details haben es mir angetan: Ein wackelnder Bildschirm bei Explosionen, minenlegende Affen mit Bauarbeiterhelmen und die grandiosen Lichteffekte der Unterwasserlevel sind allererste Sahne. Gelungen ist auch die Hintergrundmusik, die für die nötige Atmosphäre sorgt. Da sowohl das Game-

play als auch die Anzahl der Level stimmt, ist Agent Armstrong für Solospieler uneingeschränkt empfehlenswert. Allerdings sollten Sie nicht vergessen, daß das Game trotz des sympathischen Äußeren nicht unbedingt leicht ist. Eingekreist von gegnerischen Kampfrobootern, werden Sie sich des öfteren fragen, warum Sie sich das alles antun. Die Antwort ist einfach: Fun, Fun, Fun!

Artur Hoffmann

■ GENRE:	Fun-Shooter
■ VERFÜGBAR AB:	August
■ HERSTELLER:	Virgin
■ ENTWICKLER:	King of the Jungle
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMTWERTUNG: **2,0**

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

Tel.: 0251 - 511160
Am Stadtgraben 50
Im Pavillion Stadtmittel
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.-**

Hyper Pad 35.-

Infrarot Pads 79.-

Multi Tap 69.-

Mouse 59.-

Memory 8 MBit 69.-
Memory 24 MBit 89.-
Memory 48 MBit 109.-
Gamebuster 84.-

ASCII Pad 69.-

Turbo Pad 55.-

Predator Gun 49.-

Justifier 69.-

PSX Software

Fun & Sport-Spiele

4-4-2 Fußball 69.-
Actua Soccer Club Edition 89.-
Adidas Power Soccer Intern. 99.-
Ball Blazer Champions 89.-
Blast Chamber 84.-
Cool Boarders 89.-
FIFA Soccer 97 64.-
Goal Storm 58.-
Intern. Superstar Soccer deluxe 59.-
Intern. Superstar Soccer Prof. 94.-
NBA Hangtime 89.-
NBA In The Zone 2 94.-
NBA Live 97 64.-
NHL Face Off 97 79.-
NHL Hockey 97 64.-
NHL Powerplay Hockey 79.-
Player-Manager 89.-
Space Jam 79.-
Track & Field 94.-
Total NBA 97 79.-
Victory Boxing 89.-
Virtual Pool 84.-
Virtua Baseball 97 84.-
WWF In Your House 49.-

Adventures & Rollenspiele

Baphomets Fluch 89.-
Excalibur 89.-
Kings Field 79.-
Legacy of Kain 79.-
Little Big Adventure 84.-
Overblood 84.-
Sentient 99.-
Stadt der verlorenen Kinder 89.-
Suikoden 94.-
Swagman 84.-
Vandal Hearts 89.-

Geschicklichkeitsspiele

Atari Arcade Greatest Hits 74.-
Namco Museum Piece 4 79.-
PaRappa The Rapper 89.-
Power Rangers Pinball 89.-

Shoot-Action

Area 51 89.-
Carnage Heart 79.-
Contra 99.-
Crusader - No Remorse 84.-
Crypt Killer 89.-
Cyberia 49.-
Dark Forces 89.-
Exhumed 84.-
Hexen 89.-
Lifeforce Tenka 99.-
Mechwarrior 2 89.-
Perfect Weapon 84.-
Resident Evil 84.-
Spider 84.-
Syndicate Wars 84.-
The Crow 84.-
Tiger Shark 89.-
Tomb Raider 84.-

PSX Hardware

PlayStation 299.-
Pad 39.- + Memory-Card 29.-
+ Konsolen-Tasche 69.-
zus. nur **89.-**

neGcon Pad 89.-

Wheel + Pedals 139.-

Analog Pad 59.-

Fighting Stick 79.-

Namco Stick 109.-

ASCII Stick 109.-

Arcade Stick 59.-

Dominator Joystick 59.-

RGB Scart Kabel 19.-
Link-Kabel 19.-
Pad-Verlängerung 10.-
HF-Adapter (neu) 39.-

PSX Software

Racing-Games

Andretti Racing 79.-
Blam! Machinehead 69.-
Burning Road 89.-
Destruction Derby 2 99.-
Extreme Games 2 79.-
Formel 1 109.-
Hardcore 4x4 84.-
Hard Boiled 84.-
Jet Rider 79.-
Micro Machines 3 94.-
Monster Trucks 94.-
Midnight Run 94.-
Moto X 89.-
Porsche Challenge 79.-
Rapid Racer 99.-
Ray Tracer 79.-
Road Rage 89.-
Speedster 89.-
Test Drive Off Road 89.-
Tokio Highway Battle 89.-
Twisted Metal 2 89.-
VMX Racing 84.-
Wipe Out 2097 99.-
Wrecking Crew 89.-

Beat'em Up

Battle Sport 84.-
King of Fighters 79.-
Megaman X3 89.-
Soul Blade 99.-
Star Gladiator 89.-
Streetfighter Alpha 2 89.-
Tekken 2 109.-
Total No. 1 89.-

Strategiespiele

Battle Stations 84.-
Command & Conquer 99.-
Mass Destruction 84.-
Sim City 2000 89.-
Panzer General 2 89.-
Transport Tycoon 79.-

Jump'n Run

Bubsy 3D 89.-
Bubble Bobble 2 79.-
Crash Bandicoot 109.-
Earthworm Jim 2 89.-
Lost Vikings 2 74.-
Pandemonium 79.-
Trash It 89.-

Flugsimulatoren

Broken Helix 94.-
Darklight Conflict 84.-
Descent 2 74.-
Independence Day 84.-
Raging Skies 99.-
Rebel Assault 2 89.-
Soviet Strike 84.-
Strike Point: The Hex Mission 89.-
Top Gun - Fire at Will 99.-
Wing Over 89.-
Wing Commander 4 84.-

Unsere Spiele des Monats:

Warcraft 2

Der Kampf um Azeroth beginnt im September.
Neu für Sony Playstation.

nur **84.-**

Agent Armstrong

Mit der Lizenz zum Kaufen & Spielen.
Neu für Sony Playstation.

nur **89.-**

Top-Angebote Sony Playstation

Wing Commander 4 Syndicate Wars

je nur **84.-**

Tiger Shark 89.-

Broken Helix V-Rally

je nur **89.-**

Rally Cross 79.-

Platinum Edition 3 True Pinball, PGA Tour Golf, Worms, Rayman, Virtual Golf, Olympic Soccer

je nur **44.-**

Sentient 94.-

Platinum Edition 2 Road Rash, FIFA Soccer 96, Fade to Black, Alien Trilogy, Bust a Move 2

je nur **44.-**

Xevious 3D 79.-

Platinum Edition 1 Air Combat, Ridge Racer, Wipe Out, B.A. Tushinden, Tekken, Destruction Derby

je nur **49.-**

Perfect Weapon 84.-

Alone in the Dark II 55.- Panzer General 1 49.- Steel Harbinger 39.- Starwinder 39.-

Ray Tracers 79.-

Oddworld: Abe (Sept.) 89.- Resident Evil D.C. Spt. 84.- Formel 1 '97 (Sept.) 109.- Discworld 2 (Sept.) 89.-

Transport Tycoon 79.-

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

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

K-1 The Arena

Martial Arts meets PlayStation -
Männer ohne Furcht und Tadel

schlagen sich grün und blau und
kommen dabei ganz schön ins Schwitzen...

von Marcel Peters

Fighters



[1] Autsch! Das tut weh! Wenigstens ist das Ohr noch dran.
[2] Bumm, bumm und immer wieder bumm, bumm. **[3]** Schau mir in die Augen, Kleiner! **[4]** Hit 'em high - Kickboxen ist nichts für Feierabendsportler!



Sind wir doch einmal ehrlich: Kickboxen ist eine Sportart mit zweifelhaftem Ruf. Wer von Ihnen erinnert sich nicht sofort an Spielfilme wie "Bloodsport" oder "Kickboxer", wo außer Schweiß auch gelegentlich Blut aus den Körperöffnungen tropft, und die Knochen der Kämpfer wie Streichhölzer knicken? Kokopeli Digital Studios wagen den Schritt in die Hardcore-Klopperei und stellen eine realistisch anmutende Fighter-Simulation inklusive Künstlicher Intelligenz auf die Polygonbeine. Ob die Programmierer den Sport mit Ihrem neuesten Werk in ein besseres Licht rücken, bleibt auch nach dem Test fraglich.

2-D-Gerangel

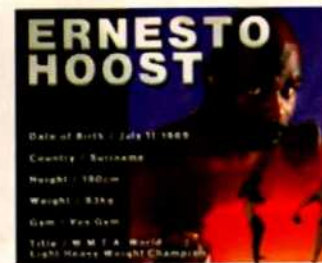
In "K-1 The Arena Fighters" sorgen vier Kampfsportarten für Abwechslung: Karate, Kickboxen, Kempo und Kung Fu. Insgesamt acht individuelle Charaktere steigen in den Ring. Die digitalen Kämpfer wirken durch den massiven Einsatz von Polygonen kraftvoll und beherrschen eine Vielzahl an Special-Moves. Wie ein Schlag ins Gesicht wirkt dagegen die Grafik des Austragungsortes. Sorry, aber das Gerangel in einer zweidimensionalen Arena ist alter Tobak und hat in einem modernen PlayStation-Spiel nichts mehr zu suchen. Wie man

es besser macht, zeigt eindrucksvoll das Spiel "Victory Boxing". Diese Boxsimulation ist geringfügig langsamer, zeigt aber um Klassen bessere und darüber hinaus überlebenswichtige Kamerafahrten, denn nur so hat der Spieler die Prügelknaben immer im Auge und kann den Schlägen und Tritten rechtzeitig ausweichen.

Keine Reaktion!

Trotz der altbackenen Grafikdarstellung ist K-1 aufgrund der Originalität der Mischung in den ersten zehn Minuten noch ganz interessant, doch dann beginnt die Fassade zu bröckeln, und das

Harte Schale, weicher Kern:



K-1 macht mit einem explosivem Intro Stimmung, disqualifiziert sich aber durch die fehlerhafte Steuerung und die veraltete 2-D-Grafik.



Spiel entpuppt sich als frustrierende Polygonkeilerei. Die Steuerung der Athleten ist sehr einfach gehalten. Es gibt drei Grundschnitte: Boxen, Kicken und jeweils eine einzigartige Spezialattacke. Die Schlagsteuerung selbst ist allerdings eine mittlere Katastrophe. Während der Gegner Ihren Protagonisten mit gezielten Tritten und Schlägen in das Land der Träume befördert, versuchen Sie durch verzweifelter, wildes Knöpfe-Drücken Ihren Kickboxer zur Verteidigung zu ermuntern, doch die lieblose Joypadabfrage reagiert zu träge. Man bekommt fast den Eindruck, daß der Kämpfer Angst hat, dem Gegner durch einen gezielten Schlag weh zu tun. Das hat zur Folge, daß die Fights zu Glücksspielen mutieren – mit Kontrolle hat die wilde Hackerei auf dem Joypad nicht mehr viel zu tun. Als ob das nicht schon genug wäre, ist von Künstlicher Intelligenz weit und breit keine Spur, außer die Programmierer verstehen darunter die unfaire Übermacht der gegnerischen Kickboxer. Schade: K-1 hat die Chance vertan, aus einer attraktiven Sportart ein innovatives Spiel zu entwickeln. Stattdessen präsentieren die Kokopeli Digital Studios ein "Tekken für Arme" und erfüllen die Qualitätsansprüche eines Beat'em-Ups in keiner Hinsicht.

mom



K-1 The Arena Fighters

Meine Meinung: Die Kokopeli Digital Studios waren mir bis zum K-1-Test nicht bekannt, jetzt werden Sie mir wahrscheinlich in schlechter Erinnerung bleiben. K-1 ist gründlich danebengegangen. Mein Alter Ego nimmt so gut wie gar keinen Steuerbefehl entgegen und verweigert fast auf auf ganzer Linie die Zusammenarbeit mit dem Joypad und mir. Die angepriesene Künstliche Intelligenz konnte ich trotz intensivem

Test nicht entdecken. Für dieses Spiel ist in der Boxarena der PlayStation kein Platz. In einer lieblos gezeichneten Umgebung von unfairen Gegner zusammengeschnitten zu werden, wird jeden erfahrenen Spieler langweilen. Spätestens jetzt werfe ich das Handtuch – das Spiel wird wegen unsportlichen Verhaltens in den Schrank gestellt. Ein Rückkampf ist ausgeschlossen.

Marcel Peters

■ GENRE:	Beat'em-Up		
■ VERFÜGBAR AB:	August		
■ HERSTELLER:	Kokopeli Digital Studios		
■ ENTWICKLER:	Kokopeli Digital Studios		
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch		
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch		
■ SPIELIDEE:	2,5	■ MOTIVATION:	5
■ GRAFIK:	3	■ PREIS/LEISTUNG:	5
■ SOUND:	4		
■ PRÄSENTATION:	4		
■ GAMEPLAY:	5		
GESAMTWERTUNG:		4.0	

Call & Play Software-Versand

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

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

Playstation Basis-Gerät	Sony Pad	44,99	Multi Tape	64,99
Zubehör:	Sony Pad mit Analog	54,99	HF - Adapter	29,99
Control - Pad	Neg Con Pad	78,99	HF-Adapter Sony	44,99
Memo Card 15 Block	Pad Verlängerung	14,99	Action Replay	89,99
Memo Card 120 Block	Infrarot Pad's Just	69,99	Predator Gun	44,99
Memo Card 360 Block	Laser Gun Just	119,99	Link Kabel	29,99
	Sony Mouse	54,99	RGB - Kabel	19,99
	Analog Joystick	109,99		

WARCRAFT 2
TIDES OF DARKNESS
Erscheint ca. 29.08.
Deutsche Version
DM x83,99

PERFECT WEAPON
DM 83,99

2 Xtreme Games	DA 79,99	.H. Final Match Tennis	DA 84,99	Rage Racer	DA 94,99
4-4-2 Fußball	DA x84,99	Incredible Toons	DA 88,99	Rayman	DV 44,99
Adidas Power Soc. 97	DV 89,99	Independence Day	DV 83,99	Ray Storm	DV x79,99
Agent Armstrong	DVx84,99	Intern. Moto X	DA 84,99	Ray Tracer	DV x79,99
Air Combat	DA 44,99	Intern. Super Soccer	DA 89,99	Rebel Assault 2	DV 94,99
All Star Baseball	DA x79,99	Intern. Sup. Socc. Pro	DV 94,99	Resident Evil	DV 79,99
Alien Trilogy	DV 44,99	Jet Rider	DA 79,99	Resident Evil Direc.Cut	DV i.V.
Andretti Racing	DV 78,99	Kings Field	DV 84,99	Ridge Racer	DA 44,99
Baphomets Fluch	DV 88,99	King of Fighters	DA 79,99	Riot	DA 88,99
Battle Sport	DA 84,99	Legacy of Kain	DV 82,99	Road Rash	DA 39,99
Battle Station	DV 79,99	Life Force: Tenka	DA 94,99	Soul Blade	DA 89,99
Bedlam	DV 84,99	Little Big Adventure	DV 83,99	Soviet Strike	DV 79,99
Black Dawn	DA 84,99	Lost Vikings 2	DV 79,99	Space Jam	DA 79,99
Blast Chamber	DA 88,99			Speedster	DA 89,99

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

Blazing Dragon	DA 78,99	Lost World: Jurassic Park	DV x84,99	Swagman	DV 84,99
Bubble Bobble 2	DA 78,99	Magic the Gathering	DV x79,99	Syndicate Wars	DV 83,99
Bust a Move 2	DA 44,99	Manic Karts	DA x78,99	Tekken	DA 44,99
Carnage Heart	DA 79,99	Mass Destruction	DA x84,99	Tekken 2	DA 98,99
Command & Conquer	DV 98,99	Mechwarrior 2	DV 88,99	Tempest X 3	DA 84,99
Contra: Legacy o. War	DA 99,99	Mega Man 8	DA x88,99	Ten Pin Alley	DA 69,99
Cool Boarders	DA 84,99	Megaman X 3	DA 84,99	Test Drive: Off Road	DA 84,99
Crash Bandicoot	DA 99,99	Mega M. Battle Chess	DA 88,99	The Devide:E. Within	DA 88,99
Crow : City o. Angel	DA 79,99			The King of Figthers	DA 79,99
Crusader No Remorse	DV 83,99			Tilt	DA 79,99
Crypt Killer	DA 94,99				
Dark Forces	DA 89,99				
Darklight Conflict	DV 83,99				
Davis Cup Tennis	DA 84,99				
Deadly Skies	DA x84,99				
Descent 2	DA 79,99				
Destruction Derby	DA 44,99				
Destruction Derby 2	DA 94,99				
Disruptor	DV 49,99				
Dungeon Keeper	DV x83,99				
Enemy Zero	DA i.V.				
Epidemic	DA 84,99				
Excalibur 2055 A.D.	DV 94,99				
Exhumed	DV 79,99				
Fade to Black	DV 39,99				
Fantastic Four	DA x79,99				
Fifa Soccer 96	DV 39,99				
Fifa Soccer 97	DV 59,99				
Formel 1	DV 98,99				
Formel 1 97	DV i.V.				
Grid Run	DA 84,99				
Hard Boiled	DV 84,99				
Hardcore 4x4	DA 85,99				
Havens Gate	DA 84,99				
Herks Adventure	DV x88,99				
Hexen	DA 88,99				

Händleranfragen erwünscht!

Micromashines V3	DV 94,99	Tobal No.1	DA 89,99
Monster Truck	DA 94,99	To Shin Den	DA 44,99
Namco Museum 4	DA x84,99	To Shin Den 3	DAx84,99
Nanotek Warrior	DA 84,99	Tomb Raider	DV 84,99
NBA Hangtime	DA 88,99	Total NBA 97	DA 84,99
NBA i.t. Zone 2	DA 93,99	Transport Tycoon	DA 64,99
NBA Live 97	DV 59,99	Trash It	DA 89,99
Need for Speed 2	DV 83,99	V-Rallye	DV 89,99
NHL Hockey 97	DV 59,99	Vandal Hearts	DV 97,99
NHL Face Off 97	DA 79,99	Victory Boxing	DA 79,99
NHL Pow. Play Hock.96	DA 78,99	Virtua Golf	DA 84,99
Overblood	DV 83,99	VR Pool	DA 79,99
Panzergeneral 2	DA 84,99	Warcraft 2	DVx83,99
Perfect Weapon	DV 83,99	Wrecking Crew	DA x88,99
PGA Golf 96	DA 39,99	Wing Commander 3	DV 88,99
PGA Golf 97	DA 79,99	Wing Commander 4	DV 83,99
Phantastic	DA 79,99	Wing Over	DA x84,99
Player Manager	DV 88,99	WipEout	DA 44,99
Porsche Challenge	DV 79,99	WipEout 2097	DA 89,99
Powerslide	DV x84,99	Worms	DV 44,99
Psycho Force	DA 83,99	Xenious 3D	DA x84,99

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Spielewert portofreier Versand!
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!

Rally Cross

Schlamm spritzt über die ohnehin zerkratzte Windschutzscheibe, das Ächzen der Monroe-Stoßdämpfer erinnert an Onkel Ilja aus der Knoblauchtabletten-Werbung, der Motor dröhnt aufgrund der Überbelastung wie ein asthmatischer Gartenschlauch – es ist wieder Rallyezeit! von Artur Hoffmann



Nach der Welle der Fußballspiele und der unglaublichen Schwemme von 3-D-Shootern haben die Programmierer endlich ein neues Betätigungsfeld ausgemacht – die schlammgespritzenden Rallyesimulationen sind auf dem Vormarsch. Nach Psygnosis' "Monster Trucks" und Infogrames' "V-Rally" steht nun mit "Rally Cross" ein weiterer Vertreter in den Startlöchern. Soweit nichts Ungewöhnliches, wirklich überraschend ist allerdings der Name des Unternehmens, das uns dieses Spiel beschert: Sony Computer Entertainment America. Diese auf den ersten Blick plausible Meldung entpuppt sich bei näherem Hinsehen als faustdicke Überraschung, schließlich sind die Amerikaner ungefähr so rallyebegeistert, wie wir Deutschen auf Cricket stehen. Möglicherweise resultiert dieser Abstand allerdings in einem rasch zugänglichen Spiel, in dem unendlicher Spielspaß vor akkurater Fahrphysik angesiedelt ist. Wenn Sie es genau wissen wollen, sollten Sie einfach weiterlesen.

Fahrprüfung

Lassen Sie sich von den starken 3-D-Grafiken nicht täuschen. Rally Cross ist ein wirklich gemeines Spiel, das nicht besonders schnell zu beherr-



schen ist. Das liegt zum einen an den ungewöhnlichen Fahreigenschaften der Automobile, zum anderen an der enormen Stärke des Computergegners. Dieser wird Sie in den ersten Stunden mit Sicherheit in den Wahnsinn treiben. Da spielt es fast keine Rolle, für welches der anfänglich acht Fahrzeuge Sie sich entscheiden. Zur Auswahl stehen solch phantasievolle Typen wie z.B. Monkey, Reptile oder Lyons. Die Unterschiede liegen dabei nicht nur in der Optik, sondern auch im Handling, der Beschleunigung und der Endgeschwindigkeit. Selbstverständlich steht jedes Auto sowohl mit manuellem als auch automatischem Getriebe im Fuhrpark.

Bevor Sie aber hinter dem Volant Platz nehmen, müssen Sie zuerst den Spielmodus (Einzelrennen oder ganze Saison), die Art des Rennens sowie den Kurs wählen. Die Königsdisziplin ist natürlich der Saisonmodus. Falls Sie sich dazu

[1] Obwohl es dieses Bild vermuten läßt, ist Rally Cross kein Jump'n-Drive. **[2]** Im tropischen Regenwald liefern sich die beiden Autos ein tolles Duell. **[3]** Am rauschenden Wasserfall vor den Toren der Stadt. **[4]** Nein, wir haben mit Sicherheit das richtige Benzin getankt.



Falls Sie bereits mit den drei Standardkursen Ihre liebe Mühe haben, sollten Sie diese Eispielen besser mit einem Snowboard befahren.



Formen Sie das
kostenlose Playcom Magazin 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	74.99
Agent Armstrong	dt	89.00
Allstar Soccer 97	dt	89.00
Beast Wars	dt *	89.00
Bleifuss 2	dt *	84.99
Bubble Bobble 2	dt *	84.00

Comm. & Conquer 2 dt * 99.99

Crow: City of Angels	dt	84.99
Crypt Killer	dt	99.00
Dark Forces	dt	89.00
Stadt verl. Kinder	dt	89.00



Need for Speed 2 dt 89.00

Dungeon Keeper dt * 89.00

Excalibur dt 89.00



Exhumed dt 79.99

F1 '97 dt * 109.00

Fifa Soccer 97 dt 69.00

Final Fantasy 7 dt * 109.00

Frogger dt * 89.00

Independence Day dt 84.00



Int. Superstar S.Pro dt 99.00

Ladenverkauf,
Kein Versand,
Preise variieren!

**Munich Software
Center**

Grillparzerstr. 42, 81675 München

Tel.: 089/470 21 22

Theresienstr. 152, 80333 München

Tel.: 089/522 787

Legacy of Kain dt 89.00
Machine Hunter dt 89.00



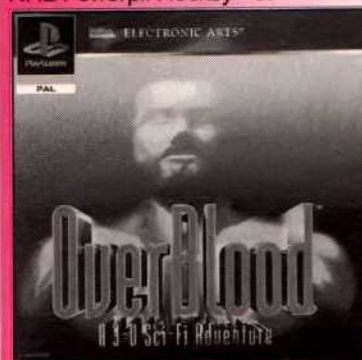
Mechwarrior 2 dt 89.00

Mega Man X3 dt 89.00

Monopoly dt * 89.00

Monster Truck dt 89.00

NHL Powerpl. Hockey dt 84.99



Overblood (komp.dt) dt 89.00

Panzergeneral 2 dt 89.00

Perfect Weapon dt 89.00

Porsche Challenge dt 84.99

Primal Rage dt 69.00

Rage Racer dt 99.00

Rebel Assault 2 dt 89.00

Resident Evil Direct dt * 89.00

Resident Evil dt 89.00

Risiko dt * 89.00

Soul Blade (Edge) dt 99.00

Suikoden dt 99.00

Super Puzzle Fighter dt 69.00

Swagman dt 89.00



Syndicate Wars dt 89.00



Tenka Lifeforce dt 99.00

Test Drive: Off Road dt 89.99

Theme Hospital dt * 89.00

Tomb Raider komp.dt dt 89.00

Transport Tycoon dt 89.00



V-Rally dt 89.00

Vandal Hearts kp.dt dt 99.00

Viper dt 94.00

Warcraft 2 dt * 89.00



Wing Commander 4 dt 89.00

Versand Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300
 • Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
 • Vorbestellung möglich.
 • Fordern Sie das kostenlose Playcom Magazin mit vielen weiteren Titeln an.
 • Mit * gekennzeichneten Spielen sind beim Erscheinen der Anzeige voraus-
 sichtlich noch nicht lieferbar. Die Erscheinungstermine beruhen auf
 Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen
 keine Gewähr.
 Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.
 Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
 Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten.
 Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

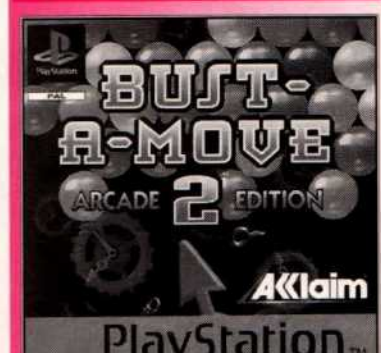
X2 Project dt 79.99

Sony PSX- Sonderangebote

Alien Trilogy dt 49.00

Alien Trilogy uk 49.00

Battle A. Toshinden 1 dt 49.00



Bust a Move 2 Plati. dt 49.00

Descent 2 dt 59.99

Disruptor dt 59.99

Need for Speed Plat. dt 49.00

Revolution X dt 44.99

Road Rash Platinum dt 49.00

Starfighter 3000 dt 44.99

Supersonic Racer dt 49.00

Tempest X3 dt 59.00

Sony PSX-Zubehör



Analog Joypad Sony dt 54.99

Lenkrad incl. Pedale dt 129.99

Memory Card 8 Meg dt 69.99

Memory Card 24 Meg dt 89.00

Memory Card PSX dt 34.99

Sony PSX o. Spiel dt 289.00

Verlängerung Joypad dt 19.99

Wir führen auch:

SNES, Gameboy,

Mega Drive, Saturn, PC

CD-ROM und Nintendo64

Händleranfragen

erwünscht!

Schriftlicher

Gewerbenachweis

erforderlich.

Kostenlos !!!

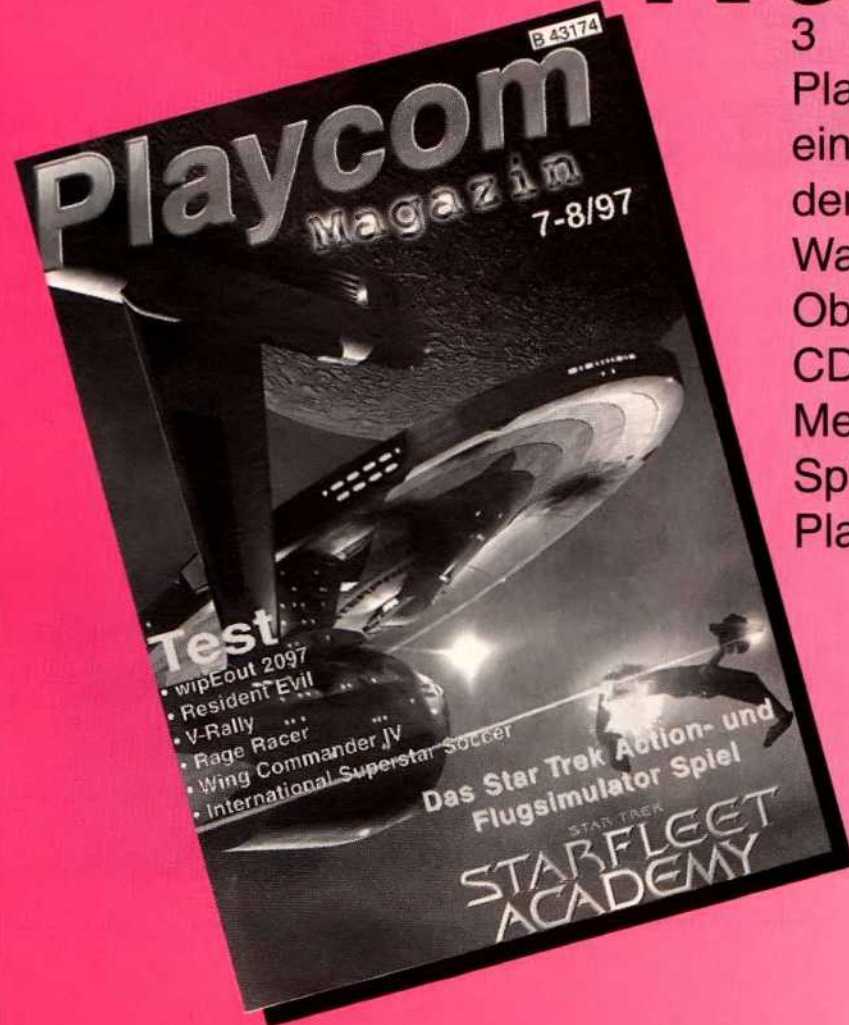
3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins.

Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, CDI, Video CD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX.

Spieletests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

Ein Anruf der sich lohnt:

089/546 0 300



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

Welches Auto hätten's denn gern?



Dies ist ein repräsentativer Querschnitt durch den großen Rally Cross-Fuhrpark. Achten Sie bei der Auswahl des fahrbaren Untersatzes nicht nur auf die Endgeschwindigkeit.

Im Bergrennen wirbelt Ihr Fahrzeug einen stetigen Strom von Eis- und Schneepartikeln auf.



entschieden haben, beginnen Sie zunächst in der Rookie-Klasse. Hier gilt es, so viele Punkte wie möglich einzufahren, um am Ende in die nächsthöhere Liga aufzusteigen.

Quadruple

Am Anfang stehen Ihnen die drei Kurse Oasis, Islands und Lost Mines zur Verfügung. Insgesamt besuchen Sie im Laufe eines Spiels sechs Kurse á drei Strecken, die allesamt sowohl vorwärts, als auch rückwärts befahrbar sind. Eigentlich ist "Fahren" nicht das richtige Wort. Vielmehr gleichen die ungelentken Bewegungen der Boliden eher einem angetrunkenen Dinosaurier, der seine Kontaktlinsen verloren hat. Die gesamte Breite der Strecke ausnutzend, holpern Sie über die unebene Chaussee, vermeiden unerwünschte Kontakte und halten Ausschau nach Abkürzungen. Diese sichern Ihnen den zeitlichen Vorsprung,

der Ihnen vielleicht den Sieg bringt.

Das schlimmste, was Ihnen passieren kann, ist ein Umstürzen des Wagens. Liegen Sie nämlich auf Ihrem Dach, müssen Sie sich mit Hilfe der R2/L2-Tasten erst wieder umdrehen. Diese Prozedur kostet ziemlich viel Zeit – die Gegner freuen sich und vergrößern ihren Vorsprung. Um solchen Fällen vorzubeugen, sollten Sie die Rennen in der Ich-Perspektive bestreiten. Im Test fiel auf, daß es sich so viel leichter um die Kurven fahren läßt.

Seine größte Anziehungskraft bezieht Rally Cross durch den Mehrspielermodus. Ob zu zweit mittels Split-Screen oder sogar im Quartett (Quad-Screen) – das Spiel gegen menschliche Konkurrenten ist gleichermaßen faszinierend wie spannend. Besonders wenn es im Saison-Modus um Punkte geht – 1. Platz 100, letzter 25 Punkte – zeigt sich, wer Ihre wahren Freunde sind.

Untermalt wird die wilde Raserei durch einen harten Gitarrensound sowie eine akustisch perfekte Geräuschkulisse (Sie hören sogar die Gänge einrasten). Erwähnenswert ist auch die Tatsache, daß Rally Cross keine Paßwörter vergibt, sondern auf die Memory Card setzt und außerdem den brandneuen Analog-Stick unterstützt.



Die Königsdisziplin von Rally Cross ist der Saisonmodus.

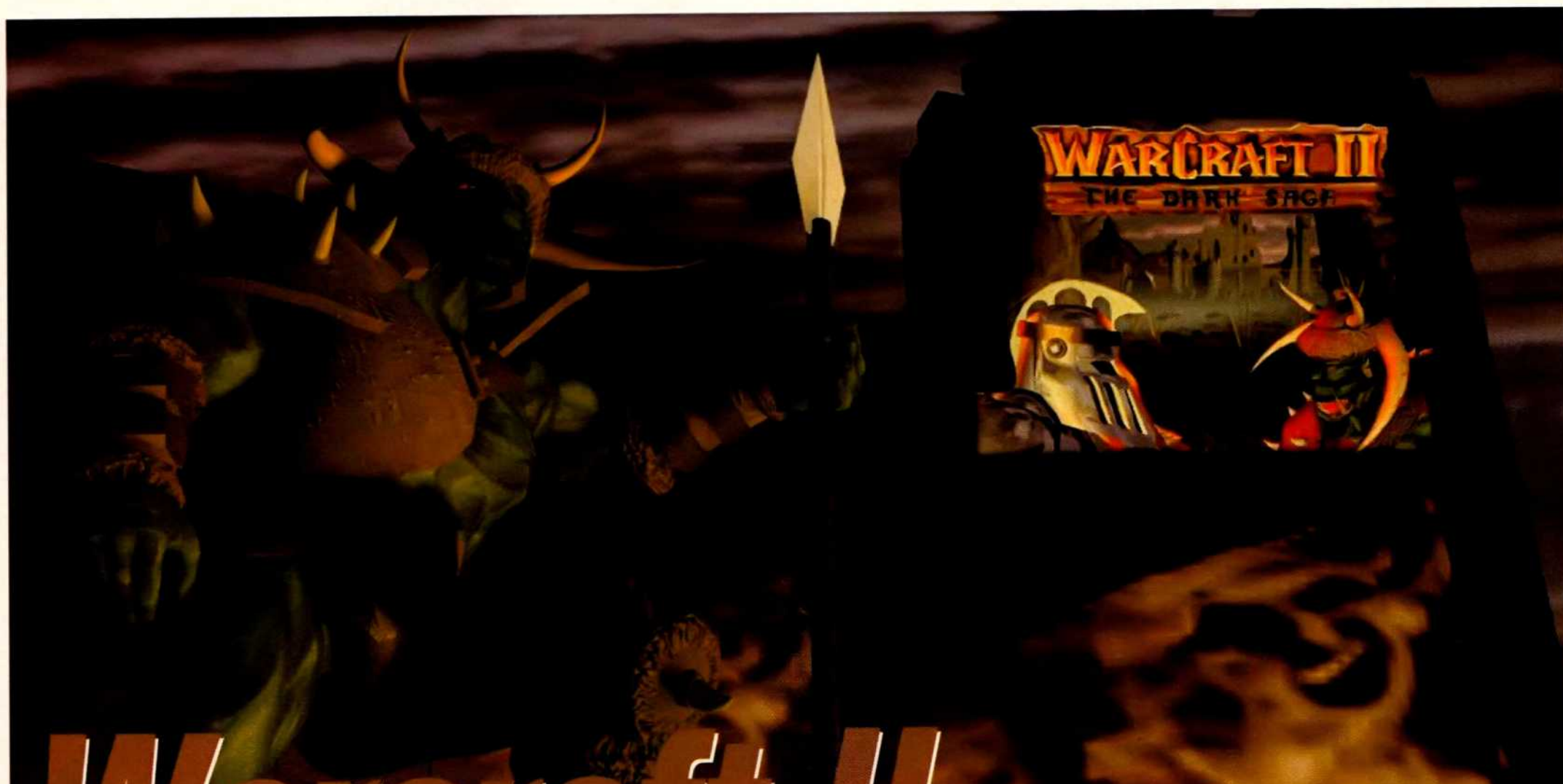


Rally Cross

Meine Meinung: Daß das Steuern eines hochgezückelten Automobils auf schlammverkrusteten Straßen nicht einfach ist, habe ich mir schon gedacht. Daß sich die Karren aber so schwerfällig wie ein Mammut mit Holzbein um die Kurven quälen, ist schon verblüffend. Allerdings bezieht Rally Cross durch diesen knackigen Schwierigkeitsgrad einen Teil seiner überdurchschnittlichen Anziehungs-

kraft. Als ehrgeiziger Autofahrer, der "Ridge Racer Revolution", "Destruction Derby 2" und "Need for Speed 2" bezwungen hat, werden Sie sich wohl nicht von allradgetriebenen Computergegnern dúpieren lassen. Der Mehrspielermodus ist sowieso genial. Anfänger sollten sich dieses Spiel allerdings vor dem Kauf vorführen lassen. Den Frust könnte sonst das Joypad zu spüren bekommen.
Artur Hoffmann

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



Warcraft II - The Dark Saga

Echtzeit-Strategie ist In: Nach "Command & Conquer" führt Sie nun "Warcraft II" in die hohe Kunst der Fantasy-Kriegsführung ein. von Michael Schmithäuser



Die Küste von Azeroth ist in undurchdringliche Nebelschwaden gehüllt. Draußen auf dem Meer ist der Himmel klar und präsentiert sich im leuchtenden Rot der Morgendämmerung. Plötzlich wird die Stille vor den Klippen von einem ohrenbetäubenden Getöse zerrissen: Die Orcs greifen an! Eine riesige Armada, bestehend aus mächtigen Galleonen und waffenstarrenden Luftschiffen, nähert sich den Küstenbefestigungen, die in den Wochen zuvor eilig von den Menschen auf dem Festland zusammengeschustert wurden. Die Krieger in der Festung bereiten sich auf die Schlacht vor, nehmen ihre Stellungen

ein und laden die Kanonen. Hoch oben auf dem Aussichtsturm beobachtet Sir Lothar besorgt den Ansturm der Orc-Armee. Unten auf dem Wasser läßt der Orc-General Doomhammer seinen Blick über die schwer einzunehmenden Befestigungen schweifen.

Nun liegt es an Ihnen, welchen der beiden tapferen Kriegshelden Sie mit Ihrem strategischen Geschick bei den Kampfhandlungen unterstützen. Warcraft II von Electronic Arts macht's möglich: Schlüpfen Sie entweder in die Haut eines menschlichen Feldherren oder in den grünen Panzer eines Orc-Kriegers.

Das von der Softwareschmiede Blizzard entwickelte Echtzeit-Strategiespiel feierte schon auf dem PC große Erfolge. Was lag also näher, als auch die PlayStation-Gemeinde mit einer eigenen Warcraft-Version zu bedenken? Doch bei der Umsetzung mußte Blizzard einige große Hürden umschiffen. Erstens wäre da die Grafik-Auflösung. Was sich auf dem PC als hochauflösende, feingezeichnete SVGA-Grafik präsentiert, mußte auf die niedrige Auflösung



[1] Der endgültige Ausgang der Schlacht wird von den Charakter-Werten der einzelnen Krieger bestimmt. **[2]** Sogar im Wasser bekriegen sich die Menschen mit den feindlich gesinnten Orcs. **[3]** Zahlreiche FMV-Videos illustrieren den Fortgang der Story.



**Unsere Bestseller
im August.**

99.-

TOKYO HIGHWAY BATTLE

Komplettes Rennspiel mit vielen Optionen und Einstellungsmöglichkeiten. Playstation Magazin 7/97: „Mit Topwagen und möglichen Maximalgeschwindigkeiten von 300 km/h reißt es Sie gewaltig mit.“ Wertung 2,2.



49.-



RAYMAN PLATINUM

Sie kennen Rayman noch nicht? Begleiten Sie den putzigen Kerl durch sechs faszinierende Welten mit insgesamt über 70 Levels. Dieses zauberhafte Jump'n Run darf in keiner Playstation-Sammlung fehlen.

99.-



TRASH IT

Abgefahrenes Jump'n Run mit Knobelspaß, tollen Gags und Mehrspielermodus. Die gelungene Umsetzung des erfolgreichen Spielhallenhits.

99.-



POWER RANGERS FULL TILT BATTLE PINBALL

15 verschiedene Flippertische, animierte Videosequenzen, Multiball-Spiel und vieles mehr. Furiose Flippersimulation nicht nur für Power Rangers-Fans.

99.-



VANDAL HEARTS

Atemberaubendes Strategiespiel mit Rollenspielelementen und deutschem Bildtext. Videogames 5/97: „... eines der besten Strategiespiele für die Playstation.“ (Wertung 83%)

MediaMarkt



der Sony-Konsole heruntergerechnet werden. Dabei herausgekommen ist eine arg pixelige Optik, die in keinsten Weise zeitgemäß wirkt. Das zweite Problem lag in der Steuerung: PC-Anwender dirigieren ihre Mannen per Maus über das virtuelle Schlachtfeld, während die meisten PlayStation-Freaks lediglich über ein Joypad verfügen. Normalerweise kommen bei der Anpassung von Strategie- und Aufbauspielen für die Joypad-Bedienung (siehe "Sim City 2000" oder "Command&Conquer") regelrechte Mehrfachbelegungs-Orgien heraus. Doch im Gegensatz zur Grafik hat Blizzard in dieser Hinsicht ganze Arbeit geleistet: Das Joypad wurde so intelligent mit Funktionen belegt, daß man nach kurzer Eingewöhnungszeit selbst die größte Armee fest im Griff hat. Das ist sehr wichtig, da Sie bei Warcraft II enorm schnell agieren müssen.

Ihre Aufgabe ist es, entweder die Orc-Krieger oder die Menschen in mehr als 60 Missionen zum Sieg zu führen. Die Zielsetzung fällt immer unterschiedlich aus: Anfangs genügt es, wenn Sie eine bestimmte Anzahl von Gebäuden errichten oder einen Freund aus der Gefangenschaft befreien. Später stehen dann schon anspruchsvollere Aufträge auf dem Programm: Führen Sie eine Attacke vom Wasser aus, oder stampfen Sie ein befestigtes Feldlager für eine bevorstehende Großoffensive aus dem Boden.

Die verschiedensten Einheiten-Typen stehen unter Ihrem Kommando. Mit am wichtigsten sind die Arbeiter, die in den Wäldern Holz hacken, nach Gold schürfen und für das Errichten von Gebäuden zuständig sind. Das Angebot an militärischen Truppen ist ebenfalls üppig ausgefallen: Das Spektrum reicht vom einfachen Fußvolk über mächtige Zauberer bis hin zu fliegenden Kriegern, die ihre Gegner aus der Luft attackieren. Selbst schweres Gerät steht Ihnen zur Verfügung: Mit Kriegsschiffen machen Sie die Meere unsicher,



[1] Der Charakter-Screen zeigt alle wichtigen Eigenschaften und Parameter einer Einheit an. **[2]** Jede Menge Einheiten-Typen sorgen dafür, daß Ihre kleine Armee die Schlacht gewinnt. **[3]** Mit einem Rahmen gruppieren Sie versprengte Einheiten zu einer schlagkräftigen Truppe.

während Sie dem Gegner auf dem Land mit Ballistas oder Katapulten einheizen. All diese Einheiten müssen allerdings erst mal angefertigt, bezahlt und unterhalten werden. Dazu müssen Sie Kasernen, Hafenanlagen oder Bauernhöfe errichten. Es gibt also viel zu tun im Lande Azeroth – ein gutes Auge, stahlharte Nerven und eine gehörige Portion Ruhe und Übersicht gehören zu den Grundeigenschaften eines jeden Warcraft-Generals.

Sie beobachten das bunte Treiben aus der Vogelperspektive. Um eine Einheit zu aktivieren, genügt ein Anklicken mit dem Cursor. Mit einem zweiten Klick sagen Sie Ihrem Arbeiter oder Soldaten, wo er sich hinbegeben soll. Per Dreieck-Taste erhalten Sie eine detaillierte Beschreibung der gerade aktiven Einheit oder des angewählten Gebäudes (Name, Stärke, Vorräte, etc.) Ein Druck auf die Kreuz-Taste läßt ein kleines Befehls-Menü erscheinen. Eingängige Sinnbilder illustrieren Anweisungen wie "Angreifen", "Rohstoffe abbauen", "Patrouillieren" oder "Stellung halten". Indem Sie einen Rahmen um mehrere Einheiten herum aufziehen, bilden Sie kampfstärke Gruppen, die alle einem gemeinsamen Befehl folgen. Betätigen Sie die R2- und L2-Tasten gemeinsam, sehen Sie eine Rohstoff-Übersicht und eine kleine Generalkarte des gesamten Gebietes. Das war's dann auch schon mit der Steuerung – die Joypad-Belegung ist so simpel ausgefallen, daß Sie jederzeit den Kopf frei haben für wichtige strategische Überlegungen.

Wenn Einheiten in einen Kampf verwickelt werden, hält sich Ihr Einfluß auf den Ausgang des Scharmützels in Grenzen. Die Kämpfer agieren weitgehend automatisch; ein kleiner Balken unterhalb des Charakters zeigt an, wieviel Lebensenergie noch zur Verfügung steht. Es kommt also – wie bei allen Spielen dieses Genres – eher auf kluge Angriffs-Taktik und gekonnte Gruppenbildung an, als auf eine schnelle Reaktion. Dieser



Das brillante FMV-Intro stimmt auf die nachfolgenden Kampfhandlungen ein.



Umstand macht Warcraft II zu einem reizvollen Titel, der sich vom Gros der Action-Knaller für die PlayStation wohltuend abhebt.

Wenn Sie alle auf der PSX-CD enthaltenen 60 Missionen der PC-Pakete "Tides of Darkness" und "Dark Portal" durchgespielt haben, ist der Spaß noch lange nicht vorbei: Dank des integrierten Szenario-Editors lassen Sie immer wieder neue Zufallswelten mit von Ihnen vorgegebenen Parametern errechnen.

Bis auf die wenig attraktive Grafik ist Warcraft II ein rundum gelungener Titel, der mit seinen vielfältigen Aufbau- und Kampf-Varianten das Herz eines jeden Genre-Fans höherschlagen lässt. Wer allerdings eher auf turbulente Action steht und mit dem Aufbau einer Infrastruktur und dem Herumschieben von Einheiten auf einer Landkarte nicht allzuviel anfangen kann, sollte die Finger von Warcraft II lassen.



Warcraft II – The Dark Saga

Meine Meinung: Endlich mal wieder Abwechslung im Action-Einerlei des PlayStation-Softwareangebots: Statt mir die Finger in einem Shoot 'em-Up oder einem Prügelspiel wund zu drücken, kann ich bei Warcraft II meine Fähigkeiten als Feldherr auf die Probe stellen. Auf den mehr als 60 virtuellen Schlachtfeldern geht es auch nicht weniger hektisch zu als im Weltraum oder in einer asiatischen Kampfarena –

doch die weitaus größere Spieltiefe fordert meine kleinen grauen Zellen viel mehr als die Ausführung eines Super-Special-Moves in einem Beat'em-Up. Für die Steuerung haben die Entwickler bei Blizzard ein dickes Extralob verdient. Lediglich für die arg lieblose Grafik gibt's einen dicken Rüffel – doch wer stört sich schon an der Optik, wenn das Gameplay bis aufs I-Tüpfelchen stimmt.

Michael Schmithäuser

■ GENRE:	Echtzeit-Strategie
■ VERFÜGBAR AB:	September
■ HERSTELLER:	Electronic Arts
■ ENTWICKLER:	Blizzard
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	1,5	■ MOTIVATION:	1,5
■ GRAFIK:	4	■ PREIS/LEISTUNG:	1,5
■ SOUND:	2		
■ PRÄSENTATION:	2		
■ GAMEPLAY:	1,5		
GESAMTWERTUNG: 1,9			

SONY-PLAYSTATION

Basisgerät normal 298,99
Multinorm-Basisgerät 379,99
(ermöglicht zusätzlich das Abspielen von US und Japan Importen)

SONY-ZUBEHÖR

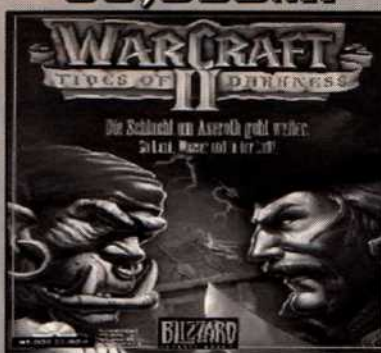
Gamebuster (Action Replay) 83,99
Controller Nachbau Farbige 34,99
Controller ALPS Designerpad 79,99
HF-Adapter Nachbau 29,99
Lenkrad mit Pedalen (Mad Catz) 139,99
Memory Card original 15 Block 36,99
Memory Card Nachbau bunt 29,99
Memory Card 360 Block LED-Anzeige 89,99
Multinorm Umbausatz 39,99
Negcon 79,99
RGB-Scartkabel 24,99
SONY-Bag 79,99
(Playstationtasche+1 Controller+1 Memory-Card)

Sonderangebote

Fade to Black Platinum 44,99
FIFA Soccer 97 65,99
Gremlin Actua Soccer Platinum 44,99
Madden 97 65,99
Need for Speed 1 Platinum 44,99
NHL Hockey 97 65,99
Road Rash Platinum 44,99
Worms Platinum 44,99

Warcraft 2

Echtzeitstrategie vom
feinsten für nur
88,99DM!



NINTENDO 64



- auch bei uns!!!

**Ständig über 200 PSX Titel
ab Lager lieferbar!**



Command & Conquer 2 (Oktober)



V-Rally



Ridge Racer Revolution Platinum

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

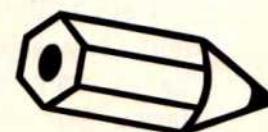
Tel: 0 24 03 / 2 11 88

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. I
rrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Alle Preise in DM!

REAL BOUT FATAL FURY™

Nach "Samurai Show-down" und "King of Fighters" erscheint nun schon der dritte Titel aus der Reihe "Ruckelige Animationen in 2-D vermitteln Spielhallenaction".

Was am Anfang noch gut war, langweilt mittlerweile.

von Philipp Schneider

Ein neues Spiel trudelt in der Redaktion ein. Sofort wird das Paket aufgerissen und der Inhalt sauber inspiziert. Der Titel klingt in-

teressant. "Real bout Fatal Fury", was will uns dieser Schriftzug sagen? Also, schnell den Open-Button auf der PlayStation gedrückt und das Spiel flugs eingelegt. Zuerst erscheint ein Standbild mit einer Gruppe von vier Männern, allesamt in schwarze Anzüge gehüllt. Wahrscheinlich wurde dieses Bild – das eigentlich überhaupt nicht zum restlichen Spiel paßt – nur als Lückenfüller für die lange Wartezeit eingeschoben. Wenn die graue Spielekonsole zu Ende geladen hat, "erfreut" ein billiges Intro den Spieler. Ein Auswahlbildschirm erscheint, in dem Sie entscheiden, ob Sie zuerst einen Abstecher in die Optionen machen wollen, sich den "How-to-play"-Modus zu Gemüte führen möchten, oder ob Sie gewillt sind, sofort in das Spiel einzusteigen. Unter "How-to-play" versteckt sich ein Trainer, der Ihnen alle Tricks und Kniffe beibringt. Leider dürfen Sie sich nicht an einem "Dummie" versuchen, der wehrlos Ihre Attacken einsteckt. Im Optionsbildschirm erwartet Sie eine Fülle

von einstellbaren Parametern. So verändern Sie den Schwierigkeitsgrad um acht Stufen von "Easy" über "Hyper Hard" bis hin zu "Cheesy Hard". Wie immer wählen Sie auch, ob Sie mit oder ohne Zeitlimit fighten wollen, oder ob Sie Ihre unübertrefflichen Highscores auf der Memory Card verewigen möchten. Selbstverständlich verändern Sie auch die Rundenzahl und ähnliches im VS-Optionsmodus. Nachdem Sie das Spiel an Ihre persönlichen Vorlieben angepaßt haben, sind Sie bereit, gegen 16 verschiedene Geg-



ner zu kämpfen. Bevor Sie jedoch den Sieg einheimen dürfen, müssen Sie sich natürlich erst für einen der Charaktere entscheiden. Die Auswahl ist trotz der vielen Figuren nicht so arg groß, da sich die einzelnen Kämpfen stark

ähneln – vom Äußeren mal abgesehen. Bis zu diesem Zeitpunkt unterscheidet sich Real bout Fatal Fury kaum von seinen Vorgängern. Einfache Bildschirme, unterlegt mit leicht verspielter Musik, geben einen nüchternen Vorgeschmack. Auch die Charakterauswahl scheint fast von King of Fighters übernommen worden zu sein. Soweit, so gut. Wenn Sie nun auf die Kampfplattform steigen, werden Sie feststellen, daß die eine oder andere Verbesserung doch noch vorgenommen wurde. Neuerdings weichen Sie dem Gegner so-

[1-2] Nette Lichteffekte bei den Specialmoves sorgen für Stimmung

gar nach hinten in den Raum hinein aus, was einen ganz leichten 3-D-Touch mit sich bringt. Mit etwas Geduld und Training gelingt es Ihnen nach kurzer Zeit sogar, den Feind zu "umrunden", um ihn so von hinten zu attackieren. Bei dieser Aktion stoßen einem dann auch die ruckeligen Animationen und die relativ einfache Grafik sauer auf. Und so jagt ein Déjà-vu-Erlebnis das nächste. Die Punchs und Kicks kommen einem ebenso bekannt vor wie die Specialmoves, die



Dieser Move hat den berühmten Mikrowellen-Effekt.

lieblos in das Spiel einprogrammiert wurden. Wie in Samurai Showdown spritzt ab und an etwas Blut, um den Spieler bei der Stange zu halten und ein bißchen "Mortal Kombat"-Flair zu erzeugen.

Neues Spiel?

Wenn Sie nun von alledem genug haben, holen Sie sich doch einen Kumpel ins Haus, den Sie dann so richtig schön nach allen Regeln der Kunst verkloppen. Der Versusmode bringt in ungefähr genauso viel Spaß wie der Single Player-Modus. Die Kämpfe sind langweilig, und durch die ruckeligen Animationen geht die Motivation



Ob dieser Herr so nett ist wie er aussieht?

auch irgendwann flöten. Ein ganz klein wenig spannender ist der Survivalmode, bei dem Sie mit einem Charakter und nur einer Lebensenergieleiste antreten. Hierbei sollten Sie sich eine Taktik zurechtlegen, da Sie immer nur eine Runde mit Ihrem Gegenspieler kämpfen. Doch trösten Sie sich: Sollten Sie ein Bildschirmleben verlieren, erscheinen lauter kleine Männchen auf dem Fernseher, die von zehn abwärts zählen. Innerhalb dieser Zeit dürfen Sie mittels Drücken der X-Taste ein Continue beanspruchen. Falls Sie jedoch bis Null warten, ertönt ein verzweifelter Schrei aus dem Nichts, der lauthals "Game Over" brüllt.

Nach all diesen Ernüchterungen werden Sie doch die eine oder andere Verbesserung feststellen. So ist es Ihnen nun möglich, auf dem Pier den Gegenspieler mit einem gekonnten Kick durch einen Stapel Bretter in das kühle Naß zu befördern. Die zweite Verbesserung ist die wirklich gute Musikuntermalung. So hören Sie beim Kampf vor Publikum in der Untergrundbahn ein sehr schweres, aber schönes klassisches Musikstück, während Sie auf dem Pier mit harten Gitarrenriffs konfrontiert werden.



Real bout Fatal Fury

Meine Meinung: Es ist eine Frechheit, dem Spieler ständig das gleiche, simple Gameplay und die gleiche veraltete Grafik vorzusetzen. Bei Samurai Showdown war ich noch begeistert von diesem neuen Look. Mittlerweile aber ödet es mich nur noch an, immer und immer wieder das Gleiche zu spielen. Wenn ich schon hundert Mark für ein Game investiere, dann will ich auch unterhalten werden.

Sicher, die eine oder andere Verbesserung wurde zwar mit eingebracht, aber das war's dann auch schon. Die Jungs von SNK sollten sich mal an Spielen wie "Battle Arena Toshinden 3" orientieren. Dort hat Takara ein fast komplett neues Spiel erschaffen, das vor Verbesserungen nur so strotzt. In diesem Sinne wünsche ich mir von SNK in der Zukunft mal ein Spiel, das völlig anders ist.

Philipp Schneider

■ GENRE:	Beat'em-Up
■ VERFÜGBAR AB:	September
■ HERSTELLER:	SCE
■ ENTWICKLER:	SNK
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

■ MOTIVATION:	4
■ PREIS/LEISTUNG:	4

GESAMTWERTUNG: **3,8**

Independence Day – ID4

Die Hard, Star Trek, Star Wars. Kaum ein echter Reißer an den Kinokassen versucht nicht, sich als interaktives Abbild des Zelluloidsteifens in die Herzen und Portemonnaies der Fans zu schleichen.

“Independence Day“ ist da keine Ausnahme. von Ingo Böhme



Ein Jahr ist vergangen, seit in den Kinos der Streifen Independence Day von Roland Emmerich das Publikum begeisterte. Selbst von Klassikern wie Star Wars oder Star Trek verwöhnte Cineasten waren verblüfft über die eindrucksvollen Tricks dieses Meisterwerks. Raumschiffe, die die Atmosphäre in gigantischen, rot glühenden Feuerwolken durchgleiten. Der Zerstörer mit seinem Durchmesser von knapp 30 Kilometern direkt über dem Weißen Haus. Und nicht zuletzt – als Bruch eines Sakrilegs – die Explosion des Regierungssitzes.

Über die Story mag man sich streiten, aber in einem Punkt sind sich wohl alle einig: ID4 ist ein audiovisueller Festschmaus in einem Drei-Sterne-Restaurant.

Ebenso brillant beginnt auch das gleichnamige Spiel. Ausdrucksvoll dröhnen die Lautsprecher Ihres Fernsehers, und das Mutterschiff schiebt sich ins Bild. Wenn Sie jetzt das Gefühl eines Déjà-vu-Erlebnisses haben, irren Sie nicht. Denn das gesamte Spiel ist durchzogen von Sequenzen des Kinofilms. Bei soviel grafischer Perfektion darf man gespannt sein auf den interaktiven Part.

Aber bereits bei der ersten Szene des eigentlichen Spiels fällt jedem halbwegs ästhetisch veranlagten Zocker die Kinnlade runter. Auf dem Monitor erscheinen Bilder, die bestenfalls in einem frühen PC-Spiel eine Daseinsberechtigung gehabt hätten. Einfallslose Landschaften als Kulisse paaren sich mit kantigen und völlig unrealistisch wirkenden Objekten. Die spärlichen Bo-

nuspunkte hängen wahllos in der Gegend herum. Und in puncto Sound wirkt der Unterschied zu den eingestreuten Videosequenzen besonders kraß. Monotone, an die Hintergrundmusik des Weißen Hais erinnernde Tonfolgen, kombiniert mit wenigen realistisch klingenden Geräuscheinlagen.

Das eigentliche Gameplay ist über 13 verschiedene Szenarien verteilt: Der Grand Canyon, Washington DC, Tokio, Paris, New York, Las Vegas und so weiter. Bei jeder Landschaft erhalten Sie leicht veränderte Grafiken und etwas voneinander abweichende Missionen. Die Betonung liegt auf "etwas". Denn das Hauptziel jeder Stufe ist es, den außerirdischen Städtezerstörer in Schutt und Asche zu legen, indem Sie dessen Primärwaffe außer Gefecht setzen. Im Film war dies jener sondenartige Mechanismus, der langsam aus der Mitte der Unterseite herausgefahren wurde, um innerhalb von Sekunden das Weiße Haus und das Empire State Building mit seinem grünen Vernichtungsstrahl dem Erdboden gleich zu machen. Sie sind dabei ein Pilot, der in einer F18 beginnt und sich dann über acht weitere Flugzeugtypen bis zu einem der Alien-Jäger hocharbeitet.

Für ein Game mit Luftkampfcharakter sind Sie in Ihrer Bewegungsfreiheit sehr eingeschränkt. Nach oben ist Ihnen der Weg durch den Städtezerstörer versperrt, der drohend über jeder Szene schwebt. Und fliegen Sie zu weit in eine Richtung, prallen Sie von dem Schutzwall des Alien-Kolosses ab, der sich kreisförmig um das Terrain zieht. Hier stellt sich dem kausal denken-

Alternative Spiele

Gunship 2000	2,0
Top Gun	3,5
Starfighter 3000	2,3



Das Beste an dem ganzen Spiel sind die Sequenzen aus dem Kinofilm. Leider sind davon nur knappe drei Minuten zu sehen.



den Menschen zwar die Frage "Wie bin ich denn überhaupt da reingekommen?" Aber diese Frage können nicht einmal die Macher von ID4 beantworten. Auch innerhalb Ihres abgesteckten Käfigs ist Ihre Bewegungsfreiheit noch beschränkt. An Manövern bringt man gerade einmal eine Seitwärtsrolle zustande. Weitere Stunts haben die Programmierer nicht vorgesehen. Jede Mission läuft gegen die Uhr. In diesem zeitlichen Rahmen tun Sie nichts anderes, als ausweichen und feuern.

Schon in der Ausgabe 3/97 des PlayStation Magazins hatten wir einen ersten Eindruck des Spiels gewonnen. Bereits damals war die Enttäuschung groß. Doch blieb die Hoffnung, daß sich die Programmierer für das Resultat gehörig schämen und das Spiel noch komplett überarbeiten würden. Nachdem wir jedoch das fertige Game unter die Lupe genommen haben, ist eine weitere Hoffnung den Bach runter gegangen.



Independence Day – ID4

Meine Meinung: Ein schlechteres Shoot'em-Up habe ich auf der PlayStation noch nie gesehen. Selbst beim PC muß ich schon lange zurückdenken, um mich an eine vergleichbare Minderleistung zu erinnern. Daß dieses Spiel denselben Namen trägt wie der brillante Film des Regisseurs Roland Emmerich, ist eine Frechheit: Der Sound ist – während der Spielphasen – öde und von schlechter Qualität, die

Grafik ist zum Heulen und die Spielidee so alt, daß Sie sie vor lauter Spinnennetzen gar nicht mehr erkennen. Das einzig Schöne an dem Game sind die FMV-Sequenzen aus dem Film. Aber um die zu sehen, brauchen Sie nicht zur Konsole zu greifen. Mein Tip: Vergällen Sie sich nicht den tollen Film mit dem schlechten Spiel. Sparen Sie lieber Ihr Geld und kaufen Sie das Video!

Ingo Böhme

■ GENRE:	Shoot'em-Up		
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel		
■ HERSTELLER:	Electronic Arts		
■ ENTWICKLER:	Electronic Arts		
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch		
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch		
■ SPIELIDEE:	4	■ MOTIVATION:	5
■ GRAFIK:	4,5	■ PREIS/LEISTUNG:	4,5
■ SOUND:	5		
■ PRÄSENTATION:	3		
■ GAMEPLAY:	4,5	GESAMTWERTUNG:	4,4

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

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



89.95



89.95



299,95

PlayStation 299,95

Agent Armstrong*
adidas Soccer Intern.
Andretti Racing
Ball Blazer*
Battlestations
Bedlam
Blazing Dragons
Burning Road
Crash Bandicoot
Crow - City of Angels
Darklight Conflict*
Davis Cup Tennis
Discworld (kompl. deutsch)
Disruptor
Epidemic
Excalibur
Exhumed
Extreme Games 2
FIFA Soccer '97
Independence Day
Int. Superstar Soccer Pro
Legacy of Kain
Little Big Adventure
Lifeforce Tenka
Lost Vikings 2
Machine Hunter*
Mass Destruction*
Mechwarrior 2

dt	89.95	Monstrous
dt	99.95	NBA In The Zone 2
da	79.95	NBA Live '97
dt	89.95	NHL Hockey '97 EA
dt	79.95	Need for Speed 2
dt	89.95	Onside Soccer
dt	89.95	Overblood
dt	89.95	Pandemonium
dt	59.95	Pang Collection*
dt	109.95	Panzer General 2
dt	89.95	Perfect Weapon*
dt	89.95	Pete Sampras Tennis
dt	89.95	Porsche Challenge
utch)	94.95	Power Play Hockey
dt	49.95	Rage Racer
dt	84.95	Rally Cross*
dt	99.95	Rayman
dt	89.95	Raystorm*
dt	84.95	Rebel Assault 2
dt	59.95	Resident Evil
dt	89.95	Return Fire
Pro dt	99.95	Road Rage*
dt	89.95	Robotron X
dt	79.95	Sentient
dt	99.95	Sim City 2000
dt	89.95	Soulblade
dt	89.95	Soviet Strike
dt	89.95	Space Jam
dt	89.95	Spider
		Star Gladiator

Alien Trilogy, Bust a Move 2,
Destruction Derby, Famed to
Black, FIFA '96, NBA Live '96,
Onslaught, Pro Pinball,
Road Rash, Ridge Racer,
Starfighter 3000, Tekken,
Tohshinden, WipeOut, Worms

Aus die Maus!
Die "Mainzer Str." macht
demnächst dicht...

...aber wir kommen wieder,
auf über 250 qm

dt	99,95	Streetfighter alpha 2	dt	89,95
dt	99,95	Street Racer	dt	79,95
dt	99,95	Strike Point	dt	99,95
dt	59,95	Suikoden	da	99,95
dt	59,95	Swagman	dt	89,95
dt	89,95	Syndicate Wars	dt	89,95
dt	49,95	Tempest X	dt	89,95
dt	89,95	Test Drive Off Road*	da	89,95
dt	89,95	Tokyo Highway Battle	dt	99,95
dt	89,95	Tomb Raider	dt	89,95
dt	89,95	Total NBA '97	dt	84,95
dt	79,95	Transport Tycoon*	dt	89,95
dt	59,95	Trash It*	dt	89,95
dt	84,95	Tunnel B1	dt	89,95
dt	79,95	Twisted Metal 2	dt	94,95
dt	99,95	Victory Boxing	dt	89,95
dt	84,95	Vandal Hearts	da	99,95
dt	49,95	VR Pool	dt	89,95
dt	94,95	Warcraft 2*	dt	89,95
dt	99,95	Wing Commander III	dt	89,95
dt	99,95	Wing Commander IV	dt	89,95
dt	89,95	X-Com: Terror f.t. Deep	dt	99,95
da	89,95	Umbau dt/us/jp in 48hl	dt	89,00
da	99,95	...und viele andere Titel auf Anfrage.		
e	99,95	Druckfehler und Preisänderungen		
dt	89,95	vorbehalten. Versand: Vorkasse 6 DM		
dt	99,95	Porto, NN 9,90 DM Porto+NN; ab 3 Artikeln		
dt	89,95	versandfrei! Bestellungen bis 16.00 Uhr		
dt	89,95	werden noch am selben Tag verschickt.		
dt	89,95	Wir haften nicht für die Kompatibilität der		
dt	89,95	Spiele oder Zubehöriteile. * Titel war bei		
dt	69,95	Anzeigenschluß noch nicht erhältlich!		
		Ab 400 DM Ratenkauf möglich.		



89,95*

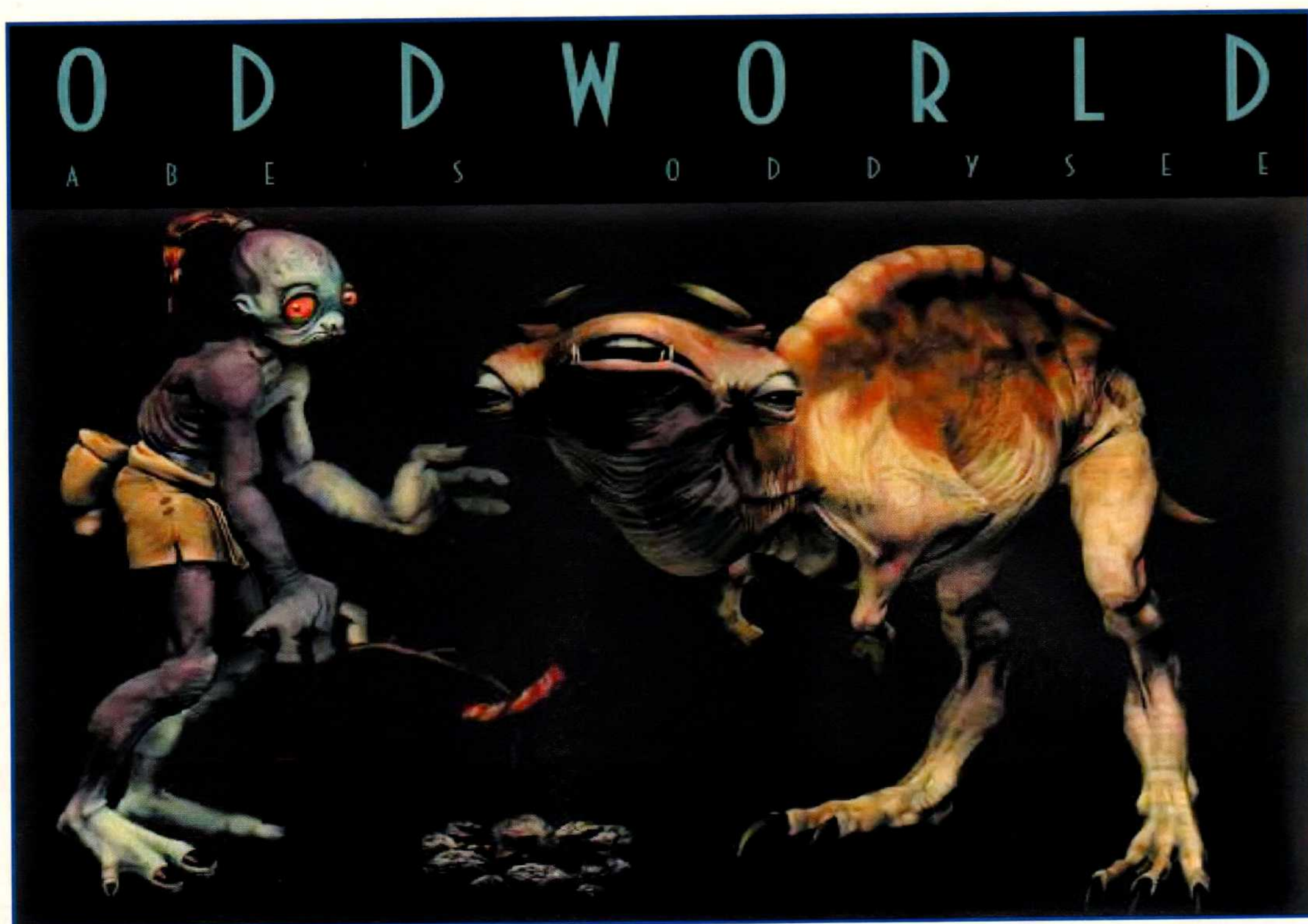


89.95

V-Rally

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.

Händleranfragen sind willkommen.



Frischer Wind im Jump-'n-Run-Genre: Die innovative Softwareschmiede "Oddworld Inhabitants" präsentiert mit den Abenteuern des liebenswerten Abe einen absoluten Überflieger. von Michael Schmithäuser

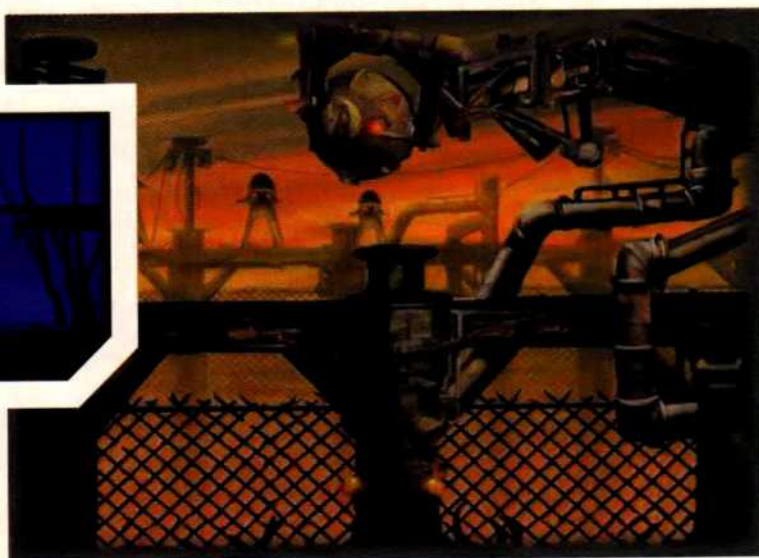


Mein Name ist Abe. Ich arbeite in den Rupture Farms, einer großen Lebensmittelfabrik für Fleischprodukte. Eigentlich bin ich ein Sklave, wie alle Mukodons hier. Mein Job als Fußbodenkosmetiker in der Fleischfabrik gefiel mir recht gut. Bis zu jenem Tag, als ich heimlich bei der Jahrespräsentation des Vorstandes zuschaute. Da die Umsätze der Rupture Farms in den Keller fielen, mußte sich mein Chef Molluck ein neues Produkt einfallen lassen. Seine Idee war einfach widerwärtig: Mukodon-Häppchen in Konservendosen! Ich und alle meine lieben Artgenossen sollten geschlachtet und zu Fleischwaren verarbeitet werden! Das war nun der Lohn für jahrelange treue Dienste. Von diesem Moment an gab es für mich nur noch eins: Raus aus der Fabrik, und zwar schnell! Doch meine Fluchtpläne wurden von Molluck und seinen Schergen durchkreuzt, und nun bin ich Freiwild für die schießwütigen Sligs und bissigen Slugs in den Gängen der Rupture Farms. Bitte – helfen Sie mir!

tion des Vorstandes zuschaute. Da die Umsätze der Rupture Farms in den Keller fielen, mußte sich mein Chef Molluck ein neues Produkt einfallen lassen. Seine Idee war einfach widerwärtig: Mukodon-Häppchen in Konservendosen! Ich und alle meine lieben Artgenossen sollten geschlachtet und zu Fleischwaren verarbeitet werden! Das war nun der Lohn für jahrelange treue Dienste. Von diesem Moment an gab es für mich nur noch eins: Raus aus der Fabrik, und zwar schnell! Doch meine Fluchtpläne wurden von Molluck und seinen Schergen durchkreuzt, und nun bin ich Freiwild für die schießwütigen Sligs und bissigen Slugs in den Gängen der Rupture Farms. Bitte – helfen Sie mir!



Jede der über 400 Hintergrundgrafiken ist ein kleines Meisterwerk.



Seltsame Welt

Wie kann man den verzweiferten Hilferuf eines derart geplagten Zeitgenossen ignorieren? Also werfen Sie die PlayStation an, legen Sie die Silberscheibe mit der Aufschrift "Abe's Oddysee" ein, und greifen Sie sich das Joypad. Retten Sie

die Mukodons vor der Verwüstung durch gierige Konzern-Bosse!

Abe erzählt Ihnen seine traurige Geschichte im Intro des Jump-'n-Run-Knüllers Abe's Oddysee, dem ersten von insgesamt fünf geplanten Titeln der "Oddworld"-Serie. "Oddworld" bedeutet soviel wie "Seltsame Welt". Der Name ist Programm: So viele skurrile Charaktere, wie sich in Abe's Oddysee auf dem Bildschirm tummeln, hat es seit "Earthworm Jim" nicht mehr gegeben. Dazu noch die abgedrehte Story und die schräge Grafik – fertig ist der verrückteste Titel des Spiele-Herbsts '97 (mal abgesehen von "PaRappa the Rapper" – aber ist das eigentlich ein Spiel?).

Doch das vom US-amerikanischen Softwarehaus Oddworld Inhabitants geschaffene Meisterwerk bietet weit mehr als nur Verrücktheiten. Es ist eines der innovativsten Plattformspele, die jemals über die Fernsehschirme geflimmert sind. Entgegen dem aktuellen 3-D-Trend (siehe "Crash" und "Pandemonium"), gibt sich Abe's Oddysee bewußt zweidimensional und kommt – in der Ära der 32-Bit Konsolen fast undenkbar – ohne jegliches Scrolling aus; was nicht heißt, daß nichts für's Auge geboten wird: Jedes der über 400 "Bühnenbilder" wirkt wie ein kleines Gemälde. Von der Fleischfabrik im Industrial-Design über die düsteren Wälder in der nahen Umgebung bis hin zur surrealistisch wirkenden Wüste – jeder Abschnitt der riesigen Spielwelt wurde mit viel Liebe zum Detail gestaltet und aufwendig gerendert. Eine besondere Augenweide sind die zahllosen Videosequenzen: Die Mini-Filmchen im perfekten Comic-Stil werden nahtlos über die jeweilige Spielgrafik geblendet, so daß absolut kein Übergang zwischen Spiel und Video sichtbar wird. Auch bei der Charakter-Animation haben sich die Grafiker große Mühe gegeben: Abe und seine Gegner bewegen sich in bester Zeichentrick-Manier geschmeidig über den Bildschirm.

Die Sound-Untermalung steht der optischen Güte in nichts nach. Die Hintergrundmusik fällt ungemein dynamisch aus und paßt sich der je-

weiligen Situation an – wenn etwa ein besonders fieser Gegner naht, schwillt die Musik zu einem bedrohlichen Crescendo an. Auch die Soundeffekte – allen voran die urkomisch klingende Stimme von Abe – verwöhnen die Ohren des Spielers.

Anspruchsvolles Gameplay

Ihre Aufgabe als Spieler ist es, Abe sicher aus der Fabrik herauszulotsen und seine Flucht durch den Wald und die Wüste sicherzustellen. Natürlich will Abe seine Artgenossen nicht in der Rupture Farm zurücklassen, und so müssen Sie sich auch noch um die Rettung von 99 Mukodons kümmern. Abe's besondere Fähigkeiten helfen Ihnen bei der Bewältigung dieser wahrlich nicht



[1] Abe in der Gewalt des gewissenlosen Konzernchefs Mollock. [2] Dank nichtlinearem Spiel Aufbau gibt es in Abe's Oddysee mehrere Enden: Hier hat es unser Held leider nicht geschafft... [3] Die bössartigen Sligs durchstreifen Tag und Nacht die Gänge der Rupture Farm.



Aus dem Intro: Während der trostlosen Sklavenarbeit in den Rupture Farms entdeckt Abe bei der Raumpflege, was Mollok mit ihm und seinen Artgenossen vorhat. Panisch ergreift er daraufhin die Flucht.

Die Bewohner von Oddworld



Elum

Das etwas belämmert dreinschauende Elum läßt sich zu einem schnellen und kräftigen Reittier abrichten. Ideal für Abe's Exkursionen in die Weiten der Wüste.



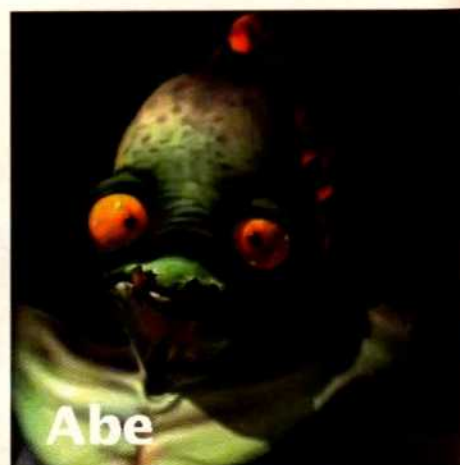
Mollock the Glukkon

Der bösertige Chef der Rupture Farms. Der kettenrauchende Fettwanst hatte die Idee, die Mukodons in Fleischkonserven zu verwandeln.



Scrabs

Hochaggressive, pfeilschnelle Kreaturen, die in der Wüste leben. Da Slogs absolute Einzelgänger sind, fliegen bei einer Begegnung die Fetzen. Diesen Umstand kann Abe zu seinem Vorteil ausnutzen...



Abe

Abe gehört zur Rasse der Mukodons; schwächtigen grün-blauen Wesen, die über magische Kräfte verfügen, mit denen sie fremde Kreaturen steuern können.



Slogs

Träge Muskelberge mit einem furchteinflößenden Gebiß. Die geifernden Slogs verspeisen einen schwächtigen Mukodon zum Nachtisch.



Sligs

Mollucks Sklaventreiber. Schleimig-grüne Androiden, die mit Vorliebe auf putzende Mukodons einprügeln und den Finger schnell am Abzug ihrer Automatikgewehre haben.

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

CP079

leichten Aufgabe. Das schmächtige Kerlchen rennt, kugelt pfeilschnell über den Boden, duckt sich, springt meterweit und zieht sich in bester Lara-Croft-Manier an Mauervorsprüngen hoch. Darüber hinaus kann Abe mit seinen Artgenossen sprechen und sie so zur Flucht animieren. Seine herausragendste Fähigkeit ist die magische Kontrolle über andere Kreaturen: Wenn sich der blaue Geselle ein paar Sekunden konzentriert, schlüpft sein Geist in den Körper einer gegnerischen Kreatur – diese läßt sich dann statt Abe von Ihnen über den Bildschirm bewegen.

Jede Menge kniffliger Puzzles warten darauf, von Ihnen bewältigt zu werden. Elemente wie Schalter, Blitzfallen, Aufzüge, Überwachungsroboter, Tretminen und Falltüren müssen geschickt umgangen oder eingesetzt werden, damit Abe seinen Weg aus der Fabrik findet. Zu allem Überdruß lauern an jeder Ecke die streitlustigen Schergen des Fabrikleiters auf den abtrünnigen Fußbodenkosmetiker. Furchterregende Monster wie die schießwütigen Sliks oder die bissigen Slogs fackeln nicht lange, wenn es um die Exekution von Flüchtlingen geht. Gott sei Dank zeigt sich Abe's Oddysee auch in Sachen Bildschirmleben innovativ: Segnet Ihr Mukodon das Zeitliche, ersteht er beliebig oft wieder auf.

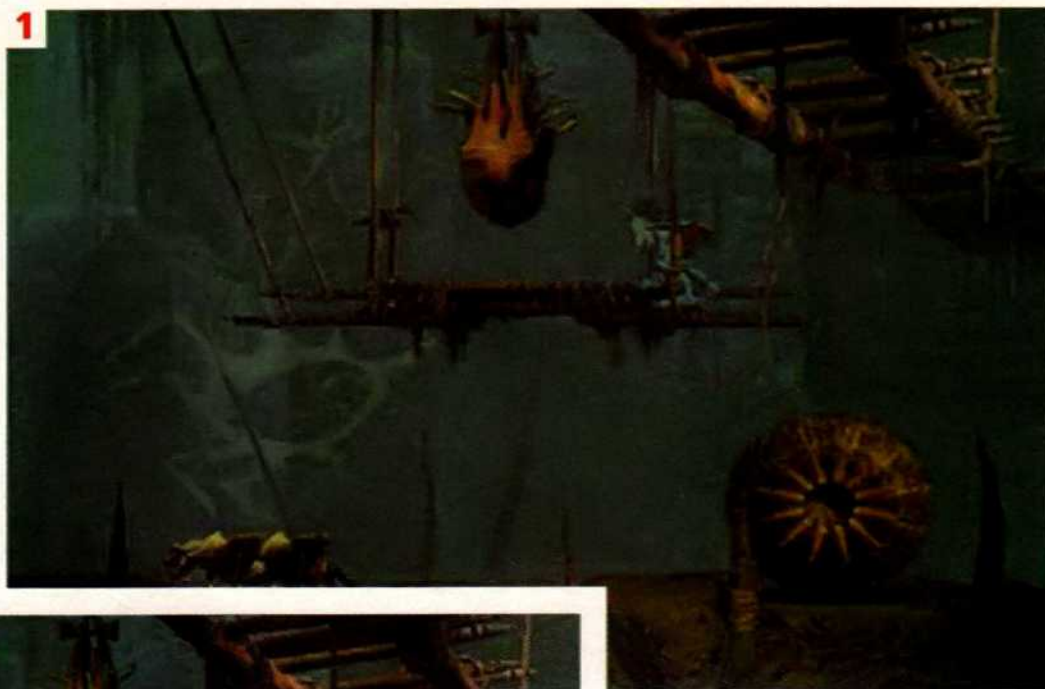
Zeug zum Kultspiel

Die trickreich gestalteten Level, die kniffligen Puzzles und der kontinuierlich ansteigende Schwierigkeitsgrad machen aus Abe's Oddysee einen Spielgenuß erster Güte. Fans von perfekt designten Plattform-Spielen sollten auf jeden Fall zugreifen. Auch überzeugte Gegner des Jump-'n-Run-Genres sollten mal einen Blick auf den ersten Oddworld-Titel werfen – es könnte sein, daß ihnen sonst eines der wenigen PlayStation-Spiele mit echtem Kult-Status entgeht.

pat



In der Wüste macht Abe Bekanntschaft mit seinem Reittier Elum.



[1-2] Ein Hauch von Indiana Jones: Abe flüchtet vor dem Gesteinsbrocken, schwingt sich auf die hängenden Balken und guckt von oben zu, wie der Scrab plattgemacht wird. **[3]** Die Laufschrift am oberen Bildrand gibt Ihnen wertvolle Tips. Der Vogelschwarm in der Mitte ist für Ihre Mukodon-Kollegen das Tor in die Freiheit. **[4]** Hoppla! Da sind wir wohl aus Versehen auf eine Bombe getreten... **[5]** Die Scrabs leben in riesigen Spinnennetzen und sind Abe gar nicht wohlgesonnen. **[6]** Simsalabim: Im Wald-Dorf setzt Abe seine magischen Fähigkeiten ein, um Kontrolle über einen Slig zu erhalten.



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, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰ Uhr

Neue Bestellzeiten: Jetzt auch Samstag von 9 bis 13 Uhr!!!

WIAL SHOP AUGSBURG:

Karolinenstr./Ecke Karlstr.

Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ u. 13³⁰-18⁰⁰

Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰

Jetzt

auf

2 Etagen

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
☐ AGENT ARMSTRONG*	KD 85,90
☐ A-TRAIN*	DA 99,90
☐ BAPHOMET'S FLUCH	KD 95,90
☐ BATTLE STATIONS	DA 85,90
☐ BEDLAM	KD 89,90
☐ BLACK DAWN	DA 79,90
☐ BREAKPOINT TENNIS	DA 59,90
☐ BROKEN HELIX*	KD 99,90
☐ CARNAGE HEART	DA 85,90
☐ CASPER	KD 89,90
☐ COMMAND & CONQUER	KD 99,90
☐ CRASH BANDICOOT	DA 99,90
☐ CROC*	KD 85,90
☐ CRUSADER - NO REMORSE	KD 85,90
☐ CRYPT KILLER	DA 99,90
☐ DARK FORCES PSX	DA 85,90
☐ DARKLIGHT CONFLICT	DA 79,90
☐ DARKSTALKERS	DA 85,90
☐ DAVIS CUP TENNIS	DA 85,90
☐ DEATHDROME*	DA 99,90
☐ DESTRUCTION DERBY 2	KD 89,90
☐ DISCWORLD	KD 85,90
☐ DUNGEON KEEPER*	DA 75,90
☐ EARTHWORM JIM 2	DA 85,90
☐ EPIDEMIC	DA 89,90
☐ EXCALIBUR 2555 A.D.	KD 85,90
☐ FIFA SOCCER 97	DA 109,90
☐ FORMULA 1	DA 89,90
☐ GRID RUN	DA 85,90
☐ HEAVENS GATE	KD 85,90
☐ HERC'S ADVENTURE -LUCAS ARTS*	DA 89,90
☐ HEXEN	DA 89,90
☐ INDEPENDENCE DAY	KD 85,90
☐ INT. SUPER STARS SOCCER PRO	DA 99,90
☐ JET RAIDER	DA 89,90
☐ JUPITER STRIKE	DA 49,90
☐ KING OF FIGHTERS	DA 85,90
☐ LEGACY OF KAIN	DA 89,90
☐ LIFE FORCE: TENKA*	DA 95,90
☐ LITTLE BIG ADVENTURE	KD 85,90
☐ LOST VIKINGS 2	KD 89,90
☐ LOST WORLD: JURASSIC PARK 2*	KD 85,90
☐ MACHINE HUNTER*	DA 85,90
☐ MADDEN 97	DA 85,90
☐ MAGIC THE GATHERING*	KD 89,90
☐ MECHWARRIOR 2	DA 85,90
☐ MEGA MAN X3	DA 85,90
☐ MICRO MACHINES V3	DA 85,90
☐ MONSTER TRUCKS*	DA 99,90
☐ MOTO RACER*	DA 85,90
☐ MOTOR TOON GRAND PRIX 2	DA 49,90
☐ NAMCO PRIME GOAL SOCCER	DA 49,90
☐ NANOTEK WARRIOR	DA 85,90
☐ 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 49,90
☐ NHL HOCKEY 97	DA 85,90
☐ ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE*	DA 85,90
☐ OLYMPIC SOCCER	DA 49,90
☐ OVERBLOOD	KD 85,90
☐ PANDEMONIUM	DA 89,90
☐ PANZER GENERAL II	DA 89,90
☐ PERFECT WEAPON*	KD 85,90
☐ PGA TOUR GOLF 97	DA 85,90
☐ PLAYER MANAGER	KD 85,90
☐ PORSCHE CHALLENGE	KD 85,90
☐ POWER RANGERS PINBALL	DA 89,90
☐ RAGE RACER	KD 99,90
☐ RALLY CROSS	KD 85,90
☐ REBEL ASSAULT 2	DA 95,90
☐ RESIDENT EVIL 2*	DA 85,90
☐ SENTIENT	E 99,90
☐ SKELETON WARRIORS	DA 49,90

KD = KOMPLETT DEUTSCH, DA = DT. 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 nur gegen Eurocheck.

Software ab 200 DM (Warenwert der Sendung) im

Inland versandkostenfrei !!!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

SONY Playstation

☐ SOUL BLADE	DA 99,90
☐ SPACE JAM	KD 49,90
☐ SPIDER	DA 85,90
☐ STAR GLADIATOR	DA 89,90
☐ STEEL HARBINGER	DA 49,90
☐ STREET FIGHTER ALPHA 2	DA 85,90
☐ STRIKE POINT	KD 85,90
☐ SUIKODEN	DA 99,90
☐ SUPER PANG COLLECTION	DA 85,90
☐ SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO*	DA 69,90
☐ SUPER SONIC RACERS	DA 85,90
☐ SWAGMAN	DA 85,90
☐ SYNDICATE WARS	KD 85,90
☐ TEKKEN 2	DA 109,90
☐ TEST DRIVE: OFFROAD	DA 85,90
☐ TIGER SHARK	DA 89,90
☐ TILT!	DA 79,90
☐ TIME CRISIS	DA 89,90
☐ TIME CRISIS INCL. PREDATOR GUN	DA 159,90
☐ TOBAL NO. 1	DA 95,90
☐ TOMB RAIDER INCL. LÖSUNGSBUCH	KD 89,90
☐ TOSHINDEN2	DA 99,90
☐ TRANSPORT TYCOON	DA 99,90
☐ TWISTED METAL 2	DA 95,90
☐ V-RALLYE	DA 89,90
☐ VANDAL HEARTS	DA 99,90
☐ VICTORY BOXING	DA 79,90
☐ VIRTUA GOLF	DA 89,90
☐ VIRTUAL POOL	DA 85,90
☐ VMX RACING	DA 85,90
☐ WARCRAFT 2*	KD 85,90
☐ WARHAMMER: SCHATTEN DER RATTE	KD 85,90
☐ WHIZZ	KD 79,90
☐ WING COMMANDER 4	KD 89,90
☐ WIPE OUT 2097	DA 99,90
☐ WORMS	KD 59,90
☐ WWF IN YOUR HOUSE	DA 85,90
☐ X2	DA 49,90
☐ X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM*	DA 89,90

PSX PLATINUM EDITION:

FADE TO BLACK, FIFA 96, PGA 96, ROAD RASH, NEED
FOR SPEED, BUST A MOVE 2, ALIEN TRILOGY, RIDGE
RACER, TOSHINDEN, DESTRUCTION DERBY, TEKKEN,
WIPEOUT UND AIR COMBAT 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
☐ LINK KABEL SONY PSX	DA 49,90
☐ MAD CATZ LENKRAID SONY PSX	DA 149,90
☐ MEMORY CARD 8MB/120 BLOCKS	DA 69,90
☐ 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 299,90
MEMORY CARD 1 MB N64	DA 65,90
JOYPAD NINTENDO	DA 59,90
JOYPADVERLÄNGERUNG N64	DA 29,90
UNIVERSALADAPTER (USA/JAPAN)	E 49,90
DOOM N64 (08/97)	DA 149,90
HEXEN N64 (08/97)	DA 149,90
INT. SUPER STAR SOCCER N64*	DA 159,90
KILLER INSTINCT GOLD N64	DA 139,90
MK TRILOGY N64	DA 149,90
PILOTWINGS N64	KD 109,90
SUPER MARIO N64	KD 89,90
SUPER MARIO KART N64	KD 89,90
STAR WARS: SHAD. O. T. EMPIRE	KD 119,90
TUROC N64	KD 139,90
TUROC N64 ENGL. PAL VERSION	E 139,90
WAVERACE N64	KD 89,90

BITTE SCHICKT MIR DEN NEUEN
WIAL KATALOG 11/97

UNVERBINDLICH AN FOLGENDE ADRESSE:

NAME:

STRASSE:

PLZ/ORT:



[1] Mit handbetriebenen Aufzügen wechselt Abe zwischen den Ebenen.
[2] Schnappschuß aus dem Familienalbum: Die Hauptdarsteller des ersten Oddworld-Titels.



Oddworld – Abe's Oddysee

Meine Meinung: Während sich alle anderen Hersteller mit superflüssigem Scrolling und perfekten 3-D-Grafiken gegenseitig überbieten, erdreistet sich eine bislang unbekannte Software-Schmiede, ein zweidimensionales Plattformspiel mit harten Überblendungen abzuliefern! Doch halt: Die Entwickler von Abe's Oddysee haben diese scheinbar veraltete Technik bewußt als Stilmittel für ein technisch und spielerisch über-

ragendes Jump'n-Run eingesetzt. Die Hintergrundgrafiken sind eine Augenweide, die Charaktere scheinen direkt einem Zeichentrickfilm entsprungen, und die Soundkulisse ist wie Kaugummi für die Ohren. Dazu kommt noch das bis ins letzte Detail ausgetüftelte Level-Design mit seinen zahllosen Puzzles und fiesen Gegnern. Abe's Oddysee hat das Zeug zum absoluten Kultspiel.

Michael Schmithäuser

■ GENRE:	Jump'n-Run
■ VERFÜGBAR AB:	Oktober
■ HERSTELLER:	GT Interactive
■ ENTWICKLER:	Oddworld Inhabitants
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMTWERTUNG:

1,5



[1] Zu Beginn des Spiels geht es noch verhältnismäßig übersichtlich zu. [2] Auch RayStorm bietet beeindruckende Lichteffekte. [3] Einer der vielen Endgegner.

RAYSTORM

Plant Taito eine neue Serie, oder fallen den Marketing-spezialisten keine Namen mehr ein? Nach dem Crash'em-Up "RayTracers" präsentiert das japanische Unternehmen mit "RayStorm" eine Old-School-Weltraumballerei. von Artur Hoffmann

Es gab einmal eine Periode, in der die Bildschirme ambitionierter Gamer von seitwärts scrollenden Raumschiff-Ballerspielen belagert wurden. Diese Vorherrschaft dauerte solange an, bis eine unbekannte texanische Softwareklitsche namens id die Sharewareversion eines 3-D-Shooters im Internet feilbot. Von diesem "Doom-Day" an schienen alle Programmierer von einem böartigen und blutrünstigen Virus befallen zu sein. 2-D war megaout, ein scrollender Bildschirm eine programmiertechnische Bankrotterklärung und Raumschiffe, die gab es sowieso nur noch in den Köpfen der NASA-Ingenieure.

Lediglich ein kleiner Haufen aufrechter japanischer Softwareentwickler interessierte sich noch für das 2-D-Action-Genre und warf vereinzelte Spiele auf

den Markt. Die meisten davon blieben allerdings bei der Überquerung des Ozeans im 3-D-Shooter-Stau stecken. Da nun endlich auch das hinterletzte Unternehmen mindestens ein Shoot'em-Up programmiert hat und sich die Kunden nicht mehr so leicht ködern lassen, scheint ein Revival bevorzuzustehen. Taitos Arcadeumsetzung RayStorm könnte – einen Verkaufserfolg vorausgesetzt – die Initialzündung sein und dem totgeglauten Trend neues Leben einhauchen.



[1] Ihre Widersacher haben Ihnen ganz schön was entgegensetzen. [2] Die hartnäckigen Endgegner bekämpfen Sie am besten... [3] ...mit Extrawaffen.



RayStorm, der Nachfolger des ungemein beliebten Arcadeklassikers "RayForce", ist in erster Linie ein reinrassiges Actionspiel, das Sie in eine futuristische Welt voller Gefahren entführt. Die Story ist ebenso simpel wie altbekannt. Am 4. August 2219 erhalten Sie den Befehl, die Menschheit vor den außerirdischen Aggressoren, die unsere Kultur vernichten wollen, zu schützen.

Um diese Aufgabe zu bewältigen, entscheiden Sie sich zuallererst für eines von zwölf vorhandenen Raumschiffen, die sich vor allem in der Bewaffnung unterscheiden. Eine Hälfte setzt auf

Aus DOS wird PC Magazin

Datencrash 2000!

Wenn aus Ihren Anwendungen nach dem 31.12.99 kein Fressen für die Geier werden soll, brauchen Sie das PC Magazin. Denn im PC Magazin lesen Sie, wie Sie sich vor dem „Jahrtausendfehler“ bei der Jahreszahlenverarbeitung retten. Außerdem: Linux Special, CPU-Upgrade-Tips und Antivirentools im Test.
PC Magazin – Seite für Seite Computer-Nutzen.

+ Jetzt im Handel! + Jetzt im Handel! + Jetzt im

PC Magazin

DOS Test • Technik • Praxis

Infos unter <http://www.pc-magazin.de>
oder unter Tel.: 089/202 402 47



im Ha



eine Laserkanone als Standardwaffe, die andere ist mit einem rasch feuenden Geschütz ausgerüstet. Außerdem verfügen alle Schiffe über Zielsuchraketen und einen unglaublich effektiven Special-Move, der alle Gegner vom Bildschirm tilgt. Leider ist diese Methode nicht immer anwendbar, da die Energiereserven nach einem Einsatz erschöpft sind und erst durch sukzessives Aufsammeln von Power-

Das Geschehen auf dem Bildschirm wird in manchen Phasen derart unübersichtlich, daß nur noch das Abfeuern der Spezialwaffe hilft.

Ups wieder aufgeladen werden. Diese verschiedenfarbigen, sporadisch auftauchenden Dreiecke stärken auch Ihre Sekundärwaffe.

Oldies...

Auf diese Art und Weise ballern Sie sich durch acht großräumig angelegte Level, die Sie in bevölkerte Großstädte, über das offene Meer oder in Meteoritenfelder führen. Das einzige gemeinsame Merkmal der einzelnen Spielstufen ist dabei die enorme Anzahl von gegnerischen Panzern, Geschützen, Raumschiffen und Unterwasserfahrzeugen. Das Geschehen auf dem Bild-

schirm wird in manchen Phasen derart unübersichtlich, daß nur noch das Abfeuern der Spezialwaffe hilft. Erschwerend kommt dabei hinzu, daß Sie nie genau erkennen, ob der Gegner unter Ihnen ist oder bereits auf Ihrer Höhe schwebt. Dieses Wissen ist aber ungemein wichtig, da Sie erstere mit den Missiles, die anderen mit der Bordkanone bekämpfen und außerdem noch den feindlichen Raketen ausweichen müssen. Dies macht sich vor allem bei den außergewöhnlich gut dargestellten Endgegnern bemerkbar, weil Sie hier in bester "Phoenix"-Tradition auf alles ballern, was halbwegs nach einem Ziel aussieht, und Sie gleichzeitig aus allen Rohren beschossen werden.

...but Goldies!

Dermaßen mit Berechnungen belastet, wird das Spiel an manchen hektischen Stellen ein wenig langsamer. Von einem Ruckeln oder gar Stocken kann man allerdings nicht sprechen.

Überhaupt sind die Grafikroutinen nahezu perfekt – lediglich die stark aufgepixelten Explosionen stören das Auge des verwöhnten Spielers. Das zweite beanspruchte Sinnesorgan, die Ohren, kommen in den Genuß der gewohnten Retortengeräusche, deren Entwicklung scheinbar





seit den "Space Invaders" nicht merklich vorangekommen ist.

Trotz des Einsatzes von prägerenderten Hintergründen und polygonalen Raumschiffen ist RayStorm im Grunde ein 2-D-Shooter der alten Schule. Sie steuern Ihr Schiff über auffallend detaillierte Szenarien, setzen Ihre Waffensysteme ein und kämpfen sich bis zum jeweiligen Endgegner vor. Der Bildausschnitt scrollt dabei wie in den guten alten Zeiten von oben nach unten.

Dieser Tradition verpflichtet, mutet das unüberschaubare Gewimmel von Gegnern, herumfliegenden Bomben und Explosionen weitaus hektischer an, als es in Wirklichkeit ist. Mit ein wenig Übung, dem für jedes Level achtschichtig einstellbaren Schwierigkeitsgrad und den acht Continues dürfte das Fortkommen keine großen Probleme bereiten. Hier liegt auch der Hund begraben. Haben Sie den Arcademodus erfolgreich durchgespielt, dürfen Sie sich zwar in einem sogenannten Missionsmodus versuchen – dieser unterscheidet sich allerdings nicht allzu sehr vom Original. So bleibt Ihnen lediglich die Zwei-Spieler-Aufräumaktion, die im Head-To-Head-Verfahren abläuft und die abgeschossenen Gegner getrennt punktet. Hier würde eine größere Auswahl an unterschiedlichen Varianten der Langzeitmotivation sicherlich zugutekommen.



RayStorm

Meine Meinung: Vorsicht! RayStorm ist trotz des gepflegten Äußeren ein wirklich hinterhältiges Spiel, das Sie nicht zur Ruhe kommen lässt. Immer dann, wenn Sie glauben, endlich den Bogen rauszuhaben, taucht urplötzlich eine feindliche Rakete auf, um Ihnen Ihr virtuelles Lebenslicht auszublenden. Ohne die feine Einstellung des Schwierigkeitsgrades wäre dieses Spiel fast nicht zu bewältigen. Wer hier im

schwierigsten Modus bis zum Ziel kommt, sollte sich sofort bei der UNO um die Stelle eines Weltenretters bewerben. Da es im Moment wenige vergleichbare Titel gibt, kann ich allen Freunden der gepflegten Space-Ballerei zum Kauf dieses Juwels raten. All jene aber, denen bereits "Sim City 2000" Herzflattern verursacht, sollten sich auf keinen Fall mit dem superschnellen Spiel einlassen.

Artur Hoffmann

■ GENRE:	Shoot'em-Up
■ VERFÜGBAR AB:	September
■ HERSTELLER:	SCE
■ ENTWICKLER:	Taito
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

Game It!

Titel des Monats

August:

V-Rallye

79,95



0180/522 5300

Mo-Fr 7-19h
Sa 9-13h

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

Knallhart kalkuliert

Unsere

TOP 10

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller, ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
- Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- Vorkasse / Scheck DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 9.7.97

* = noch nicht verfügbar am 9.7.

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
Actua Golf 2*	84,95
Actua Tennis*	84,95
Agent Armstrong*	79,95
Air Combat Platinum	39,95
Alien Trilogy	42,95
Alone in the Dark 2*	94,95
Aquanaut's Holiday	89,95
Bail Blazer Champions*	84,95
Baphomet's Fluch	74,95
Batman Forever Coin-up	74,95
Battle Arena Toshinden	39,95
Battle Arena Toshinden 2	89,95
Battle Sport*	74,95
Battle Stations	77,95
Bedlam	84,95
Blast Chamber	84,95
Broken Helix*	89,95
Bubble Bobble 2*	72,95
Bubsy 3D	89,95

Need 4 Speed 2	81,95
NFL Game Day	84,95
NFL Quarterback Club '97*	74,95
NHL Face Off 97	84,95
NHL Hockey '97	59,95
NHL Hockey 98*	84,95
NHL Open Ice	84,95
NHL Powerplay Hockey '97*	74,95
Novastorm	79,95
Olympic Games	69,95
Overblood	84,95
Pandemonium	74,95
Panzer General 2	79,95
Peak Performance	79,95
Perfect Weapon	84,95
PGA 96 Platinum	44,95
PGA Tour Golf 97	74,95
Player Manager	84,95
Po'ed	74,95
Porsche Challenge	74,95
Power Move Pro Wrestling	84,95
Power Rangers Pinball	89,95
Powerslide	82,95
Pro Pinball	44,95
Psychic Force*	74,95

PSX HARDWARE

Blaze - die neue Zubehörmärke
Avenger Lightgun 59,95 N
Controller in 10 Farben 39,95 N
Infrarot Controller (2 Pads) 69,95 N
VRF1 Lenkrad mit Pedal 139,95
NPro Arcade Stick 69,95 N
-Testsieger MegaFun 6/97-
RF Adapter Antenne 29,95 N

Analog Joystick	109,95 P
Controller Sony	37,95
Euro-Scart Kabel	64,95
Gamebuster Modul	79,95
Gamekiller Modul	49,95
Lenkrad mit Pedal	99,95
Link Kabel	19,95 N
Memory Card Sony 15 Slot	34,95
Memory Card 15 Slot	24,95 P
Memory Card 120 Slot	54,95 P
Memory Card 360 Slot	69,95 P
Memory Card 720 Slot	89,95 P
Mouse	47,95
Multi Tap	54,95
neGcon	69,95
PC-Link Paket	69,95
Playstation	289,95
Playstation Tasche	79,95 P
incl. Memory Card u. Controller	54,95
Predator Lichtpistole	59,95
Pro Pad	29,95
RGB Kabel	19,95 P
Verlängerungskabel f. Pads	19,95 N

www.gameit.de

alle Links zur Spielewelt

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!

Böblingen:
Poststr. 36



Kempten:
In der Brandstatt 6



Lindau:
Kolpingstr. 3

Neu! Ab 20.9.
Am
Römerpark

Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit ändern

Bust a Move 2	42,95	Rage Racer	84,95 P
Cheesy	84,95	Rayman	84,95
Chronicles of the Sword	77,95	Rebel Assault 2	84,95
Command & Conquer	84,99	Resident Evil	79,95
Contra	89,95	Return Fire	84,95
Cool Boarders	77,95	Revolution X	39,95
Crash Bandicoot	89,95	Ridge Racer	39,95
Crow: City of Angles	74,95	Riot*	79,95
Crypt Killer	89,95	Rise 2	59,95
D	39,95	Risiko*	79,95
Dark Forces	79,95	Road Rage*	82,95
Darklight Conflict*	84,95	Road Rash	44,95
Darkstalkers	79,95	Robo Pit*	84,95
Davis Cup Tennis	84,95	Robotron X	89,95
Deadly Skies	79,95	Sampras Extreme Tennis	89,95
Descent 2	74,95	Samurai Showdown	72,95
Destruction Derby	39,95	Sentient*	84,95
Destruction Derby 2	79,95	Shellshock	77,95
Disruptor	49,95	Skeleton Warrior	72,95
Dungeon Keeper*	84,95	Slam'n Jam	74,95
Excalibur	89,95	Soul Blade	79,95
Extreme Games 2	79,95	Soviet Strike	79,95
Extreme Pinball	79,95	Speedster*	74,95
Fade to Black	44,95	Spider*	74,95
Fantastic Tour	79,95	Stadt der verlorenen Kinder	74,95
Fifa 96	44,95	Starfighter 3000*	84,95
Fifa 97	59,95	Star Gladiator	79,95
Firo & Klawd	74,95	Street Fighter: The Movie	59,95
Floating Runner	84,95	Street Racer	84,95
Flottenmanöver*	79,95	Strike Point	89,95
Formel 1	99,95	Striker 96	74,95
Galaxian 3	77,95	Suikoden	89,95
Galaxy Fight	79,95	Super Pang Collection	89,95
Grid Run*	79,95	Sup. Puzzle Fighter 2 Turbo	62,95
Gunship	84,95	Syndicate Wars	84,95
Heavens Gate	79,95	Tekken	89,95
Herk's Adventure*	84,95	Tekken 2	99,95
Hexen	84,95	Ten Pin Alley*	64,95
Hi-Octane	79,95	Tenka Life Force	79,95
Hyper Final Match Tennis	79,95	The Devide: Enemies Within	77,95
In the Hunt	84,95	The Note*	82,95
Independence Day*	84,95	Thunderhawk 2: Firestorm	79,95
Iron & Blood	39,95	Tilt	69,95
Iron Man/XO	39,95	Time Commando	77,95
Jet Rider	74,95	Titan Wars*	74,95
John Madden NFL 97	59,95	Tomb Raider	77,95
John Madden NFL 98*	84,95	Top Gun	79,95
King of Fighters*	69,95	Tour NBA 97	72,95
King's Field	69,95	Transport Tycoon	82,95
Konami Open Golf	84,95	Trash It!	84,95
Krazy Ivan	77,95	Twisted Metal World Tour	79,95
Legacy of Kain	74,95	V-Rallye	79,95
Little Big Adventure	77,95	Vandal Hearts*	89,95
Lost Vikings 2*	74,95	Victory Boxing	77,95
Magic Carpet	79,95	Viewpoint	77,95
Magic the Gathering*	74,95	Viking 2	74,95
Manic Karts	79,95	Virtual Tennis	74,95
Mechwarrior 2	84,95	VMX Racing*	84,95
Megaman 8*	89,95	VR Baseball*	74,95
Megaman Battle & Chase*	89,95	VR Pool	74,95
Megaman X3*	79,95	Warcraft 2	84,95
Megaman 8*	89,95	War Hawk	79,95
Micro Machines V3*	89,95	WC 4	79,95
Monopoly*	79,95	Wing Over*	79,95
Monster Truck*	79,95	WipeOut	39,95
Motor Toon 2	77,95	WipeOut 2097	84,95
MTV's Aeon Flux*	79,95	Worms Platinum	44,95
MTV's Slamscape	79,95	Wreckin' Crew*	89,95
Myst	77,95	WWF in your house	74,95
NBA in the Zone 2	84,95	WWF Wrestlemania	39,95
NBA Hangtime	84,95	X-Com	77,95
NBA Live '97	59,95	X2	84,95
NBA Jam Tournament Edition	39,95	X-Men*	79,95
Need 4 Speed	44,95	Zero Devide	84,95

All Star Soccer

Der Titel läßt vermuten, daß sich die **besten Kicker unseres Planeten während der Sommerpause** getroffen haben, um die darbenden Fans **zu unterhalten**. In gewisser Weise stimmt das auch. Bei "All Star Soccer" werden Sie des öfteren **zum Lachen angeregt**. von Artur Hoffmann



Ein dunkelhäutiger Verteidiger, dessen rosafarbene Afrolook-Haartracht an einen zweitklassigen US-amerikanischen Kriminalfilm aus den siebziger Jahren erinnert, grätscht mit seinen neongrünen Fußballschuhen einem untersetzten, glatzköpfigen Albino von hinten in dessen spindeldürre Beine. Da dieses böse Foul vom Schiedsrichter nicht geahndet wird, schnappt sich der kleinwüchsige Mittelstürmer, dessen Oberschenkel selbst Gerd Müller erbleichen lassen würden, den Ball und schießt ihn aus 40 Metern am vertutzten Torhüter vorbei. Kein Wunder, schließlich trägt der Goalie seine Haarpracht vorne lang und hinten kurz – Sichtweite gleich null. Was sich anhört wie ein Auszug aus dem nächsten Kinofilm der britischen Komikertruppe Monty Python ist in Wirklichkeit die Kurzfassung der neuen Fußballsimulation All Star Soccer, die bereits im Intro die Marschrichtung vorgibt.

Legoland

Das herkömmliche PSX-Fußballspiel setzt auf Realismus, nennt Spieler und Mannschaften beim – meist echten – Namen und begeistert durch ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Arcade und Simulation. Die Belohnung für diese Bemühungen erfolgt in Form von Verkäufen, guten Kritiken der Fachpresse und hohem Ansehen. Daß es auch anders geht, will Ihnen All Star Soccer beweisen. Zunächst warten 32 fiktive Teams auf Ihre spielerischen Fähigkeiten. Zunächst, weil das wichtigste Merkmal des Games der Mannschaftsgenerator ist. Hier dürfen Sie sich bis zu acht eigene Truppen zusammenstellen. Der Clou an dieser "Do it Yourself"-Methode ist aber die Tatsache, daß Sie jeden einzelnen der 15 namenlosen Teamangehörigen frei nach Dr. Frankenstein zusam-



[1] Das hätte ins Auge gehen können! **[2]** Auch mit Fallrückziehern dürfen Sie auftrumpfen. **[3]** So, und jetzt noch kräftig durchziehen...



Die Standard-Situation schlechthin. Nutzen Sie Ihre Chance!

menbauen dürfen. Ob Kopfform, Haartracht oder Statur – Ihrer Phantasie sind nahezu keine Grenzen gesetzt. Darüber hinaus sind Sie auch für das Design der Dressen, Stutzen und Fußballschuhe verantwortlich. Dies geht soweit, daß sogar der Kragen eingefärbt werden darf.

Der nächste Schritt besteht darin, daß Sie die pro Mannschaft vorhandenen Eigenschaftswerte an die einzelnen Spieler verteilen. Das ist gar nicht so einfach, wie es sich anhört, da jeder Spieler durch sechs Fähigkeiten wie z. B. Geschicklichkeit, Ausdauer oder Schußkraft repräsentiert wird. Falls Ihnen dieser Weg zu beschwerlich erscheint, genügt ein Klick auf den Zufallsgenerator, und Ihre Ansammlung skurriler Gestalten steht.



Haben Sie sich auf diese Weise ein paar Mannschaften zusammengestellt, geht es in einem der neun Stadien im Freundschaftsspiel um Tore und Punkte, und in der Liga um den Pokal.

Moderne Zeiten!

Im eigentlichen Spiel hält sich die Neuerungskraft der Programmierer in erfreulichen Grenzen. Passen, Schießen und Grätschen sind auch bei All Star Soccer die bevorzugten Moves. Alles in allem nichts Neues. Die Grafik ist recht nett und besticht vor allem durch das satte Grün des Rasens. Auch die Spieler werden so dargestellt, wie Sie von Ihnen design wurden. Der Rest bewegt sich auf durchschnittlichem Niveau.

Zumindest in puncto Menüdesign verdient All Star Soccer zwei Preise. Der eine – negative – geht an die umständlichste Bedienung aller Zeiten. Bis Sie endlich zum Spielen kommen, vergeht locker eine Minute. So umfassend ist die Anzahl der ein-



[1] Ab und zu könnte man meinen, es handle sich um ein "normales" Fußball-Game. **[2]** Die Grätsche ist aus Ihrem Repertoire nicht wegzudenken. **[3]** Bei Nacht macht sich das Stadion besonders gut.

Ob Kopfform, Haartracht oder **Statur** – Ihrer **Phantasie** sind nahezu keine Grenzen gesetzt.

stellbaren Parameter in Kombination mit der Steuerung (ein Druck auf die RUNTER-Taste aktiviert das rechts stehende Icon, mit dem RECHTS-Button blättern Sie in den Optionen).

Die zweite Auszeichnung – diesmal positiver Natur – heimst das Spiel für das bisher coolste Screendesign ein. Die Gestaltung der allesamt kommentierten (also vorgelesenen) Schaltflächen und Menütitel sieht aus wie eine Mischung aus frühem Keith Haring und Zorro, einer der bekanntesten New Yorker Graffiti-Sprayer.

Ähnlich zwiespältig ist auch die Qualität des Sprechers. Einerseits sind die Anmerkungen des Kommentators wirklich lustig – andererseits nerven seine Ausfälle in den schweizerischen oder berlinerischen Dialekt auf die Dauer. Unterm Strich gehört das Gelaber trotzdem zu den besseren Versuchen, einem Fußballspiel Leben einzuhauchen.

pat



All Star Soccer

Meine Meinung: Möglicherweise wird der eine oder andere während der Sommerpause ausgehungerte Fußballfan Gefallen an dieser Mischung aus Fußball und RPG finden – mein Ding ist es jedenfalls nicht. OK, OK. Vielleicht bin ich auch ein wenig verwöhnt. Angesichts der Masse an erstklassigen Fußballsimulationen dürfte dieser Zustand aber nicht besonders schwer zu erreichen sein. Nüchtern betrachtet könnte

All Star Soccer allerdings den einen oder anderen Anti-Fußballer bekehren. Echte Freaks werden an diesem Spiel keine große Freude haben und sollten demzufolge auf die bewährten Spitzentitel zurückgreifen. **Anmerkung:** Die relativ gute Gesamtbewertung, die All Star Soccer davonträgt, hängt primär mir der Note zwei in Sachen Spielidee – die wirklich klasse ist – zusammen. **Artur Hoffmann**

■ GENRE:	Fußball-Simulation
■ VERFÜGBAR AB:	August
■ HERSTELLER:	Eidos Interactive
■ ENTWICKLER:	Eidos Interactive
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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



[1] David wehrt sich nicht nur mit seiner Kettensäge, sondern auch mit Füßen...
[2] ...und Fäusten!
[3] Das tut weh!



Battle Arena Toshinden 3

Sie haben es satt, ständig nur zweidimensionale Sprites über den Bildschirm zu manövrierern? Sie wollen die Gegner endlich mal wieder in der dritten Dimension plätten? Hier ist Ihre Chance. von Philipp Schneider

Spiele wie "Samurai Showdown 3" oder "King of Fighters" bestehen aus Charakteren, die ruckelig in 2-D auf dem Bildschirm auf und ab hüpfen. Nicht, daß dieser Grafikstil keine Atmosphäre vermittelt, aber dennoch wird es auf die Dauer langweilig, den Gegner nur von einer Seite zu sehen. Ganz im Gegensatz dazu erschufen renommierte Firmen wie Namco Spiele à la "Soulblade", die nicht mit grafischen Sperenzchen geizten. Es gab Transparenzeffekte und wunderschöne Explosionen zu bestaunen. Da aber "Tobal 2" noch etwas auf sich warten läßt, schickt sich Takara an, die erfolgreiche Serie um die Kampffläche Toshinden fortzusetzen. Als die PlayStation noch in den Kinderschuhen steckte, war "Battle Arena Toshinden" zusammen mit "Destruction Derby" eines der ersten Spiele, die auf der japanischen Spielekonsole zu haben waren. Gerade zu dieser Zeit war es mehr als notwendig, ein Game zu schaffen, das die geballte Power der PlayStation darstellt. Damals genühten noch schöne Animationen und ein guter 3-D-Effekt, um viele Spieler zu begeistern. Zum Leidwesen aller Programmierer haben sich die Ansprüche jedoch gewaltig verändert. Heutzutage, in den Zeiten des "Turok" und "Mario 64", reißen weiche Bewegungen der Charaktere und simple Feuereffekte keinen mehr vom Hocker. Es sind neue Ideen gefragt, und genau an diesem Punkt setzte Takara an und schuf ein Beat'em-Up, das sich von den üblichen "Hau drauf"-Spielen deutlich abhebt.

Zuallererst wählen Sie Ihren Kämpfer. Sei es nun David, der mit einer Motorsäge bewaffnet ist, oder die Küchenmesser schleudernde Ellis – schon bei der Charakterauswahl haben sich die Jungs von Takara

mächtig ins Zeug gelegt. Sogar Chaos und Gaja, die Endgegner aus den ersten beiden Teilen, stehen zur Verfügung. Nachdem Sie sich entschieden haben, ist die Versuchung natürlich groß, sich sofort auf die Kampffläche zu begeben und sich einmal ordentlich zu prügeln. Es ist jedoch äußerst sinnvoll, zuerst einen kleinen Abstecher in den Trainingsraum zu machen. Dort lernen Sie anhand eines "Dummies" die einzelnen Attacken und Blocks kennen. Hier erkennen Sie auch das wichtigste Feature dieses Spiels: Die einzelnen Specialmoves lassen sich auf die L1- und R1 Tasten legen, wie man gerade lustig ist. Endlich mal kein Auswendiglernen von wilden und völlig komplizierten Tastenkombinationen. Auch in der Vielfalt und Zerstörungskraft der einzelnen Moves hat sich Takara regelrecht ausgetobt. Es klingt doch imposant, behaupten zu können, daß man in den nächsten paar Sekunden die "Reversal Attack" oder die "Energy Attack" auf den Gegenspieler losläßt. Bei diesen Specialmoves sticht einem auch sofort die zweite Verbes-



David hat für seine Gegner eine ganz spezielle Technik parat.





serung ins Auge. Sie klatschen den Feind regelrecht an die Wand, von wo aus er dann wie ein nasser Sack auf den Boden knallt. Das heißt, daß Sie sich nicht mehr auf weitläufigen Arenen kloppen, sondern in-mitten eines schön texturieren Raumes. In diesem läuft dann der Kampf auch in der passablen Geschwindigkeit von 30 fps (frames per second) ab. Wem das zu langsam ist, der darf sich im Setup austoben und zwischen verschiedenen Parametern wie Rundenzahl, Zeit oder Schwierigkeitsgrad die Bilder pro Sekunde auf 60 heraufsetzen – mit kleinen grafischen Abstrichen, versteht sich.

Im Gegensatz zu der wirklich schönen und flüssigen Grafik stellt die musikalische Unter-malung keinen Meilenstein der Videospiel-geschichte dar. Die Musikstücke haben sich in puncto Abwechslung im Vergleich zu Battle Arena Toshinden Teil Eins kaum verän-dert. Der Sound selbst weiß auch nicht unbedingt zu begeistern.



Battle Arena Toshinden 3

Meine Meinung: Der dritte Teil der Battle Arena Toshinden Saga ist meines Erachtens der beste von allen. Sei es nun die Grafik oder die Atmosphäre. Besonders die "Erfindung" der dreidimensionalen Räume hat es mir angetan, da man sonst ja oft genug auf kreisrunden Arenen sein digitales Leben verteidigt. Auch die neuen Features, wie das Programmieren der Specialmoves und die neuen Charaktere, gefallen

mir sehr gut. Endlich wurden die Spezialattacken mal von Grund auf erneuert und neu gestaltet. Takara fackelt wahrlich ein Feuerwerk an Explosionen und faszinierenden Showeffekten ab. Ich finde es mehr als nur bemerkenswert, wenn sich eine Firma dazu entschließt, dem Spieler viel Freiraum in Sachen Einstellungen zu lassen – man siehe nur die veränderbare Bildrate.

Philipp Schneider

■ GENRE: Beat'em-Up

■ VERFÜGBAR AB: September

■ HERSTELLER: Takara

■ ENTWICKLER: Tamssoft

■ SPRACHE DES SPIELS: englisch

■ SPRACHE DES HANDBUCHS: deutsch

■ SPIELIDEE: 2 ■ MOTIVATION: 2

■ GRAFIK: 2 ■ PREIS/LEISTUNG: 2

■ SOUND: 2

■ PRÄSENTATION: 2

■ GAMEPLAY: 1

GESAMTWERTUNG:

1,9

Okay Soft Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674 -1279 Fax -1294
eMail: OKAYSOFT@T-Online.de

Inh. Herbert Wirschofer

BESTSELLER		
Boot-Chip	19.90	
V-Rally	DV 84.90	
Syndicate Wars	DV 78.90	
Rage Racer	DA 89.90	
Soul Blade	DA 89.90	
RGB-Kabel	DA 19.00	
Int. Super Star S. Pro	DV 89.90	
Overblood	DV 78.90	
Micro Machines V3	DV 89.90	
Worms Platinum	DA 45.90	
Wing Commander 4	DV 78.90	
Soviet Strike	DV 78.90	
Legacy of Kain	DV 77.90	
Rebel Assault 2	DV 89.90	
Player Manager	DV 83.90	
Need for Speed 2	DV 79.90	
Mechwarrior 2	DV 85.90	
Dark Forces - PSX	DV 82.90	
Porsche Challenge	DA 74.90	
Tomb Raider+ off. Buch	DV 89.90	
Pandemonium	DV 77.90	
Exhumed	DA 77.90	
Adidas Power S. int.	DV 82.90	
X-Com Terror from..	DV 67.90	
Need for Speed Platin.	DV 45.90	
NBA in the Zone 2	DA 89.90	
Command & Conquer	DV 89.90	
Memory Card - 120 Bl.	59.00	
Memory Card - 360 Bl.	79.00	

* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

4-4-2 Fußball *	DA 65.90	Parappa the Rappa *	a.A.
Actua Golf *	DA 83.90	Pete Sampras Extreme	DA 55.90
Agent Armstrong *	DV 82.90	Perfect Weapon	DV 77.90
Andretti Racing	DV 78.90	Pitball	DA 82.90
Arcades Greatest Hits *	DA 69.90	Power Rangers Pinball *	DA 89.90
Baphomet's Fluch	DV 82.90	Rally Cross	DA 74.90
Broken Helix *	DA 89.90	Ray Storm *	DA 74.90
Bubble Bobble 2 *	DA 75.90	Resident Evil	DV 82.90
Bubsy 3D	DA 89.90	Resident Evil Directors Cut	79.90
Carnage Heart	DA 76.90	(incl. Demo Resident Evil 2)	
Chronicle of the Sword	DV 82.90	Resident Evil 2 *	a.A.
City of Lost Children	DA 83.90	Riot	DA 82.90
Contra-Legacy of War	DA 89.90	Road Rage	DV 82.90
Cool Boarders	DA 82.90	Rosco Mc Queen *	a.A.
Crash Bandicoot	DA 96.90	Sentient *	DA 89.90
Creation *	DV 77.90	Shellshock	DV 63.90
Crow: City of Angels	DA 79.90	Speedster	DA 89.90
Crusader-No Remorse-PSX	DV 79.90	Spider	DV 77.90
Crypt Killer	DA 89.90	Steel Reign *	a.A.
Darklight Conflict	DV 79.90	Streetfighter Alpha 2	DV 75.00
Discworld 2 *	a.A.	Suikoden	DA 89.90
Earthworm Jim 2	DA 82.90	Super Pang Collection *	DA 84.90
Epidemic	DA 76.90	Super Puzzle Fighter 2	DA 65.90
Excalibur	DA 89.90	Swagman	DA 84.90
Fatal Fury *	DA 74.90	Tekken 2	DA 96.90
Fifa Soccer 97	DV 59.90	Tempest X3	83.90
Formel 1	DV 96.90	Ten Pin Alley	DA 78.90
Formel 1 '97 *	DV 96.90	Tiger Shark *	DA 89.90
G-Police *	a.A.	Tilt	DV 75.90
Havens Gate *	DA 81.90	Toshinden 3 *	a.A.
Hardwar *	DA 83.90	Total NBA 97	DA 74.90
Hercules *	a.A.	Transport Tycoon *	DA 77.90
Herx Adventure *	DA 84.90	Trash It	DA 82.90
Independence Day	DV 78.90	Twisted Metal World Tour	DA 82.90
International Moto X	DA 82.90	Vandal Hearts	DA 89.90
Jet Rider	DA 75.90	VMX Racing	DA 83.90
Kings Field	DV 74.90	Warcraft 2	a.A.
King of Fighters *	DA 74.90	Wipeout 2097	DA 89.90
Last Dynasty *	DV 85.90	Wrecking Crew *	DA 89.90
Lifeforce Tenka	DV 89.90	WWF in your House	DA 84.90
Little Big Adventure	DV 78.90	X 2	DA 85.90
Lost Vikings 2	DA 78.90		
Magic Carpet	DV 78.90		
Manic Karts *	DA 75.90	Alien Trilogy	DA 45.90
Mass Destruction *	DA 78.90	Battle Arena Toshinden	DA 45.90
Megaman X3	DA 82.90	Bust a Move 2	DA 45.90
Monster Truck *	DA 82.90	Destruction Derby	DA 45.90
Namco Museum 4 *	DA 74.90	Fade to Black	DA 45.90
Nascar Racing 96 *	DV 85.90	Fifa Soccer 96	DA 45.90
NBA Live 97	DV 59.90	Grenlin's *	DA 45.90
NBA Hangtime *	DA 89.90	Need for Speed 1 *	DA 45.90
NBA Jam Extreme	DA 83.90	Ridge Racer	DA 45.90
NHL 97	DV 59.90	Ridge Racer Revolution *	DA 45.90
NHL Powerpl. Hockey	DV 74.90	Road Rash	DA 45.90
NHL Open Ice *	DA 89.90	Tekken	DA 45.90
Panzer General 1	45.90	True Pinball	DA 45.90
Panzer General 2	85.90	Worms	DA 45.90

TAMAGOTCHI das pflegebedürftige Ei 39.90

Ab DM 250,- Rechnungsbetrag
VERSANDKOSTENFREI (Inland)

Hotline news
Mo.-Fr. 8:00 - 18:00 Sa. 9:00 - 13:00 Uhr
09674-8405 Mitwochs bis 20:00 Uhr!

komplette Angebots-
Liste kostenlos!
Bitte System angeben!

Online OKAY#

LÖSUNGSHEFTE 9,90

PC Liste kostenlos anfordern!

HARDWARE

Konsole, incl. Controller	289,00	NeGcon Joypad	79,90
Playstation Bag	79,00	Multi Tap	59,90
-incl. Memory Card & Controller & Tasche		Mouse	52,90
Boot Chip	19,90	Controller	43,90
RGB Kabel	19,00	Memory Card farbig 1 MB	29,00
X-Tender (Joypad Verl.)	18,90	Memory Card 15 Blöcke	38,90
Game Buster	78,00	Memory Card 120 Blöcke	59,90
MadCatz Lenkrad	135,00	Memory Card 360 Blöcke	79,00
Namco Arcade Combat Stick	99,90	Memory Card 720 Blöcke	89,00

NINTENDO 64

Konsole 299,-

Super Mario Kart 89,90

Wayne Gretzky* 129,90

Doom 64 * 145,90

Killer Instinct * 139,90

Hexen 64 * 145,90

Memory Card 5 Meg 75,-

Multinorm Adapter 45,-

PSX

Konsole 289,-

Bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellung natürlich möglich!

Kein Ladengeschäft, Abholung bestellter Artikel nach Vereinbarung!

Vorauskauf oder Stammkunden DM 6.50 (+ Nachnahme DM 9.90 (+ DM 3,- Zkgb.)) * Ausland Vorauskauf ab DM 14.-

Ankauf von gebrauchten Spielen

UFO GAMES

Ladenverkauf & Versand

Nintendo 64, Playstation, Saturn, SNES, 3DO, GB, GG, MD, MCD etc.

Sie wollen JP und Us spielen?

Kein Problem wir bauen Ihre Playstation um.

Nintendo 64

Clayfighter*	139,00
Fifa 64	89,00
Goeman*	139,00
Int. Super (DELUXE)	139,00
Killer Instinct Gold	139,00
Mario Kart	89,00
NBA Hang Time*	129,00
Pilotwing (Ausl. Anleitung)	99,00
Star Wars	129,00
Mario 64	89,00
Mortal Kombat Trilogy	139,00
Turok (engl. pal)	135,00
Wave Race	89,00
Antennenkabel	49,00
Memory Card (Nachbau)	39,00
Memory Card 5 MB	79,00
Joypad + Farbig	53,50
Grundgerät	299,00

Play Station

Addidas Power Soccer 2	79,00
Battle Arena Toshinden 2	89,00
Black Down	79,00
Carnage Heart	79,00
Casper	79,00
Cheesy	79,00
Chronicles of the Sword	79,00
Crash Bandicoot	95,00
Dark Forces	89,00
Destruction Derby 2	89,00
Discworld 2*	89,00
Fifa 97	79,00
Formel 1	95,00
Galaxy Fight	49,00
Legacy of Kain	79,00
Lifeforce Tenka	89,00
Magic - The Gathering*	79,00
Mega Man X3	79,00
NBA in the Zone 2	89,00
NBA Live 97	79,00
Need for Speed 2	89,00
NHL Hockey 97	79,00
Olympic Games	79,00
Panzer General 2	79,00
Platinum	45,00
Rage Racer	89,00
Rebel Assault	89,00
Resident Evil 2*	79,00
Lomax	79,00
Ridge Racer Revolution	89,00
Tekken 2	95,00
Tunnel B1	79,00
V-Rally	89,00
Warhammer	79,00
Wing Commander IV	89,00
Wipe out 2097	89,00
Game Buster	79,00
Scart Kabel (Fire)	19,00
Link Kabel (Fire)	25,00
Soul Blade	89,00
Umboachip	19,00
Antennen Kabel	29,00
Memory Card (15 Block Nachbau)	29,00
Memory Card (720)	89,00
Micro Mashines V3	89,00
Virtual Pool	79,00
Sony Grundgerät	289,00
Sony Umbau	39,00

Saturn

Bombberman	89,00
Daytona 2	89,00
Fifa 97	79,00
Fighters Megamix	89,00
Manx TT	89,00

SNES

Acme Animation Factory	59,00
Bombberman 3	89,00
Breath of fire 2	109,00
Casper*	119,00
Die Schlümpfe reisen um die Welt	119,00
Donkey Kong 3	119,00
Fifa 97	109,00
Grundgerät gebraucht	89,00
Lufia DT	109,00
NBA Live 97	109,00
NHL Hockey 97	109,00
PGA Tour 97	119,00
Sim City 2000	119,00
Terranigma (engl. Anleitung)	99,00
Toy Story	109,00
US chrono Trigger	129,00

3DO

Death Keep	59,00
Gex	59,00
Hell	59,00
Out of this World	59,00
Perfect General	59,00
Road Rash	59,00
Syndicate	59,00
Theme Park	59,00
Wing Commander 3	59,00

Ihr bestellt, wir liefern

Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog

Porto und Versand 12,- DM, ab 250,- DM Versandkostenfrei

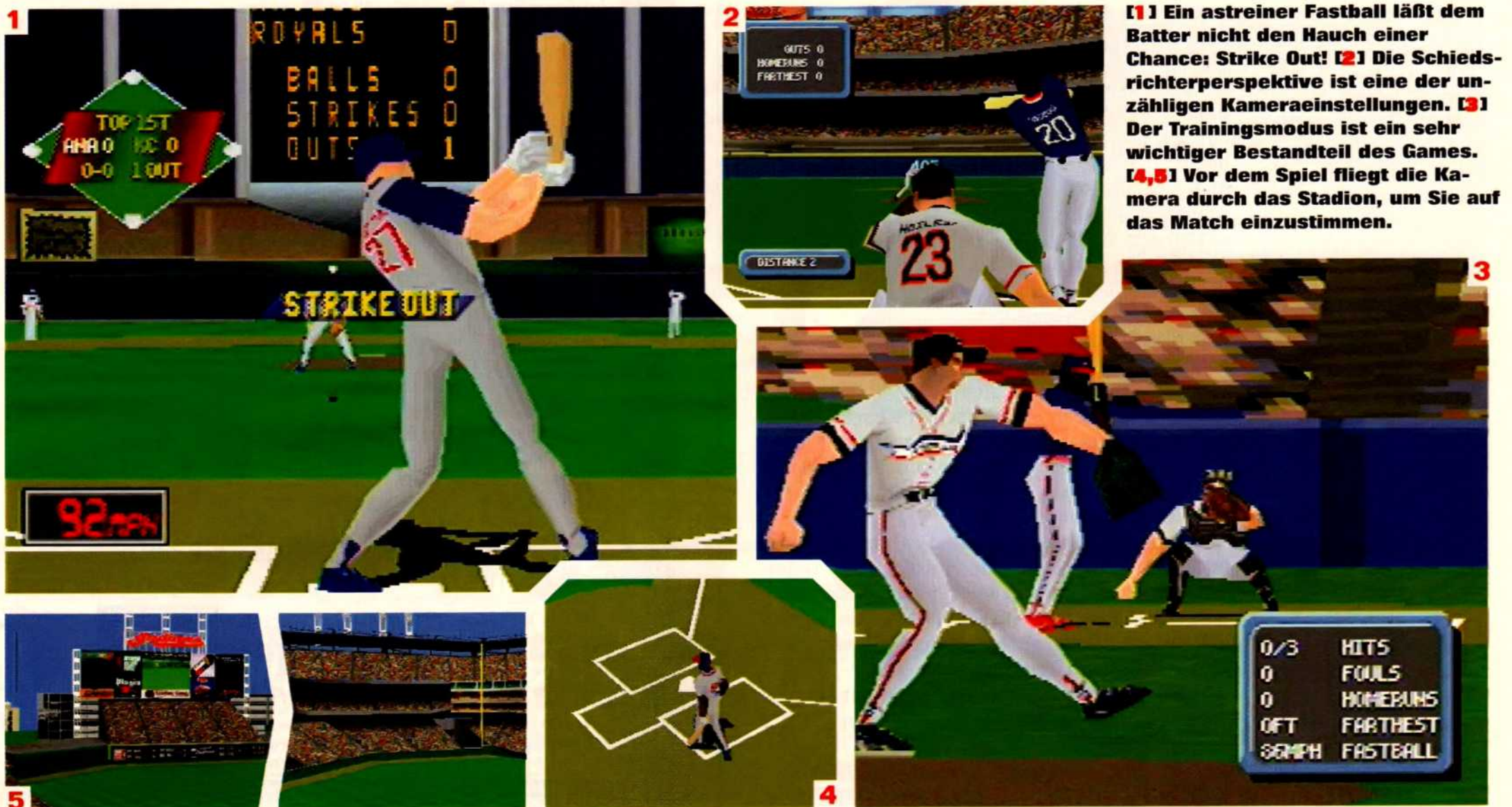
Preisänderungen + Druckfehler + Preisirrtümer vorbehalten

Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen

UFO GAMES . Bundesallee 71 . 12161 Berlin

Nähe U Bundesplatz

fon+fax . 030 859 36 35

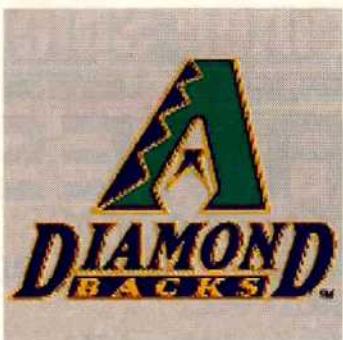


[1] Ein astreiner Fastball läßt dem Batter nicht den Hauch einer Chance: Strike Out! [2] Die Schiedsrichterperspektive ist eine der unzähligen Kameraeinstellungen. [3] Der Trainingsmodus ist ein sehr wichtiger Bestandteil des Games. [4,5] Vor dem Spiel fliegt die Kamera durch das Stadion, um Sie auf das Match einzustimmen.

VR Baseball '97

Zweite Hälfte des neunten Innings. Zwei Spieler sind bereits Out, der Count ist voll (zwei Strikes, drei Balls), alle Bases besetzt.

Beim Spielstand von 8:8 entscheidet der nächste Hit über Sieg oder Verlängerung. Alles klar? von Artur Hoffmann



Deutsche Baseballfans haben es wirklich nicht leicht. Zum einen bewegt sich die Qualität der deutschen Teams in etwa auf amerikanischem Collegeniveau, zum anderen ist die Auswahl an Spielen für die PAL-PlayStation nicht gerade hoch. Während die US-amerikanischen Sportfreunde aus einer Vielzahl von Games wie z.B. "Triple Play '98" (EA), "Grand Slam" (Virgin), "Bottom of the 9th '97" (Konami) und dem betagten "Frank Thomas Big Hurt Baseball" (Acclaim) auswählen können, sieht es in unseren Ländern eher mager aus. Lediglich der letztgenannte Titel steht auch als PAL-Version in den Läden. Nun stellt Acclaim mit dem von VR Sports produzierten "VR Baseball '97" so etwas wie den inoffiziellen Nachfolger vor. Wie der Titel bereits vermuten läßt, setzt der jüngste Sproß der VR-Serie voll und ganz auf Polygone und die dritte Dimension. Da stellt sich wieder mal die Standardfrage nach dem Verhältnis zwischen 3-D-Grafik und dem Gameplay.

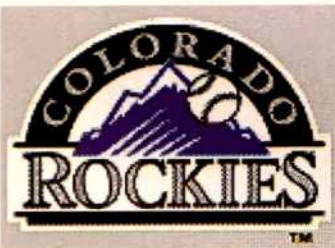
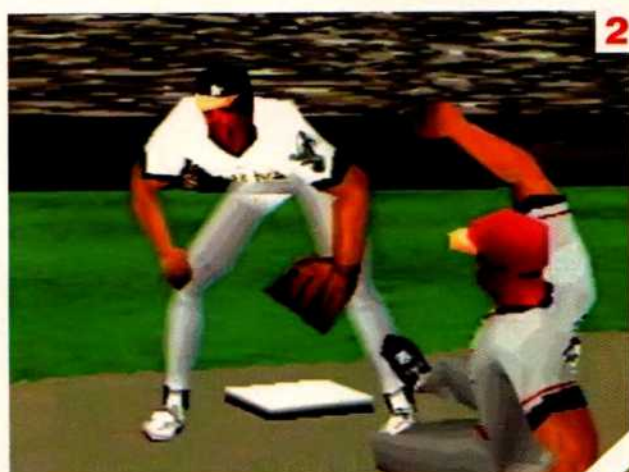
Falls Sie zu den stolzen Besitzern von Frank Thomas Bug Hurt Baseball gehören, werden Sie sich nach dem ersten Start verwundert die Augen reiben. Große, durch Motion-Capturing animierte Spieler, dreidimensionale Stadien und geschmeidige Bewegungsabläufe versprechen eine aufregende Saison, welche Sie mit einem der 28 originalen MLB-Teams bestreiten dürfen. Ist Ihnen die komplette, 162 Spiele lange Saison zu stressig, dürfen Sie diese verkürzen (13, 26 oder 39 Begegnungen), ein Freundschaftsspiel bestreiten oder sich im beliebten Homerun-Derby beweisen. An dieser nicht gerade großen Auswahl zeigen sich die ersten Mängel. Der Verzicht auf einen direkten Einstieg in die World Series ist nicht besonders positiv zu bewerten, aber zu verkraften.

Ssssstrike!

Wie bei allen anderen Sportspielen entscheidet auch hier die Qualität der Steuerung über Sieg



[1] Mit einer Meisterleistung erreicht dieser Spieler das dritte Base. **[2]** Der Changeup nähert sich mit beängstigender Geschwindigkeit. **[3]** Eine starke Ansicht des Pitchers, der gerade zum Wurf eines Fastballs ausholt. **[4]** Die zweite Base ist besetzt, der Hitter steht kurz vor der ersten - netter Versuch Pitcher!



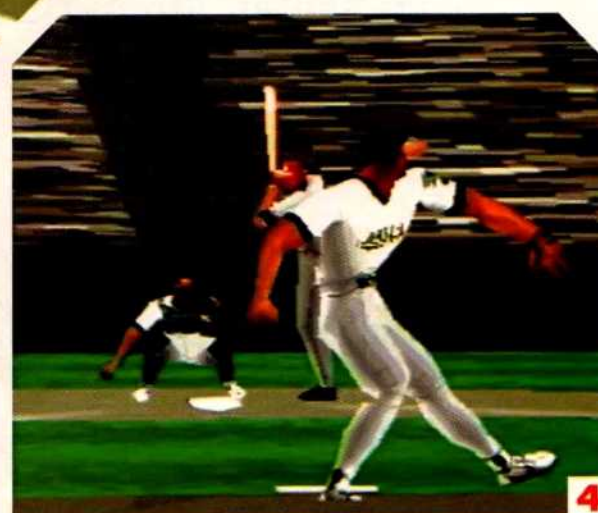
und Niederlage. Hier wählt VR Baseball '97 den goldenen Mittelweg zwischen Realismus und Spielbarkeit. Als Batter verfügen Sie z.B. über ein Repertoire von drei Schlagvarianten: Contact-Hit (treffsicher, aber nicht besonders weit), Power-Swing (hart aber unplaziert) und Bunt (Opferschlag). Dazu müssen Sie aber auch die ungefähre Höhe des heranbrausenden Balles richtig einschätzen.

Als Pitcher wird es ungleich komplizierter, da diese über einen schier unendlichen Vorrat an Würfen verfügen. Zwar beherrscht jeder einzelne Charakter nur vier Varianten, da jedes Team aber mehrere Werfer hat und Sie den Starter im Verlauf eines Matches auswechseln müssen, ist viel Übung gefragt.

In beiden Fällen ist deshalb ein Besuch im Trainingslager angesagt. Hier haben Sie die einmalige Möglichkeit, Ihre Fähigkeiten ohne Druck zu verbessern.

Safe!

Wie es sich für ein typisch amerikanisches Spiel gehört, setzt VR Baseball '97 den Schwerpunkt auf die Authentizität. Dazu gehören natürlich auch die Statistiken, die während einer laufenden Saison aktualisiert werden. Ob die Anzahl der geschlagenen Home Runs (HR) bzw. der Sto-



len Bases (SB), die prozentuale Treffergenauigkeit (AVG) oder die Summe aller ins Ziel gebrachten Läufer (RBI - Runs Batted In) - der Unterschied zu einer TV-Übertragung ist verschwindend gering. Dazu trägt auch die unvermeidliche Hammondorgel bei, die nicht nur vor dem Spiel die US-amerikanische Nationalhymne dudelt, sondern auch während des Matches für Kurzweil sorgt.

Eher in die Rubrik "nettes Späßchen" gehören die Rufe der Verkäufer, die mit einem Bauchladen bewaffnet über die Ränge stolzieren und lautstark Ihre "Hot Dogs" anpreisen.

Detailwut zeigt sich vor allem auch bei der Auswahl der Kleidung. Jedes der 28 Teams, die sich in der Major League balgen, verfügt nicht nur in der Realität über vier unterschiedliche Trikots (Heim bzw. Auswärtsspiel, Reservedress und Trainingskleidung)...



Die Einführungs-videos sind zwar nicht berauschend, aber doch ganz nett anzusehen.

VR Baseball '97

Meine Meinung: Als Baseballfan war ich natürlich sehr auf das mit Vorschußlorbeeren ausgestattete Spiel gespannt. Bis auf das Fehlen weiterer Spielmodi wie ein All-Star-Game oder die World Series ist VR Baseball '97 ein starkes Game, das mich vor allem durch die klugen Steuerungsroutinen begeistert. Allerdings wird es eine Weile dauern, bis Sie hiermit keine Probleme mehr haben. Haben Sie die Curve-

balls und Power-Hits einmal unter Kontrolle, entwickelt sich ein spannendes Spiel, das unter die Haut geht. Falls Sie zufällig gerade auf der Suche nach einer grafisch überdurchschnittlichen und zugleich hyperrealistischen Baseballsimulation sind, sollten Sie sich für VR Baseball '97 entscheiden. Neulinge greifen lieber zum spieltechnisch eingängigeren Vorgänger Frank Thomas Big Hurt Baseball. **Artur Hoffmann**

■ GENRE:	Baseballsimulation
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
■ HERSTELLER:	Acclaim
■ ENTWICKLER:	VR Sports
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	2
■ GRAFIK:	2,5
■ SOUND:	3
■ PRÄSENTATION:	3
■ GAMEPLAY:	2
■ MOTIVATION:	2,5
■ PREIS/LEISTUNG:	2,5
GESAMTWERTUNG:	2,4

ANSCHLUSS gesucht

Von wegen Sommerloch –
im heißen August suchen
nicht weniger als neun brandneue
Hardware-Erweiterungen

Anschluß an die **PlayStation.** von Michael Schmithäuser

Huckepack-Stick

PlayStick

Auf Ideen kommen die Leute: Man nehme eine runde Plastikscheibe, die genau auf das Steuerkreuz eines PlayStation-Joypads paßt, fixiere diese mit einer größeren Scheibe, die von einem starken

Joystick-Ersatz oder Steuerkreuz-Kondom? Der PlayStick von Z-Products.



Gummiband am Gehäuse gehalten wird, und stecke einen kleinen Steuerknüppel auf diese abenteuerliche Konstruktion – fertig ist der Ersatz-Joystick für sparsame PlayStation-Besitzer.

So pfiffig die Idee mit dem "PlayStick" von der US-amerikanischen Firma Z-Products sein mag, so unpraktisch erweist sie sich im harten Spieler-Alltag. Trotz der vier mitgelieferten und austauschbaren Stick-Varianten (von der universellen "Pilzform" bis hin zum "Schaukelstick" für optimales Beschleunigen bei Rennspielen) vermag die Billig-Lösung nicht so recht zu

überzeugen. Dazu ist die Konstruktion zu wackelig, und der lose in der Haltescheibe liegende Joystick wirkt viel zu schwammig – vom nicht spürbaren Druckpunkt und gelegentlichen Knacken bei hektischen Aktionen ganz abgesehen.

Kabellos glücklich

Infra Red Controllers

Bereits in unserer März-Ausgabe haben wir Ihnen mit dem "Just a Pad" ein kabelloses Infrarot-Controller-System vorgestellt. Nun erscheint mit den "Infra Red Controllers" von Blaze ein Konkurrenzprodukt.

Im Lieferumfang enthalten sind zwei kabellose Pads und ein Empfängermodul für den Anschluß an die PlayStation. Nachdem Sie jedes Pad mit zwei Batterien vom Typ "AAA" bestückt haben, können Sie das bisherige Kabelwarrumpfen vergessen und Ihre Lieblingsspiele bequem vom Sofa aus steuern.

Das sind auch schon die einzigen Parallelen zum hervorragenden Just-System – in Sachen Ergonomie und Verarbeitung können die Blaze-Pads nämlich in keinsten Weise mit dem "Oldie" mithalten. Die Gehäuse sind zu klein ausgefallen, Steuerkreuz und Tasten vermitteln keinen

ordentlichen Druckpunkt, und Spezialfunktionen wie Dauerfeuer und Zeitlupe sind anscheinend dem Rotstift zum Opfer gefallen. Darüber hinaus beträgt die Reichweite der Infra Red Controller lediglich drei Meter – die Just-Pads überbrücken problemlos die doppelte Entfernung.

Unterm Strich vermittelt das Blaze-Produkt den Eindruck, als wäre zugunsten der teuren Infrarot-Elektronik an der Verarbeitungsqualität gespart worden.

"Hände hoch!", die Erste

Avenger Light Gun



Ist genauso schlecht, wie sie aussieht: Die Avenger Light Gun von Blaze.

Lassen wir den Original-Verpackungstext sprechen:

"Treffen die die Marke mit der Avenger Waffe für die PlayStation. Pant zu allen Licht Waffen speilen. Bitte sichan sie das Ihre PlayStation ausgeschaltet ist ehe sie Ihre Avenger-

licht Waffe anschließen." Die Qualität der Light Gun ist in etwa mit der Qualität des fetzigen Verpackungsaufdrucks zu vergleichen. Die Billigst-Konstruktion sieht nicht besonders gut aus, liegt alles andere als gut in der Hand und verfügt nicht mal über ein einstellbares Nachlade-Feature. Unser Tip: "machen sie ein bogen groß um dies Licht Waffe".



Kabellos, aber schlecht verarbeitet: Die Infra Red Controllers von Blaze.

Laut stark!

Aktuelle Informationen, Testberichte, Praxistips und vieles mehr
finden Sie im Internet unter: <http://www.pc-magazin.de>
PC Magazin – Seite für Seite Computer-Nutzen.

PC Magazin

DOS Test • Technik • Praxis



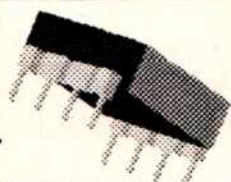
Wer mehr möchte als nur das Alltägliche, ist beim PRESSE-Fachhandel genau richtig. Hier
finden Sie deutlich mehr Bereitschaft zu Leistung und Service. Zum Beispiel die
Beschaffung von Spezial-Zeitschriften möglichst innerhalb 24 Stunden,
fachkundige Beratung und stets auch Ihre Play Station.

Scharf auf mehr?

Bundesweit erkennen
Sie Ihren
PRESSE-Fachhändler
am „Blauen Globus“.



DER



SUPERCHIP

INCL. KABEL **NUR 20 DM**
INCL. EINBAU **NUR 50 DM**

Das vielleicht nützlichste Zubehör für Ihre Playstation: Einfach einbauen, und schon läuft JEDE CD (Japan/US/Europa-Importe und Kopien) - EGAL welche Playstation Sie besitzen (alle deutschen (Europa), US & Japanmodelle mit JEDER Seriennummer. Vergessen Sie umständliche Wechseltricks und lästige Umschalter - unser neuer Chip mit neuester Software ist die 100% Lösung, und das zum Schnäppchenpreis! Incl. deutscher Einbauanleitung und der nötigen Kabel. Übrigens: Wir testen jeden einzelnen Chip.

AB 5 CHIPS je 15 DM - AB 10 CHIPS je 12 DM - AB 50 CHIPS je 10 DM - AB 100 CHIPS je 8 DM

**NEUE PLAYSTATION MIT SCHON
EINGEBAUTEM SUPERCHIP BEI UNS NUR**

**WIN 95 CD-KOPIER-SOFTWARE
GOLDENHAWK "FINALCUT" FÜR NUR**

350 DM

<http://www.infopool.com/psx/>

150 DM

Gpress - Claudiusstrasse 12 - 10557 Berlin Tiergarten - KEIN LADENGESCHÄFT!
TEL. 030 / 399 031 55 FAX 57 Versandkosten: Vorkasse (Scheck/Bar/Kreditkarte(VISA/EURO/DINERS/AMEX)) 5 DM, Nachnahme 15 DM

"Hände hoch!", die Zweite

Light Blaster

Bei Interact hat man das Honorar für einen schlechten Übersetzer gespart und das Geld offenbar in die Produktentwicklung gesteckt. Der "Light Blaster" überzeugt schon durch seine spacig-wuchtige Erscheinung und die perfekte Gehäuse-Ergonomie. Der erste Eindruck wird auch bei den technischen Features bestätigt: Neben der Trigger- und Start-Taste verfügt die blaue Lichtpistole über einen hervorragend platzierten Nachlade-Trigger (gegenüber vom Abzug)



Hervorragende Light Gun im Alien-Design: Der Light Blaster von Interact.

und einen sogenannten "Hyper-Button" zum Aktivieren von Spezialfunktionen. Per Schiebeschalter legen Sie fest, auf welche Art und Weise die Schüsse abgegeben werden. Zur Wahl stehen Einzel-

schüsse, einfaches Dauerfeuer und Dauerfeuer mit automatischem Nachladen. Fazit: Eine rundum gelungene Light Gun, an der PlayStation-Revolverhelden ihre wahre Freude haben werden.

Knüppel für Piloten

Flight Force Pro

Das Controller-Paket "Flight Force Pro" ist das ideale Zubehör für alle angehenden Piloten. Neben einem ergonomischen Steuerknüppel im Kampfjet-Design ist auch ein griffiger Schubregler im Lieferumfang enthalten. Letzterer dient zur exak-

ten Kontrolle der Geschwindigkeit, indem Sie den Regler nach vorne oder hinten bewegen. Da es im Moment noch keine Spiele gibt, die das Flight Force System direkt unterstützen, können Sie es mit der Programmieroption auf existierende Titel anpassen. Tasten zum Neubelegen gibt es jede Menge: Der Joystick verfügt über fünf Feuerbuttons und ein kleines Daumen-Pad für die Rundum-Sicht, der Schubregler ist sogar mit sieben frei belegbaren Zusattasten und einem weiteren Pad ausgestattet. Auch komplexe Special-Moves mit mehreren Tastenkombinationen lassen sich problemlos abspeichern. Das Flight Force Pro ist ein ebenso solides wie teures Controller-System, dessen Anschaffung sich nur für ausgeprägte Flieger-Naturen lohnt.



Echtes Kampfjet-Feeling bietet das Flight Force Pro System von Interact.

Produkt	Funktion	Hersteller	Preis	Info	Besonderheiten	Kabellänge	Verarbeitung	Ergonomie	Funktionalität	Gesamtwertung*
PlayStick	Joystick-Aufsatz für Pads	Z-Products	DM 25,-	The Next Generation, Gelsenkirchen	Vier Stick-Varianten	-	4,0	5,0	5,0	4,6
Infra Red Joypad	Kabellose Joypads	Blaze	DM 80,-	Speed Entertainment, Krefeld	Infrarot-Übertragung	-	4,0	4,0	2,0	3,6
Avenger Light Gun	Lichtpistole	Blaze	DM 70,-	Speed Entertainment, Krefeld	-	3 m	4,5	4,5	4,5	4,5
Light Blaster	Lichtpistole	Interact	DM 60,-	Jöllenneck GmbH, Weertzen	Vier Dauerfeuer- und Nachlade-Modi	3 m	2,0	1,5	1,5	1,7
Flight Force Pro	Flug-Controller-System	Interact	DM 120,-	Jöllenneck GmbH, Weertzen	separater Schubregler, programmierbare Tasten	2 m	2,0	1,5	1,5	1,7
Hyper Controller	Joypads	Blaze	DM 45,-	Speed Entertainment, Krefeld	In vier Farb- und vier Transparenz-Varianten erhältlich	2 m	3,0	3,0	5,0	3,4
PlayStation Memory Card	Memory Card	Blaze	DM 35,-	Speed Entertainment, Krefeld	In vier Farben erhältlich	-	2,0	2,0	5,0	2,2
8 MB Memory Card	Memory Card	Blaze	DM 70,-	Speed Entertainment, Krefeld	8fache Speicherkapazität (120 Blöcke)	-	2,0	3,0	2,0	2,4
Memory Card Plus	Memory Card	Interact	DM 90,-	Jöllenneck GmbH, Weertzen	8fache Speicherkapazität (120 Blöcke)	-	2,0	3,0	2,0	2,4
Mega Memory Card	Memory Card	Blaze	DM 120,-	Speed Entertainment, Krefeld	32fache Speicherkapazität (480 Blöcke)	-	2,0	1,5	1,0	1,6

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

Zwei von insgesamt acht bunten Joypads aus der Hyper Controller Serie von Blaze



Schön bunt

Hyper Controller

Nicht gerade einfallsreich, aber immerhin schön bunt: Blaze bietet Standard-Joypads für die PlayStation in vier unterschiedlichen Farben an: Rot, Schwarz, Blau und Grün. Ansonsten unterscheiden sich die Pads vom Sony-Original nur durch die LED-indizierte Turbo- und Zeitlupen-Funktion. Freunde

des Besonderen können sich auch für transparente Gehäuse entscheiden: Neben dem glasklaren Modell für den totalen Durchblick stehen noch die getönten Varianten in Grün, Gelb und Blau zur Verfügung.

Speicher satt

Vier neue Memory-Cards

Speicherplatz für Spielstände ist etwas, von dem man nie genug haben kann. Die 15 Blöcke einer Standard-Memory-Card sind rasch gefüllt – bei manchen Spielen (z.B. Strategie- und Adventure-Games) ist so eine Karte blitzschnell randvollgeschrieben. Gottseidank gibt es findige Hersteller, die immer preiswertere und größere Memory-Cards auf den Markt bringen.

Die erste Karte im Bunde unterscheidet sich bis auf die Farbgebung nicht von einer Original-Karte: Die "Play Station Memory Card" von Blaze faßt 15 Blöcke und ist in vier schicken Farbtönen erhältlich. In schönem Grau, dafür mit der achtfachen Speicherkapa-

azität, kommt das Modell "8 MB Memory Card" vom selben Hersteller daher. Satte 120 Blöcke lassen sich auf der winzigen Karte verewigen. Dafür müssen Sie per Drucktaster an der Gehäuse-Oberseite zwischen den vier Seitenbereichen umschalten. Über die selbe Größe und Bedienungsmerkmale verfügt auch die "Memory Card Plus" von Inter-act. Der absolute Überflieger im Testfeld ist die 480 Blöcke fassende "Mega Memory Card" von Blaze. Neben der riesigen Speicherkapazität gibt sich der Gigant unter den Memory-Cards auch noch besonders bedienerfreundlich. Kein Taster und keine winzigen Lämpchen erschweren die Auswahl unter den 32 Seiten. Die gewünschte Seite suchen Sie per Joypad aus, während die Anzeige im Klartext über zwei numerische LE-Displays erfolgt.



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

An- und Verkauf von Gebrauchtspielen:

Fax: 02504 - 9330 - 99

Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte

SATURN 279,95



PSX Videospiele:

4-4-2 Fußball <7.97>	79,95
Actua Soccer Club E. <SP>	79,95
Adidas Power Soccer 2	84,95
Agent Armstrong <7.97>	89,95
Agile Warrior - F 111 <A>	89,95
Assault Rigs <Link> <A>	89,95
Baphomet's Fluch <ADV>	79,95
Battle Stations <ST>	79,95



Bedlam <ST> 89,95

Black Down <A>	79,95
Blazing Dragons <ADV>	69,95
Blood Omen - Leg. of Kain	89,95
Carnage Heart	69,95
Chronicle of the Sword	79,95
Command & Conquer <ST>	89,95
Cool Boaders <R>	79,95
Crash Bandicoot <JR>	89,95
Crow, The <A>	69,95
Crypt Killer <SH>	89,95
Cyberia <A> <ADV>	69,95
Darklight Conflict	79,95
David Cup Tennis <SP>	69,95
Descent 2 <A>	69,95
Destruction Derby 2 <R>	79,95
Disc World <ADV>	79,95
Epidemic <A>	69,95
Excalibur <ADV>	89,95
Exhumed <A>	69,95
Extreme Games 2 <SP>	69,95
Formel 1 <Link> <R>	89,95
Grid Run <A>	79,95
Hardcore 4x4 <R>	79,95
Hexen <A>	79,95



Independence Day 79,95

Int. Superstar Soccer Pro	89,95
Jet Rider <R>	69,95
Jumping Flash 2 <A>	69,95
Jupiter Strike <SH>	69,95
Kileak the Blood <A>	69,95
King's Field <RPG>	69,95
King Of Fighters <F>	69,95
Little Big Adventure <ADV>	79,95
Lost Vikings 2 <G>	69,95
Mechwarrior 2 <R>	79,95



Mega Man X3 <JR> 89,95

Micro Machines V3 <R>	89,95
MTV'S Slamscape <A>	79,95
Namco Museum 2 + 3	je 69,95
Nanotek Warrior <SIM>	79,95
NBA in the Zone 2 <SP>	89,95
NBA Live '97 <SP>	89,95
Need for Speed 2 <R>	79,95
NHL Face Off '97 "Hockey"	69,95
NHL Hockey '97 <SP>	64,95
NHL Powerplay Hockey	69,95
Overblood	79,95
Porsche Challenge <R>	69,95



Power Rangers Pinball 89,95



Psychic Force 89,95

Rage Racer <R>	79,95
Rebel Assault 2 <SH>	84,95
Resident Evil	89,95
Resident Evil & Spieleberat.	99,95
Return Fire <A/ST>	69,95
Ridge Racer Rev.<R>	79,95
Riot <Future-SP>	69,95
Samurai Shodown <F>	69,95
Sim City 2000 <ST>	79,95

Soulblade <F>	89,95
Speedster <R>	69,95
Spider <A>	89,95
Stadt d. verlorenen Kinder	79,95
Star Gladiator <F>	79,95
Street Racer <R>	69,95
Strike Point <A>	89,95



S.Puzzle Fighter 2 69,95



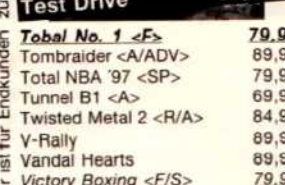
Swagman 89,95



Syndicate Wars 79,95



Tenka 89,95



Test Drive 89,95

Tobal No. 1 <F>	79,95
Tombrador <A/ADV>	89,95
Total NBA '97 <SP>	79,95
Tunnel B1 <A>	69,95
Twisted Metal 2 <R/A>	84,95
V-Rally	89,95
Vandal Hearts	89,95
Victory Boxing <F/S>	79,95
Virtua Pool <SP>	79,95
Wing Commander 4	89,95
Wipe Out 2097 <Link> <R>	89,95
X-Com 1 <A> <ST>	89,95
X-Com 2 <ST>	79,95

NEUHEITEN PSX

<Juli.-September>

Agent Armstrong <A>	89,95
Atari's Greatest Hits <MIX>	89,95
BROKEN HELIX <A>	59,95
BUBBLE BOBBLE 2 <G>	59,95
Blast Chamber <A>	59,95
Fantastic Four <A>	59,95
HEAVENS GATE <3D F>	49,95
HERCULES <JNR>	59,95
Magic the Gathering <ADV>	59,95
MONSTER TRUCK <R>	59,95
NAMCO MUSEUM 4 <MIX>	59,95
KURUSHI <P>	59,95
PERFECT WEAPON <A>	59,95
RALLY CROSS <R>	59,95
Resident Evil "Director Cut"	49,95
ROAD RAGE <R>	49,95
SUPER FOOTBALL CHAMP <SP>	49,95
SUPER PANG COLLECTION <A>	49,95



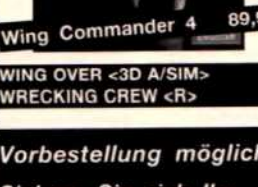
Ten Pin Alley 69,95



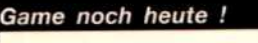
Transport Tycoon <SIM> 79,95



Trash It <A> 79,95



Syndicate Wars 79,95



Wing Commander 4 89,95

SONDERANGEBOTE:

Air Combat <A>	39,95
Alien Trilogy <a-dt./A>	je 49,95
Alone in the Dark 2 <ADV>	49,95
Battle Arena Tosh. <F>	39,95
Blam! Machinehead <a/A>	59,95
Blast Chamber <A>	59,95
Breakpoint Tennis <SP>	49,95
Bubble Bobble <JR>	59,95
Burning Road <Link> <R>	69,95
Cheesy <JR>	69,95
Cyberspeed <R>	39,95
Darkstalkers <F>	59,95
Destruction Derby <R>	39,95
Disruptor <a/A>	59,95
Fade to Black <A/ADV>	49,95
FIFA Soccer '96 & '97	je 49,95
Galaxy Fight <F>	49,95
Goal Storm <SP>	49,95
Hi-Octane <R>	49,95
Hyper Final Match Tennis	49,95
In the Hunt <SH>	39,95
Incredible Hulk <A>	49,95
Iron Man / XO Manowar <F>	49,95
Johnny Bazookatone <JR>	49,95
KONAMI Open Golf <SP>	59,95
Lone Soldier <a/uncut/A>	59,95
Magic Carpet <A/ST>	59,95
NBA - In the Zone <SP>	49,95
NBA Jam Tournament <SP>	49,95
NBA Live '96 <SP>	49,95
Olympic Games	59,95
Olympic Soccer	59,95
Onside Soccer	59,95
PGA Golf '96 <SP>	49,95
Pitball <SP/A>	59,95
Po'ed <A>	59,95
Power Serve "Tennis"	49,95
Primal Rage <F>	49,95
Puzzle Bobble <G>	49,95
Rayman	49,95
Ridge Racer <R>	39,95
Road Rash <R>	49,95
Robopit <A>	59,95
Sampras Tennis <SP>	69,95
Shell Shock <a> <A>	49,95
Shockwave Assault <A>	49,95
Siam 'n Jam <SP>	49,95
Soviet Strike <A>	59,95
Space Hulk	49,95
Starwinder	49,95
Steel Harbinger <A>	39,95
Streetfighter the Movie <F>	49,95
Striker '96 <SP>	59,95
Supersonic Racer <R>	39,95
Tekken <F>	39,95
Thunderhawk 2 <a/A>	49,95
Time Commando <A>	59,95
Total Eclipse	49,95
View Point <SH>	59,95
Whizz <JR/G>	59,95
Wipe Out <R>	39,95
World Cup Golf <SP>	49,95
Wrestlemania Arcade <F>	39,95
Zero Divide <F>	49,95

Arne Döhling ist für Endkunden & Händler

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 14.06.97 - 15.07.-97

1. V-Rally	NEU
2. FIFA Soccer '97	
3. Exhumed	<5>
4. Soulblade	
5. Syndicate Wars	NEU
6. Pandemonium	
7. Wing Commander 4	NEU
8. Panzer General 2	NEU
9. Worms	<10>
10. Rage Racer	<1>

Info: Unterstrichene, Kursive, Fette Schrift = Preisreduzierung

E3 MESSE-VIDEO

<News & aktuelle Infos über eine große Anzahl demnächst erscheinender Games für N64 / PSX / Saturn etc.> direkt aus Atlanta 39,95

Ab Oktober erhältlich: 80 seitiges, vierfarbiges Magazin <DIN A4>: Aktuelle Infos, Spieltests und Angebote für <Sony, Sega, Nintendo> mit ca. 1000 Bildern.

Besuchen Sie auch unser Ladengeschäft in 48151 Münster * Weseler Str. 54

PSX ZUBEHÖR:

Play Station & Exhumed	
PlayStation	359,95
5 Spieler Adapter	59,95
Action Replay Game Buster	79,95
Antennenkabel	39,95
CD - Leerhüllen <10er Set>	5,90
GUN - Pistole	49,95
Infrared-Joypad-Set	59,95
Joyboard "Namco"	89,95
Joypad "Ascii"	59,95
Joypad "Original"	39,95
Joypad "Innovation"	19,95
Joypad SV 1103 Super Pad	34,95
Joypad SV 1107 Program	69,95
Joypad farbig	je 29,95
Joystick "Analog"	99,95
Joystick "Ascii"	89,95
Lenkrod "mit Fußpedal"	je 129,95
Link Kabel	19,95
Memory Card	29,95
Memory Card "Original"	39,95
Memory Card <8 MB>	69,95
Memory Card <240 Slot>	79,95
Mouse	49,95
neGoon <Analog-Pad>	69,95
Play Station 279,95	
PSX stabile Tragetasche	9,95
PSX stabile Tragetasche & Original Memory Card & Pad	
RGB Kabel	19,95
SPIELBERATER DEUTSCH:	
Alien Trilogy	14,80
Alone in the Dark 1 & 2	14,80
Baphomet's Fluch	14,80
Casper	14,80
Command & Conquer	14,80
Chronicle of the Sword	14,80
Cyberia	14,80
D	14,80
Dark Forces	14,80
Disc World 1 & 2	14,80
Fade to Black	14,80
Little Big Adventure	14,80
Myel	14,80
Rebel Assault 2	14,80
Resident Evil	14,95
Stadt der verlorenen Kinder	14,80
Syndicate Wars	14,80
Tekken 2	14,80
Time Commando	14,80
Tombrador & Spiel	99,95
Tombrador	29,95
Warhammer	14,80
Wing Commander 3 & 4	je 14,80
Umbau - Chip & Anleit.	29,95

Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse [DM 16,- Porto] * Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN * Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten! * Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen!



Break Point

Langweiliges Standbild des Firmenmaskottchens. Dieser "Smart Dog" ist leider zum Gähnen.



Actua Soccer

Bla, bla, bla. Wer von sich behauptet, daß sein Spiel das spielbarste ist, wird mit Mißachtung bestraft.



Adidas Power Soccer

Auch Psynosis nervt mit einer sinnlosen Inhaltsangabe, die eher zum Einschlafen anregt.



Assault Rigs

Der Ladebalken nähert sich dem rechten Ende. Das haben wir erst 2989 mal gesehen.



Battle Stations

Hm, trotz dieses extrem innovativen Startbildschirmes hat das Game die Note 1,9 erhalten. Wer war das?



Bubble Bobble 2

Wie Sie sehen, hat der Enkel des Chefprogrammierers einen Satz Buntstifte geschenkt bekommen.



Robo Pit

Der in den 80er Jahren sehr beliebte Font zierte bereits zahlreiche Maxis herrlich unwichtiger Technoacts.



Command and Conquer

Die Liebesschmonzette hat nichts mit dem Spiel zu tun und ist aus diesem Grunde wirklich cool.



Hexen

Dieser völlig verhunzte Screen stimmt Sie bereits auf das viel zu dunkle Leveldesign des Shooters ein.



Criticom

OK, OK. Die Vorstellung der Typen, die sich gleich mächtig vermöbeln, ist nicht neu, aber in Ordnung.



Darkstalkers

Der Kanji-für-Arme-Schriftzug gehört zu jenen Dingen, die eigentlich verboten werden sollten.



Davis Cup Tennis

Immerhin dachten die Macher des Tennisspiels daran, das verhaßte Unwort mit einem Punkt zu verzieren.

Geballte Ladung



Destruction Derby

An diesem einfachen Beispiel können Sie mal sehen, daß die Produzenten nicht nur die Spiele...



Destruction Derby 2

...sondern auch die Ladebildschirme gründlich überarbeiten. Viel ist ihnen aber nicht eingefallen.



Die Hard Trilogy (Indiziert)

Angeichts des juvenilen Ladescreens stellt sich die Frage nach dem Grund der Indizierung. Kleiner Scherz!



Epidemic

Hier sehen Sie endlich den Grund für alle Ladevorgänge dieser Welt. Die Silberscheibe wird eingelesen.



Demo CD

Ein grandioses Muster, das auch als Special Effect bei der diesjährigen Love Parade zum Einsatz kam.



Formel 1

Nett gemeintes Warm Up, das Ihnen beim Abbau der Nervosität (ist das Spiel wirklich so gut?) hilft.



NHL Face Off

Dieses Logo, das von einer drittklassigen 70er-Jahre Collegejacke abgekupfert wurde, ist zumindest bunt.



Firo & Klawd

Da scheinbar noch Renderingkapazitäten frei waren, dachten sich die Macher: "wir tun es einfach".



Fade To Black

Der Reserve-Bond will Ihnen einen gehörigen Schrecken einjagen. Dafür sorgt aber schon die Ladezeit.



X-Com: Enemy Unknown

Der andromedaischen Sternennebel weit draußen in der Unendlichkeit ist auch nicht gerade neu.



Star Gladiator

Beachten Sie bitte die drei Punkte, die ganz zwanglos darauf hinweisen, daß es noch nicht vorbei ist.



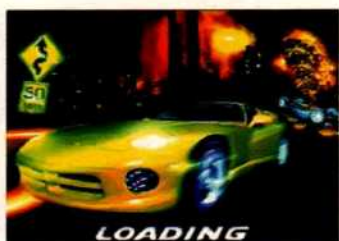
Virtual Golf

Bunt kommt immer gut. Dazu ein Pokal, der von einem unmöglichen Schriftzug geziert wird – echt stark.



Hi-Octane

Daß hier keine Webpage geladen wird, ist klar. Halten die Programmierer uns für sooo dämlich?



Impact Racing

Hier sehen Sie ein Beispiel dafür, daß ein Ladebildschirm besser sein kann als das eigentliche Spiel.



Iron and Blood

Diese nettee Aufforderung soll Sie dazu veranlassen, bis zum bitteren Ende vor Ihrem Fernseher auszuhalten.



Krazy Ivan

Die Stoppuhr ändert zwar nichts an der Wartezeit, es macht aber Spaß, dem Zeiger bei der Arbeit zuzusehen.



Little Big Adventure

Twinsens gewagter Render Pogo auf dem Golddollar hat zwar nichts mit dem Spiel zu tun – doch was soll's!



Lemmings 3D

Kostenlose Nachhilfestunde in Sachen technischer Mechanik. Da soll noch einer sagen, Videospiele machen doof.



Loaded (indiziert)
Informativ, kompakt und vielfarbig. Schade, daß der Genuß dieses Screens nur eingeschränkt erlaubt ist.



Stadt der verlorenen Kinder
Wenn Loading-Screens doch nur sprechen könnten: "Vorsicht, dieses wird Sie im Spiel noch häufig nerven".



Olympic Soccer
Die Screendesigner haben sich zwar wirklich Mühe gegeben, das Lindgrün geht einem trotzdem auf den Wecker.



Mickey's Wild Adventure
Das Abenteuer beginnt bereits beim Genuß des winzigen Protagonisten, der ziellos über den Bildschirm irrt.



Motor Toon Grand Prix 2
Der Farbenflash schlechthin. Scheinbar ist der Designer ein ausgewiesener 70er-Jahre Fan.



Namco Museum Vol. 3
Bereits nach dem ersten Start fragten wir uns, was wohl der komische Römer in der Luftblase sucht.



Namco Museum Vol. 4
Der dreifarbigte Welcome-Schriftzug ist dermaßen schlecht, daß der Designer sofort zum Optiker muß.



Nanotech Warrior
Dieser Screen könnte auch das Erkennungszeichen einer anarchistischen Splittergruppe von Hot-Dog-Essern sein.



Pac Land (Namco Vol. 4)
Es ist zwar nicht fair, ein Spiel aus einer Compilation herauszureißen – Pac Land ist aber wirklich zuckersüß.



Pro Pinball - The Web
Irgendwo haben wir dieses Bild schon mal gesehen. Ach ja, das Cover sieht genauso aus. Tolle Idee!



Player Manager
So stellen sich Programmierer das Leben eines Torhüters vor. Kein Wunder, daß dann solche Spiele herauskommen.



PlayStation
Würde es die berühmte Schokolade nicht bereits geben, wäre "Quadratisch, praktisch, gut" Sony's Motto.

Ladebildschirme – verhaßtes Zeichen schlechter Programmierarbeit oder stilvolle Wartezeitverkürzer? Um diese Frage kompetent zu beantworten, baten wir 60 Probanden zum nicht ganz ernstgemeinten, nichtsdestotrotz aber ultimativen Screening. von Artur Hoffmann



WipeOut
Entschuldigen Sie bitte, daß wir nicht mehr sinnloses Zeug auf Ihrem Bildschirm unterbringen können.



WipeOut 2097
Techno meets Minimalismus. Das Ergebnis ist einer der allerbesten Ladebildschirme in diesem Test.



Primal Rage
Falls Sie keine Lust auf einen Zoobesuch haben, legen Sie einfach dieses Spiel ein und genießen die Vielfalt.



Rally Cross
Nach dem virtuellen Haustier erfindet Sony nun das virtuelle Matchbox-Auto. Keine schlechte Idee.



Robotron X
Die etwas verzogene CD, die sich im Kreise dreht, kann angeblich auch als Hypnosehilfsmittel mißbraucht werden.



Ridge Racer
Der statische Urahn der Nachfolgeversion verleitet immer noch zur Suche nach der Tastenkombination.



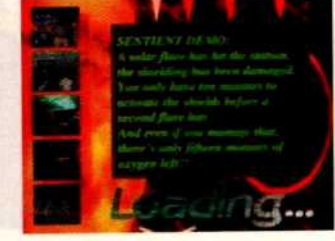
Ridge Racer Revolution
Keine Frage; dieser Screen gehört mit Sicherheit zu den drei Vorzeigemodellen. Besser geht's fast nimmer.



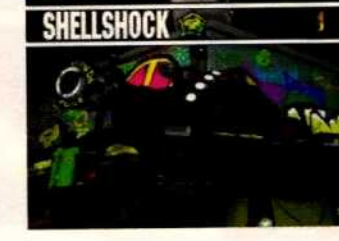
Striker '96
Die Farben ändern sich – die spektakulären Entwicklungen der Hochtechnologie sind echt verblüffend.



Street Fighter Alpha 2
Weder Fisch noch Fleisch – genauso spannend wie eine Abhandlung über die finnische Umgangssprache



Sentient
Bereits hier werden Sie mit dem wichtigsten Element des Spiels vertaut gemacht: Fakten, Fakten, Fakten.



Shellshock
Coole Graffiti's, steinstarke Soldiers und ein abgespacerter Panzer. Soviel Sinnlosigkeit macht uns an.



Strikepoint
Was würde wohl Sigmund Freud zu dieser Komposition aus mörderischem Kriegsgerät und CD sagen?



Soviet Strike
Ist das jetzt eigentlich schon das Intro, oder ist unsere verschmutzte Gold Disk mal wieder kaputt?



Tunnel B1
Der ziemlich fies aussehende Schriftzug wird durch die rote Farbe zweifelsohne entschärft.



ThunderHawk 2
Der Cousin von Strikepoint verzichtet zwar auf eine drehende CD, dafür scheinen ihm die Farben auszugehen.



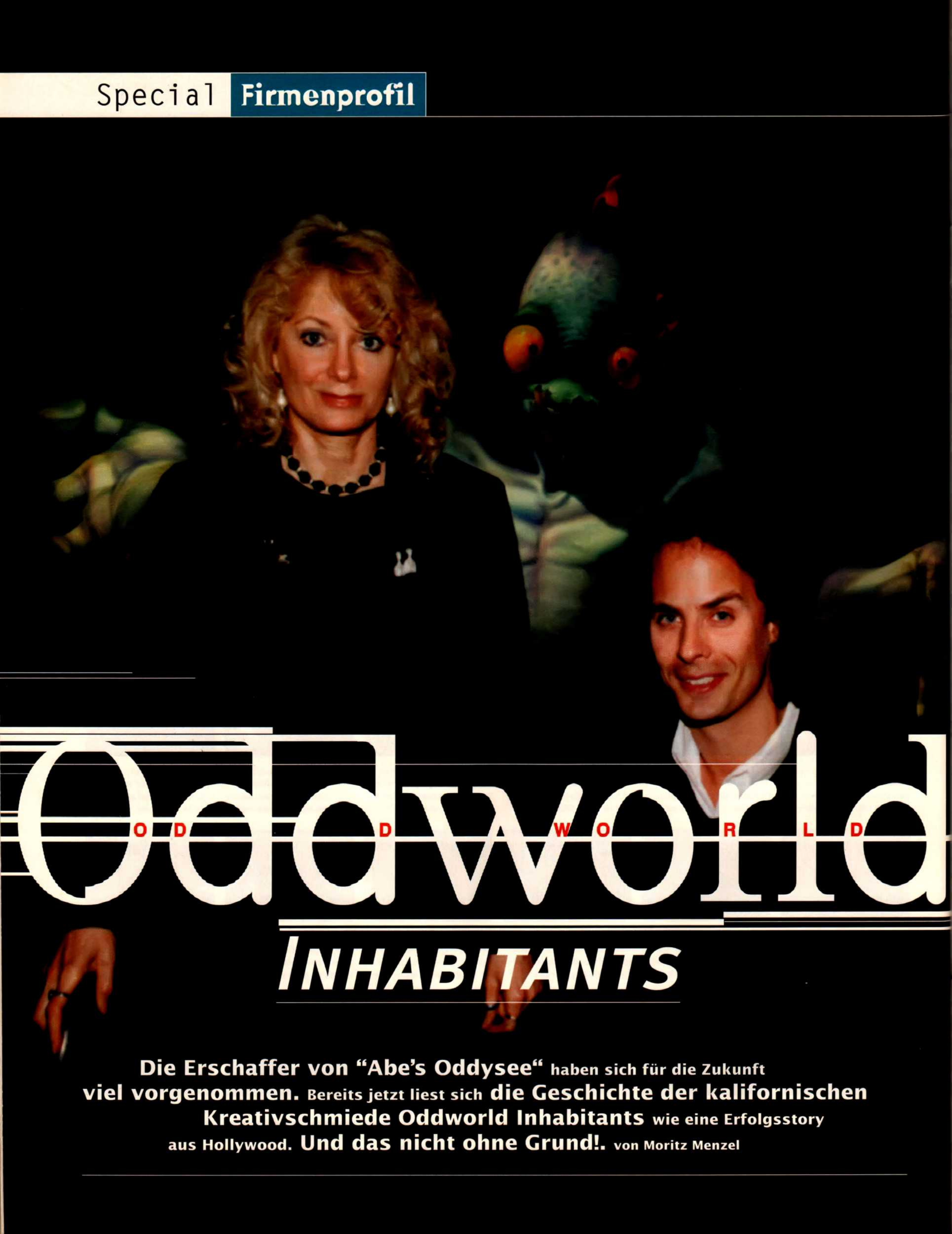
Tokyo Highway Battle
Dieses blaue Etwas ist ein perfektes Beispiel für die Vernachlässigung des Screendesigns. Setzen, sechs!



Trash It
Ein unförmiger Typ sitzt stumm da und protzt mit seiner neuen G-Shock. Zur Aqualand hat es nicht gereicht.



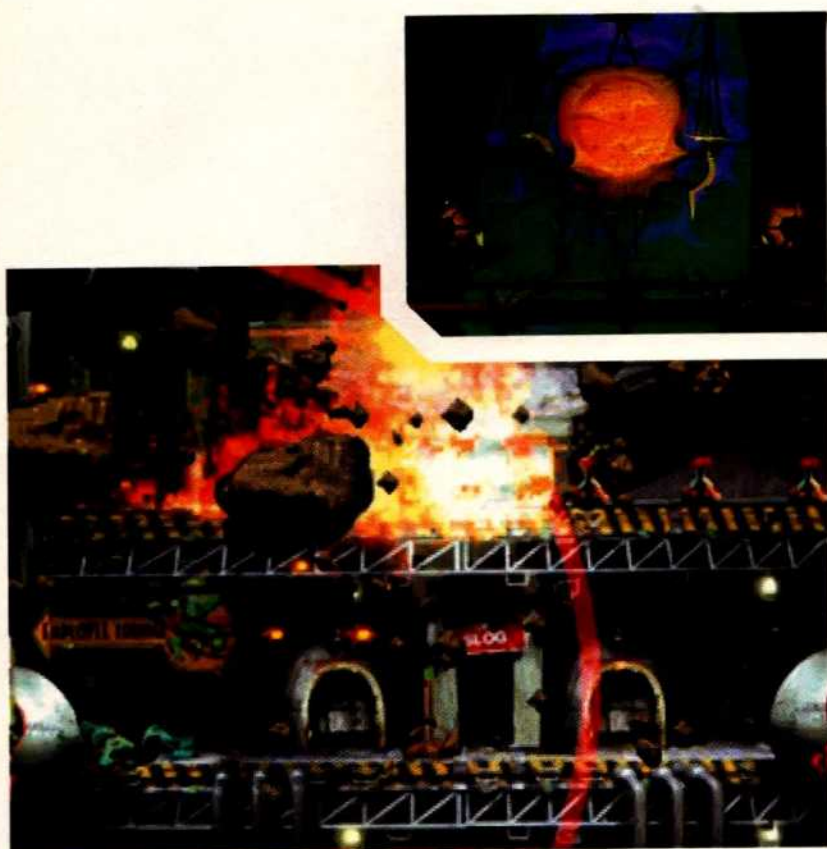
Warhawk
Was aussieht wie eine Mission-Disk zu den diversen indizierten Spielen ist doch nur eine Hubisim. Schade.



Oddworld

INHABITANTS

Die Erschafter von "Abe's Oddysee" haben sich für die Zukunft viel vorgenommen. Bereits jetzt liest sich die Geschichte der kalifornischen Kreativschmiede Oddworld Inhabitants wie eine Erfolgsstory aus Hollywood. Und das nicht ohne Grund!. von Moritz Menzel



Abe's Oddysee ist der erste von fünf Teilen in der Oddworld-Serie. In diesem wunderschönen 2-D-Jump'n-Run-Adventure übernehmen Sie die Rolle von Abe, der seine versklavten Artgenossen vor der Verarbeitung zu Hackfleisch bewahren muß. Mit seinen über 60 Stunden Gameplay und 400 Screens könnte das Spiel einer der diesjährigen Toptitel werden.

Sherry McKenna, die Geschäftsführerin der Oddworld Inhabitants, hat eigentlich nie etwas mit Videospielen am Hut gehabt. Seit 19 Jahren war ihre Heimat der Film- und Entertainment-Bereich – da kannte sie sich aus, da gehörte sie hin. Zahlreiche Projekte wie z.B. ein Teil der berühmten Universal Studios



in Florida sind ihr zuzuschreiben. Doch irgendwann befahlen sie Zweifel, die wohl so manchen Dienstleister plagten: "Ein Kunde gibt Dir einen Auftrag, und Du werkst so lange rum, bis Du Dir sicher bist, die Wünsche perfekt realisiert zu haben. Dann

präsentierst Du stolz das Ergebnis, und anstatt begeistert zu sein, will der Kunde plötzlich alles ganz anders. Nichts von dem, was er ursprünglich in Auftrag gegeben hat, will er tatsächlich gesagt haben, und Dir bleibt nichts anderes übrig, als nochmal von vorn anzufangen. Auf die Dauer macht einen das verrückt!" Langsam reifte der Wunsch, etwas ganz anderes zu machen. In diesem Moment hatte ihr junger, charismatischer Kollege Lorne Lanning eine Idee. Im Gegensatz zu Sherry war er mit Games groß geworden und träumte schon immer davon, all die Fehler, die seiner Meinung nach in bisherigen Spielen begangen worden waren, in einer Eigenproduktion auszubessern. Er konnte sich zwar vorstellen, was Sherry von seinem Gedanken halten würde, doch faßte er sich ein Herz und sagte: "Hey, laß uns Videospiele machen!" Laut den beiden folgten diesem einfachen Satz nächtelange Diskussionen, doch letztendlich ließ sie sich von seiner Begeisterung mitreißen – Gott sei Dank. So entstanden 1994 die Oddworld Inhabitants. Das Team besteht heute aus 35 Entwicklern, die seit zweieinhalb Jahren auf zwölf Silicon Graphics Workstations an dem Projekt feilen. Geleitet wird die Gruppe immer noch von Sherry McKenna und Lorne Lanning, der sich durch seine vorherige Tätigkeit sehr gut mit Grafik (Silicon Graphics) auskennt und mit seinem Wissen entscheidend am Produktionsprozeß teilnimmt.

Auch die Zukunft ist bei den Profis aus San Luis Obispo bereits fest verplant. Der normale Weg, den die meisten Entwickler bei Fortsetzungen großer Titel einschlagen, folgt Prinzipien wie: "Nicht zuviel versprechen", "eines nach dem anderen" und so weiter. Auch in diesem Zusammenhang sind die Oddworld Inhabitants ein wenig anders als andere Kreativschmieden. Schon jetzt, kurz nachdem "Abe's Oddysee" fertig ist, kündigen sie an, daß weitere vier Teile folgen werden. Lorne hierzu: "Das gesamte Projekt als Quintologie ist in unseren Köpfen bereits fertig. Zur Realisierung werden wir die vorhandene Power der Hardware immer bis zum Letzten ausreizen. Und wenn das nicht ausreicht, um unsere Ideen zu verwirklichen, dann müssen eben neue Plattformen her, bevor wir zum Zuge kommen."



Die PlayStation ist geradezu übersättigt mit großartigen Beat'em-Ups, Shootern jeder Couleur, Sportsimulationen und Jump'n-Runs.

Beim Thema Strategiespiele denkt aber nach wie vor jeder zuerst an den PC. von Ingo Böhme

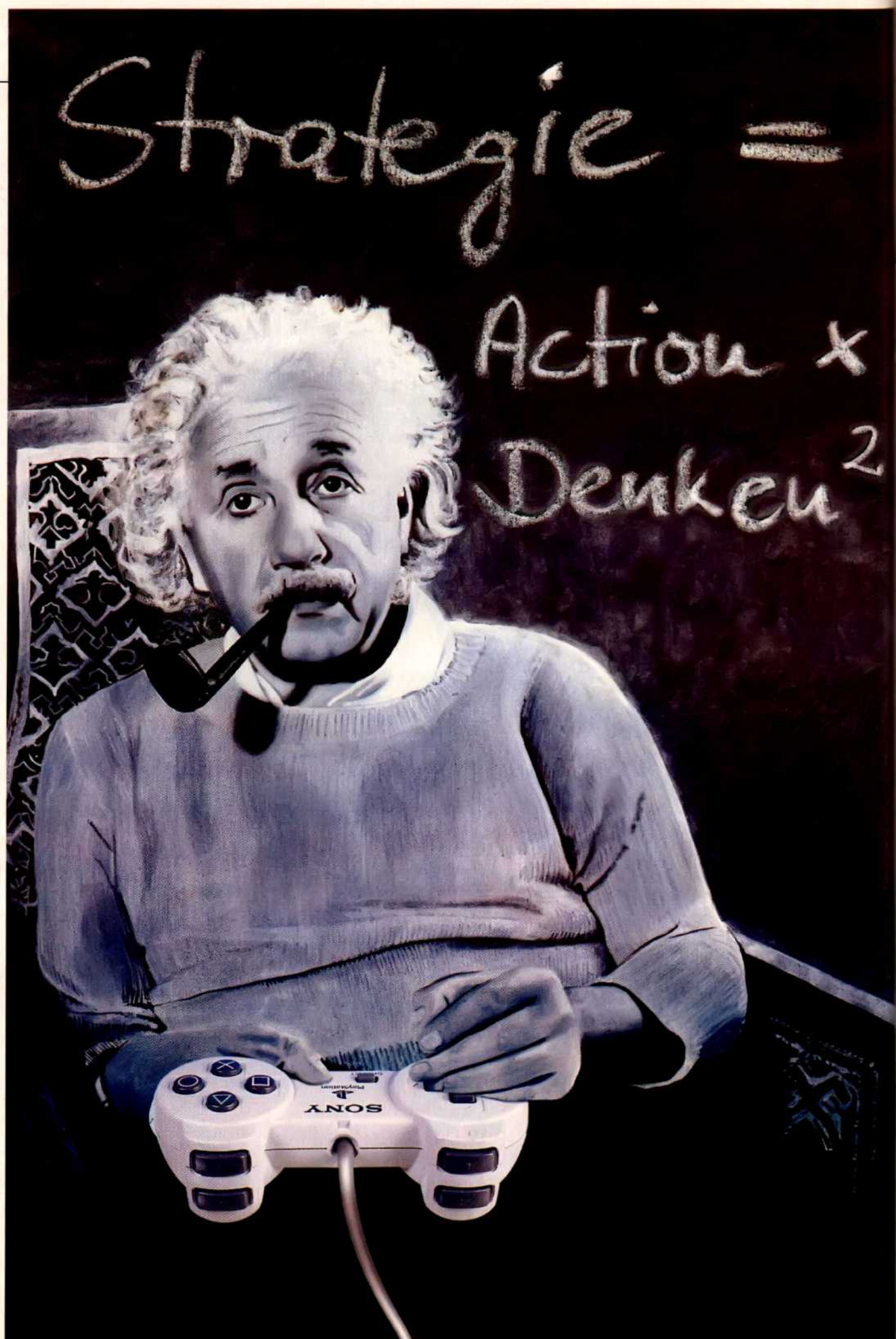
An der Playstation haftet immer noch der Ruf, zum einen mit Strategiespielen nicht gut bestückt und zum anderen für derartige Freizeitvergnügen auch noch ungeeignet zu sein. Völlig zu unrecht, wie wir meinen. Deshalb haben wir in diesem Special die besten Vertreter dieses Genres zusammengetragen und zeigen Ihnen, wie vielfältig die Auswahl für Ihre Konsole ist.

Bei den Vorstellungen haben wir die Beschreibung der Grafik und des Sounds – bei einem Action-Game ein äußerst wichtiger Punkt – nur in Ausnahmefällen erwähnt. Bei strategischen Auseinandersetzungen sind diese eher zweitrangig. Hier geht es nur darum, ob Ihre grauen Zellen den intellektuellen Kampf gegen die Maschine bestehen.

X-COM: Enemy Unknown

Als Präsident des globalen Verteidigungsunternehmens X-COM ist es Ihre Aufgabe, die Welt vor der Gefahr interstellarer Bedrohung zu retten. Und die ist im letzten Jahr unseres Jahrtausends gegeben.

Zentrale Schaltstelle auf dem Bildschirm ist die Weltkarte. Hier



[1] Ist eine neue Technologie fertiggestellt, erhalten Sie ein Datenblatt mit den technischen Informationen. [2] Ihr Stoßtrupp beim Erforschen einer UFO-Absturzstelle.



bauen Sie auf einem beliebigen Kontinent eine Basis. Ausgestattet ist diese mit drei Flugzeughangars, die mit zwei Abfangjägern und einem Transporter besetzt sind. Alle paar Wochen tauchen UFOs auf, deren üblem Ansinnen Sie mit Ihren Jägern Einhalt gebieten. Schießen Sie die bösen ETs über einer Landmasse ab, richten die

überlebenden Aliens dort großen Schaden an. Also gilt es, mit dem Truppentransporter einige Ihrer Söldner zur Absturzstelle zu bringen. Neben der Abwehr der UFOs ist dies die zweite Handlungsebene. Als erstes statten Sie jeden Ihrer Streiter mit Waffen und Ausrüstung aus. Anschließend lassen Sie sie einzeln das Terrain erkunden und von den Aliens säubern. Dies geht über mehrere Runden, wobei jeder Ihrer Soldaten pro Durchgang nur ein gewisses Handlungspotential besitzt. Entweder feuert er, oder er bewegt sich. Hier gilt es, das richtige Mittelmaß zu finden, um die Gegner aufzuspüren und zu eliminieren. Haben Sie alle Fremden ins Nirwana geschickt – möglichst ohne dabei Zivilisten zu töten –



[1] Die "Ufopedia" enthält alle wichtigen Informationen, die X-COM je über die Aliens gesammelt hat. **[2]** Haben Sie ein gegnerisches U-Boot abgeschossen, gehen Ihre Taucher auf die Suche nach neuen Technologien.



sammeln Ihre Wissenschaftler die Artefakte und technologischen Errungenschaften auf. Und genau hier setzt die dritte Aktionsebene ein. Denn neben den kämpfenden Truppen unterhält jeder Stützpunkt auch Labors, in denen geforscht und Werkstätten, in denen produziert wird. Nur so behalten Sie die technologische Überlegenheit, die Ihnen hilft, den Aggressor vom blauen Planeten fernzuhalten. Da all das Geld kostet, sind Sie auf die Unterstützung der Vereinten Nationen der Erde angewiesen. Und deren Zuschüsse hängen davon ab, wie gut Sie sie bewachen und wie schnell Sie Erstschläge der Marsianer vereiteln.

X-COM: Terror From The Deep

Im Grunde ist "Terror from the Deep" die Fortsetzung von Enemy Unknown. Denn kaum hat die Menschheit Anfang des 21. Jahrhunderts bemerkt, daß sie im Universum nicht alleine ist, schon geht sie evolutionsmäßig zum Gegen-schlag über. So ortet sie die galaktischen Kontrahenten auf dem Mars und vernichtet deren Invasionsbasis total. Alles wäre gut, hätten die kleinen grünen Männchen nicht

einen Funkspruch abgelassen. Direkt zur Erde. Denn vor knapp 65 Millionen Jahren, als die Menschheit noch als Einzeller durch den Urschlamm watete, stürzte ein Raumschiff vom Mars in den Atlantik. Dessen Insassen paßten sich im Laufe der Zeit der Umgebung an. Dennoch fühlen sie sich ihren Urahnen vom roten Planeten weiterhin verpflichtet und stellen nun eine ernsthafte Gefahr dar.

Panzer General 1 und 2

Ansonsten spielt sich Terror from the Deep genauso wie auch der erste Teil. Einziger Unterschied ist, daß die Gegner jetzt aus dem Wasser statt aus dem Weltall kommen.

Panzer General ist die wohl klassischste Form des Strategiespiels. Hier geht es um die Wurzel der Strategie: den Krieg. Tatsächlich handeln beide Versionen vom zweiten Weltkrieg, jedoch jeweils mit anderen Szenarien. Sie sind wahlweise ein deutscher oder ein alliierter General und führen Ihre Truppen gegen den Feind. Jeder Kampfverband hat Vor- und Nachteile. Während die Infanterie sehr agil ist und sich leicht bewegen läßt, haben die Flugabwehrge-

schütze auch über größere Distanz durchschlagenden Erfolg. Vor jeder Schlacht erhalten Sie ein ganz konkretes Missionsbriefing. Haben Sie den Auftrag zufriedenstellend erfüllt, wächst Ihr Prestige beim Oberkommando. Während sich der Normalbürger für ein gutes Standing nichts kaufen kann, ist es bei Panzer General bare Münze. Denn nur ein hohes Ansehen bei den Befehlshabern bringt Ihnen neue Truppen. Mit jedem Teilsieg und mit jeder Schlacht wächst das Know-how Ihrer Kampfverbände. Während Sie den Feldzug mit absoluten Greenhorns beginnen, wird aus Ihren Soldaten sukzessive eine regelrechte Eliteeinheit.

Das Spiel fängt sehr harmlos und leicht an und wird dann von Stufe zu Stufe immer schwerer. Damit ist es besonders für Einsteiger in diesem Genre hervorragend geeignet. Wer allerdings auf bombastische Effekte hofft, wartet vergebens. Der grafische Aufbau ist puristisch und so spröde wie ein Brettspiel. Halten Sie hingegen nach einem hervorragenden Strategiespiel Ausschau, sollten Sie Ihren Blick auf Panzer General wenden. Ein echtes



[1] Natürlich geht es bei Panzer General - wie auch beim echten Militär - nicht um den schnöden Mammon. Statt dessen ist es Ihr Ansehen beim Oberkommando, das Ihnen Nachschub und neue Truppen beschert. **[2]** Ein amerikanischer Stützpunkt wurde überfallen. Da wird die Panzerbrigade aber sauer! **[3]** Historisch nicht ganz belegt: Luftschlacht über Rußland.



[1] Die GDI Truppen in C&C gehen an Land und haben nur ein Ziel: Vernichtung des NOD-Stützpunktes. [2] Unentdecktes Land: Das Areal, das Sie noch nicht erkundet haben, bleibt solange im dunkeln, bis es mindestens ein Soldat betreten hat.

und leider oft verkanntes Schmankehl und die reinste Form dieses Genres.

Command & Conquer

Mit sehr viel mehr grafischen Speerechnen geht Command & Conquer an die Thematik Kriegsführung heran. Mit eindrucksvollen Videosequenzen und Animationen lockt dieses Game, das bereits heute ein Klassiker unter den Strategiespielen ist. Aber nicht nur die Zwischensequenzen strotzen vor visuellen Effekten. Auch während eines Einsatzes ist alles in ständiger Bewegung.

Thema von Command & Conquer ist allerdings nicht die Nachbildung historischer Schlachten. Vielmehr geht es um eine Auseinandersetzung in der nahen Zukunft. Die "Bruderschaft von NOD" ist ein Geheimbund, der auf eine über dreitausendjährige Geschichte zurückblickt. Gegenspieler dieser terroristischen Verbindung ist das Militärkommando der Vereinten Nationen "GDI". Beide liefern sich erbitterte Schlachten, und Sie haben die Wahl, auf welcher Seite Sie kämpfen. Los geht es mit ganz simplen Aufträgen, die auch ein absolutes Greenhorn in Sachen Strategie mit links auf die Reihe kriegt.

Ziel der ersten Mission ist es, mit den eigenen Truppen die Gegner auszuschalten. Im Lauf der folgenden Aufträge erhalten Sie zusätzlich Bauoptionen. So errichten Sie Fabriken, in denen Sie neue

Kampfroboter anfertigen, Werke, die Panzer und andere Fahrzeuge herstellen, Radaranlagen und vieles mehr. Daß Sie dieses kostspielige Unterfangen selbst finanzieren müssen, ist klar. Sozusagen als Startkapital steht Ihnen ein geringes Budget zur Verfügung, mit dem Sie allerdings nicht allzu weit kommen. Aber Gott sei Dank gibt es ja die Tiberium-Pflanze. Dieses erzehaltige Grünzeug ist im 21. Jahrhundert das Hauptzahlungsmittel. So gilt es auch zu Beginn einer neuen Runde, sofort eine Tiberium-Raffinerie zu bauen, mit dem Sammlerfahrzeug die Umgebung zu erspähen und alle Vorkommen abzuernten. Daß sich bei so vielen verschiedenen Handlungsoptionen Hektik und Streß breit machen, ist klar. Und dabei einen kühlen Kopf für die strategische Planung der Einsätze zu behalten, ist genauso schwer wie im richtigen Leben. Summa summarum ist Command & Conquer ein brillanter Action-Strategie-Titel, der in keiner Spielesammlung fehlen darf.

Syndicate Wars

Die Thematik von Syndicate Wars ist ähnlich wie die von Command & Conquer. Wieder sind es zwei rivalisierende Gruppen, die sich bekämpfen: die "Euro Corps" und die "Church of the New Epoch". Im Gegensatz zu der Tiberium-Schlacht gibt es hier aber keine "Guten" und "Bösen". Denn eines ist



schon von Anfang an klar: Egal, welcher der beiden Seiten Sie zum Sieg verhelfen, die Situation bleibt endzeitmäßig. Denn siegen die Euros, bleibt die Erde totalitär regiert. Kommen hingegen die Church-Anhänger an die Macht, wird religiöser Fanatismus unsere Zukunft bestimmen. Schöne Aussichten!

Aber wie schwarz auch immer die Zukunft aussieht, Syndicate Wars bietet in 30 knallharten Missionen jede Menge Echtzeit-Strategie und packende Action. Wie bei Enemy Unknown heißt es hier, seine Wissenschaftler anzuspornen, damit diese immer neue Waffensysteme erfinden. Und das tun sie auch. Vom durchschlagenden Raketenwerfer bis zum dezenteren, aber nicht minder wirkungsvollen, Laser hilft Ihnen nicht nur Ihr Geist, sondern auch die Technik, die Überhand zu behalten. Wollen Sie es noch ein wenig perfider? Kein Problem! Denn Ihre Denker entwickeln auch völlig abgefahrene Waffensysteme, wie z.B. ein Nervengas, das Ihre Feinde veranlaßt, sich gegenseitig zu eliminieren.

Aber das bemerkenswerteste an Syndicate Wars ist die brillante Grafik bis ins kleinste Detail. Insbesondere innerhalb des Genres Strategie ist diese herausragend. Gleiches gilt für die Geräuschkulisse, die die perfekt inszenierten Explosionen noch realistischer macht. Da bei Syndicate Wars die ersten Missionen eher zur Lockerung und Eingewöhnung dienen, ist auch dieses Game dem Neuling in puncto Strategie wärmstens zu empfehlen.



[1] Die brillante Grafik ist ein Markenzeichen von Syndicate Wars. [2] Mit der richtigen Waffe zur richtigen Zeit legen Sie ganze Gebäude in Schutt und Asche. [3] Bei derart realistischen Texturen kann man fast die Kälte des Chrms spüren.

Das offizielle **PlayStation** Magazin **präsentiert**

In jedem ultimativen Spielebuch
über 30 Spiele mit **Tips, Tricks**
und **Mogeleien**



öS 182,- SFr 23,-
DM **24,80**

Sport- und Rennspiele

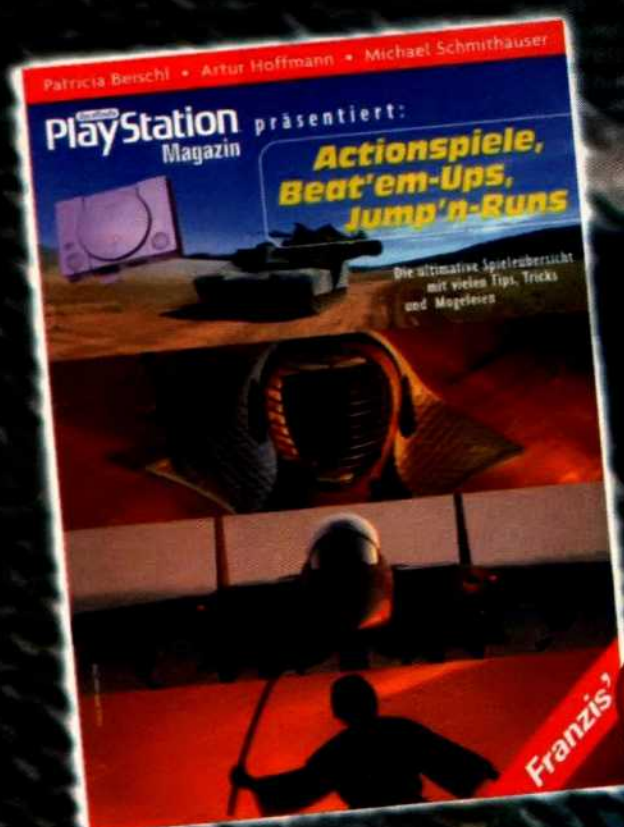
ISBN 3-7723-6503-5

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

Franzisk

[1] Alle wichtigen Informationen erhalten Sie in Warhammer von Zahlmeister Dietrich. [2] Mit Zaubersprüchen haben Ihre Gegner schlechte Karten.



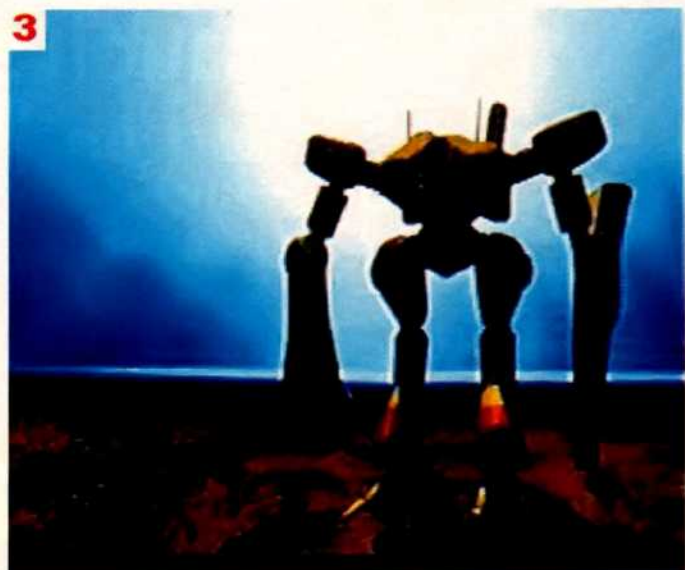
Warhammer: Shadow Of The Horned Rat

Bei "Warhammer: Shadow Of The Horned Rat" handelt es sich um ein Fantasy-Kriegsspiel, in dem der Spieler Armeen sammelt, um diese in wilden Schlachten gegen seine Widersacher einzusetzen. Und die setzen sich aus kriegerischen Orks, Goblins, Trollen, Riesen und Drachen zusammen. Kurz, alles, was

das verwöhnte Fantasy-Herz nur begehrt.

Die Handlung selbst folgt – wie jedes gute Strategiespiel – zwei Wegen: Management und Kampf. Ersteres wird verkörpert durch Ihren treuen Zahlmeister Dietrich, der sich um Ihre Finanzen kümmert und Ihre Bücher führt. Und zwar nicht nur jene mit Soll und Haben, sondern auch umfassende Kompendien über Ihre Gegner, deren Stärken und Schwächen. Und da Sie eine Söldnerarmee befehligen, ist es ebenfalls Dietrichs Aufgabe, Ihnen die Anfragen der verschiedenen Auftraggeber zu unterbreiten. Solch ein Job kann sein, eine Kaufmannskarawane von einem Ort zum anderen zu begleiten oder auch ganz konkret, einen bestimmten Gegner auf dem Schlachtfeld zu eliminieren.

Sie beginnen mit einem kleinen Haufen untrainierter Söldner. Haben Sie die ersten Schlachten zu Ihren Gunsten entschieden, erhalten Sie mehr und mehr Angebote von renommierten Kampfverbänden und – wie könnte es in einer Fantasy-Welt anders sein – von Zaubern. Letztere stehen Ihnen nicht mit Rat und Tat, dafür aber in brenzligen Situationen mit – im wahrsten Sinne des Wortes – durchschlagenden Zaubersprüchen zur Seite. Wer jetzt denkt, er müsse nur



[1] Mit dem richtigen Programm und den passenden Einzelteilen [2] erstellen Sie in Carnage Heart einen Kampfroboter [3], der Ihre Gegner das Fürchten lehren soll.

genügend Soldaten in die Schlacht schicken, der hat sich geirrt. Denn alle Beteiligten wollen natürlich ihren Sold. Und je mehr Manpower sie bei einem Auftrag einsetzen, um so mehr kostet es Sie. Und sind Sie erst einmal bankrott, ist keine Volksbank da, die Ihnen Horizonte öffnet.

Carnage Heart

Dieses Game ist wirklich nur etwas für Puristen, die auch einem Maschinenprogramm noch eine gewisse Ästhetik abgewinnen können. Denn im Gegensatz zu den übrigen Spielen dieses Specials ist "Carnage Heart" nichts für das spannende Kalkül am Feierabend. Statt dessen müssen Sie hier Ihre Kampfmaschinen erst selbst zusammenbauen und auch noch programmieren. Diese OKEs (Overkill Engines) setzen Sie dann auf einem der drei Jupitermonde im Kampf gegen einen aufmüpfigen Kontrahenten ein, der sich gegen die World Federation auflehnen will.



[1] Mit viel Liebe zum Detail ist die Umgebung der Einsätze bei Bedlam gestaltet. [2] Ein gezielter Treffer mit der richtigen Waffe.

Bedlam

Die Erde ist von Biomechanischen Wesen eingenommen worden. Nur wenige Menschen haben sich auf Stationen in der Erdumlaufbahn zusammengedrängt, um dem Eindringling Widerstand zu leisten. Sie sind der Anführer dieser Mini-Armee und Ihr Ziel ist es, die 25 verschiedenen Missionen zur Rückeroberung des blauen Planeten mit Bravour zu bestehen. Vor jedem Einsatz gibt es ein vollständiges Briefing, in dem Sie Infos über Primär-

Simulationen

Ähnlich wie bei Strategiespielen, steht auch bei Simulationen die reine Action im Hintergrund. Hier schlüpfen Sie in die Rolle eines Politikers, Herrschers oder Unternehmers. Sind Ihre Entscheidungen in Ordnung, so blüht die Wirtschaft. Schlimmstenfalls sind Sie ruiniert. Der besondere Kick bei Simulationen ist, daß keine Ihrer Handlungen ohne Folgen bleibt. Und nichts läßt sich vertuschen. Denn alles, was sich entwickelt, basiert auf zuvor von Ihnen getroffenen Entscheidungen. Fast noch wichtiger als bei reinen Strategiespielen wie Panzer General oder Command & Conquer gilt es bei Simulationen, reiflich jeden einzelnen Schritt zu überlegen.

Sim City 2000

Werden Sie Bürgermeister und gründen Sie eine neue Stadt. Dazu bauen Sie bei Sim City zunächst ein E-Werk, denn ohne Strom läuft nichts. Als Oberhaupt legen Sie dann fest, wo sich Ihre Bewohner ansiedeln dürfen. Nichts passiert. Klar! Denn wo sollten sie denn auch arbeiten? Also schnell noch ein paar Industrieanlagen und Büros gebaut und los geht's. Immer noch keine Bewegung im Spiel. Logisch, denn wie sollen Ihre Sims – so werden die Bewohner des Spiels liebevoll genannt – auch zur Arbeit kommen? Also heißt es Straßen und den Nahverkehr ausbauen. Und dann kommen sie. Zuerst zögerlich in kleinen Einfamilienhäusern, und dann sprießt Ihre Stadt explosionsartig aus dem Boden. Und schon sind die ersten Probleme in Sicht: Umweltverschmutzung, hohe Kriminalitätsrate, Verkehrschaos und schlechte Wohnbedingungen. Diesen rücken Sie mit Freizeitparks, Polizei- und Feuerwehrestationen sowie neuen Umgehungsstraßen zu Leibe. Alles wäre so einfach, gäbe es da nicht den schnöden Mammon. Denn wie im richtigen Leben ist Ihr Budget begrenzt und öffentliche Institutionen wie Polizei und Straßenbau verursachen ständig Kosten. Demgegenüber stehen die Einnahmen aus Steuern. Setzen Sie diese jedoch zu hoch, verläßt zunächst die Geschäftswelt und anschließend auch Ihre Bevölkerung die Stadt und wandert in die umliegenden Gemeinden ab.

Sim City ist eine gelungene und sehr komplexe Simulation. Im Gegensatz zu der PC Variante sehr träge ist allerdings das Zeitverhalten. Denn einen Großteil des Spiels verbringen Sie bei der PSX-Ausgabe mit Warten. Einen schnellen Modus, in dem Sie mal eben zehn Jahre überspringen, um Ihre Stadt wachsen zu lassen, ist auf der PlayStation nicht vorhanden. Um also die Hundertjahrfeier zu erleben, sitzen Sie schon einmal mehrere Tage vor Ihrer Konsole. Sehr realistisch, aber auch nervtötend.

Theme Park

Ganz ähnlich von der Machart wie Sim City ist auch die Wirtschaftssimulation "Theme Park". Hier gilt es, einen Unterhaltungspark im Stile von Disneyland aufzubauen und zu bewirtschaften. Ganz ohne Attraktionen beginnen Sie mit einem kleinen Rummelplatz. Wie im richtigen Leben haben Sie zum Ausbau nur einen begrenzten Etat zur Verfügung. Die Kasse klingelt, wenn Sie genügend Besucher davon überzeugen, ihr sauer verdientes Geld bei Ihren Attraktionen und Hamburger-Ständen zu lassen. Die Zufriedenheit Ihrer Gäste hängt von der allgemeinen Organisation und Logistik Ihres Parks ab. Denn nach einer aufregenden Karussellfahrt sind sie hungrig. Nachdem sie sich den Bauch vollgeschlagen haben, setzt aber auch prompt die Verdauung ein, und Sie müssen gewährleisten, daß genügen Toiletten zur Verfügung stehen. Für diese benötigen Sie wiederum Reinigungspersonal. So greift ein Handlungsstrang in den anderen, und alles ist miteinander verknüpft. Der Rubel rollt nur, wenn die Besucher zufrieden sind und Sie mit den Einnahmen auch die laufenden Kosten bestreiten können.



Ihr Manager hält Sie mit kurzen Informationen über den Stand der Entwicklung des Freizeitparks auf dem Laufenden.



Aus den Nachrichten Ihrer lokalen Tageszeitung erfahren Sie bei Sim City 2000 die Schwachpunkte Ihrer Stadt

Es muß nicht immer PlayStation sein. Strategien werden im Kopf geboren. Und auch für deren Umsetzung braucht man nicht unbedingt eine Konsole oder einen PC. Für echte Fans der Grauzellen-Akrobatik, die auch gerne einmal in geselliger Runde ihr Geschick beweisen wollen, kann ich persönlich das Brettspiel "Die Siedler von Catan" wärmstens empfehlen. Selbst eingefleischte Spielermuffel unter Ihren Bekannten sind schon nach kurzer Zeit völlig angefetzt, und die Frage "Spielen wir noch eins?" braucht nicht erst von Ihnen gestellt zu werden.



und Sekundärziele des zu erobernden Terrains erhalten.

Auch bei Bedlam ist Geld der Dreh- und Angelpunkt Ihres Erfolgs. Denn hiermit erwerben Sie Utensilien für Ihre Hi-Tech-Truppen und rüsten diese sukzessive zu einer Eliteeinheit auf. Während Sie bei Enemy Unknown jedoch gute Leistung bringen müssen, um von den Vereinten Weltstaaten bezahlt zu werden und in Command & Conquer das Cash-bringende Titanium selbst abbauen, erhalten Sie in Bedlam den monetären Vorteil, indem Sie während Ihrer Missionen goldene Symbole auflesen. Damit unterliegen Sie zwar durch den Faktor Geld einer gewissen Beschränkung, was die sofortige Top-Ausrüstung Ihrer Einheit angeht. Wegen der vom Spiel gesteuerten Zufälligkeit des Einkommens fehlt hier jedoch ein Strategiefaktor, der Spielen wie den oben genannten den besonderen Kick gibt.

In puncto Realismus können jedoch nur wenige Games Bedlam das Wasser reichen. Denn nichts steht am Kampfschauplatz herum, was nicht zerstört werden könnte. Ob Zäune, Reaktoren oder Lagerhäuser: Ein gezielter Schuß und schon löst sich alles in atomares Wohlgefallen auf. Dennoch ist es nicht das Ziel, einfach alles in Schutt und Asche zu legen. Vielmehr sollten Sie sich genau auf die Erfüllung Ihrer Mission konzentrieren. Nur so gelangen Sie zum erhofften Erfolg.

Space Hulk: Vengeance Of The Blood Angels

Alle Freunde von Shoot'em-Ups im Stil des indizierten "Doom" oder "Alien Trilogie", die ihre Ballerorgien mit ein wenig Gehirnakrobatik untermalen möchten, sind mit "Space Hulk" gut bedient. Hier nehmen Sie die Rolle eines Elitesoldaten der

Alle Tests im Überblick

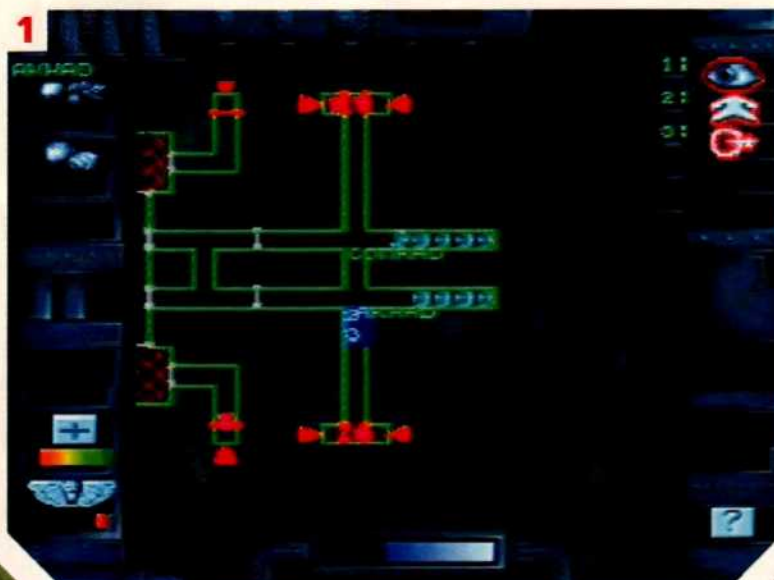
Name des Spiels	Ausgabe	Wertung
X-COM: Terror from the Deep	11/96	2,3
X-COM: Enemy Unknown	-	-
Panzer General 2	6/97	1,8
Command & Conquer	1/97	1,8
Syndicate Wars	7/97	1,7
Warhammer: Shadow Of The Horned Rat	12/96	2,0
Carnage Heart	7/97	3,0
Bedlam	2/97	2,3
Space Hulk: Vengeance Of The Blood Angels	9/96	1,8
Sim City 2000	11/96	2,6
Theme Park	Sonderheft Nr. 1	-

Space-Marines ein, der den Auftrag hat, bösartige Killer-Aliens – die Genestealers – zu bekämpfen. Sie beginnen als normaler Infanterist, der seine Aufträge noch im Alleingang bewältigt und Kommandos empfängt und arbeiten sich peu à peu auf die Seite der Befehlshaber. Während die ersten Missionen noch in klassischer Rambo-Manier ablaufen, kommen später Einsätze hinzu, die Ihre Qualität auf die Probe stellen, schnell die richtigen Entscheidungen für Ihre Männer zu treffen.

Bei Space Hulk handelt es sich nicht um ein klassisches Strategiespiel. Allein die Tatsache, daß Sie vom Computer ausgerüstet werden und es sich bei einigen Einsätzen um reine "Schieß-auf-was-Du-siehst"-Missionen handelt, zeigt, daß Space Hulk eigentlich ein Shooter mit taktischen Elementen ist. Da dieses Game jedoch das erste für die PlayStation war, das neben schneller Reaktion auch Ihr Hirn forderte, hat es sich seinen Platz im Olymp der Strategiespiele redlich erworben.



pat



[1] Die Genestealer nutzen jede Gelegenheit, um Sie aus dem Hinterhalt anzugreifen. **[2]** In der Übersichtskarte geben Sie Ihren Männern die Befehle. **[3]** Haben die Genestealer einen Marine in ihrer Gewalt, gibt es kein Pardon.

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: "Fragebogen", Dornacher Str. 3 d, 85622 Feldkirchen, Fax-Nr. 089/99115-499)! Einsendeschluß ist der 29.08.1997; Mitarbeiter des DMV/Franzis-Verlages und deren Angehörige sind – wie immer – von der Verlosung ausgeschlossen.

Name _____
Vorname _____
Straße _____
PLZ, Ort _____

Sie sind:

- ☐ männlich ☐ weiblich
☐ Schüler/in ☐ Student/in
☐ angestellt ☐ selbständig

Ihr Alter

- ☐ 10–15 Jahre ☐ 16–20 Jahre
☐ 21–25 Jahre ☐ älter als 25 Jahre

Ihr monatliches Einkommen?

- ☐ bis 500 Mark ☐ bis 1.000 Mark
☐ bis 2.000 Mark ☐ bis 3.000 Mark
☐ bis 5.000 Mark ☐ über 5.000 Mark

Wer hat die PlayStation gekauft?

- ☐ Sie selbst ☐ Eltern
☐ Freund / Partner ☐ _____

Mit welchen Spielen beschäftigen

Sie sich am liebsten?

- ☐ Jump'n-Run ☐ Adventures
☐ Shoot 'em Ups ☐ Taktik / Strategie
☐ Sonstige _____

Für welches Genre vermissen Sie Spiele?

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

- ☐ ja ☐ nein

Wie ist Ihr Haushalt ausgestattet?

- ☐ Videogerät
☐ 16:9-TV-Gerät
☐ Dolby Surround
☐ Kabelanschluß (TV)
☐ Satellitenempfänger (TV)
☐ CD-Spieler
☐ PC mit CD-ROM
☐ PC ohne CD-ROM
☐ Online-Zugang
☐ Atari-Spielekonsole
☐ Nintendo-Spielekonsole
☐ Sega-Spielekonsole

Gewinnen Sie jetzt

10 Jahresabos und dazu je einen Satz der Offiziellen PlayStation-Bücher!



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

- ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3
☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Was hat Ihnen nicht gefallen?

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

Artikel, Seite Bewertung

_____	☐
_____	☐
_____	☐
_____	☐
_____	☐
_____	☐

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

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

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

Die Daten werden elektronisch verarbeitet.

PlayStation power

Die PlayStation-Industrie ist in den letzten zwei Jahren riesig geworden. Zahlreiche, zumeist unbekannte Personen hatten großen Anteil an diesem Wachstum. Auf den nächsten Seiten stellen wir Ihnen die 50 wichtigsten Firmen und Leute vor, die heute den europäischen Markt beeinflussen. von Artur Hoffmann

Ken Kutaragi (Sony)

Wenn irgend jemand das Recht haben sollte, sich "Mr. PlayStation" zu nennen, dann Ken Kutaragi. Warum? Nun dieser freundliche Zeitgenosse hat die Konsole schließlich erfunden. Bei Sony begann er in den 70er Jahren und arbeitete dort zuerst bei einem Projekt mit dem Namen "System G" mit. Dies war ein Echtzeit-3-D-Tool, das für die Fernsehindustrie konzipiert wurde. Durch diese Arbeit begann er sich bald für Computergrafik zu interessieren. Tagelange "Space Invaders"-Sitzungen in diversen Spielhallen weckten in ihm auch ein Interesse an Videospielen. Fast zwei Jahrzehnte später verband er mit dem PlayStation-Projekt Hobby und Arbeit.



Terry Tokunaka, Präsident von Sony Computer Entertainment

Tokunaka ist der Präsident von Sony Computer Entertainment in Japan. Er war maßgeblich für den reibungslosen Start der PlayStation am 3. Dezember 1994 verantwortlich. Zu dieser Zeit hatte Nintendo die japanische Industrie in einem solchen Klammergriff, daß Händler und Entwickler es nicht einmal in Betracht zogen, einen Rivalen zu unterstützen. Tokunakas wichtigste Leistung war es, ein Produkt, einen Preis und eine Marketingstrategie zu präsentieren, die es unmöglich machte, die PlayStation zu ignorieren. Jetzt ist



der graue Kasten die meistverkaufte Konsole und Mr. Tokunaka ein gemachter Mann.

Chris Deering, Präsident von Sony Computer Entertainment Europa

Als der Boss von Sony Computer Entertainment Europa wäre Chris Deering als erster in der Schußlinie gestanden, wenn die PlayStation keinen Erfolg gehabt hätte. Daher ist es nur gerecht, ihm auch den Löwenanteil der Ehre für den überschwenglichen Erfolg der Konsole zukommen zu lassen. Unter seiner Füh-



rung avancierte Sony zum unangefochtenen Marktführer in Europa, dominanter noch als in Japan oder den USA. In Zahlen ausgedrückt: Zu Beginn des Jahres stand der PlayStation-Verkauf noch bei zwei Millionen Stück, am 1.1.98 sollen es fünf Millionen Stück sein. Warten wir's ab.

Juan Montes, Generalmanager der Software Entwicklung bei SCE Europa

Montes kümmert sich vor allem um alle europäischen Entwicklungen für die PlayStation. Dies umfaßt natürlich die Kontaktpflege zu Drittherstellern, mehr aber noch die Kontrolle der internen Projekte von SCE, deren bestes bis dato wohl "NBA '97" war. Gleich dahinter folgt "Porsche Challenge", gefolgt von einem Speedboat-Rennspiel namens "Rapid Racer".

an



Geoff Glendenning, Marketing Direktor von SCEE

Glendenning ist nicht nur für die meisten Werbeaufträge von Sony verantwortlich, sondern sorgte vor allem dafür, daß die Maschine, besonders in ihren frühen Tagen, von den richtigen Leuten an den richtigen Stellen gesehen wurde. Er platzierte PlayStations in bekannten Clubs wie z.B. Londons Ministry of Sound und den Liverpools Laden Cream. Auch stellte er die Konsolen in Hospitalitätsräumen bei Pop-Shows auf und schickte sie sogar auf Tour. So wurden Backstage-Gaming-Areas bei Musikfestivals wie Glastonbury, Reading und Phoenix eingerichtet.



Phil Harrison, Ex-Kommunikationsdirektor bei SCEE, jetzt Vizepräsident von R&D bei SCE Amerika

Harrison war im Jahre 1992 – drei Jahre vor dem Start der PlayStation – der erste Angestellte von SCEE. Bis zu seiner Abreise in die Vereinigten Staaten war er der lauteste und einflussreichste Botschafter der Konsole. Besonders effektiv war er bei der Suche nach Unterstützung von Seiten der europäischen Entwickler und Verleger in der Phase vor der Veröffentlichung der Konsole.



Olaf Olafsson, Präsident von Sony Interactive Entertainment, New York

Olafsson konnte als dienstälteste Person außerhalb Japans, die Sony in das PlayStation-Projekt einband, alle bedeutenden Entscheidungen treffen. Er baute SCE America auf und überwachte den Konsolenstart in Europa und den USA. Seine wohl wichtigste Arbeit war aber die Akquisition von PlayStation.



Simons Palmer, Sonys Werbeagentur

Simons Palmer bekamen den Auftrag von Sony aufgrund der konstant brillanten Arbeit für den Sportartikelgiganten Nike. Ihre Aufgabe war es nicht nur, die PlayStation zu verkaufen, sondern auch, die Konsole als "cool" zu vermitteln.

Ihr erster TV Spot war zwar etwas daneben, die letzten Kampagnen zur Preissenkung und den Verkaufszahlen im Platinbereich beeindruckten dagegen sehr.





Mac Laurin Communications

Mit ihrer Arbeit an der Seite von Sonys eigener PR- und Marketingagentur hat Mac Laurin sehr dazu beigetragen, die PlayStation in den wichtigsten Clubs, sowie an optimalen Stellen in meinungsbildenden Trendmagazinen wie z.B. "id" und "The Face" zu platzieren.

Bizarre Creations

Auch wenn dieses Programmiererteam nie mehr etwas anderes auf die Beine stellen sollte, haben sich Bizarre Creations bereits jetzt ihren Platz in der Geschichte der PlayStation gesichert. Und zwar durch "F1" (von Psygnosis verlegt), einem der ambitioniertesten und gelungensten Spiele, die jemals veröffentlicht wurden. So wird in der Firma bereits hart an einem Nachfolger gearbeitet, der im Oktober herauskommen und noch besser werden soll, als das erste Game. Respekt.

Sony DADC

DADC ist der Sony-Kopierbetrieb, der täglich bis zu 500.000 PlayStation-Titel preßt. Glänzende CDs anstatt alter, klappriger Cartridges stellen einen großen Vorteil für die PlayStation dar. Der signifikanteste Pluspunkt ist dabei der günstige Verkaufspreis, der sich durch die niedrigen Produktionskosten realisieren läßt.



Das Duplizieren von CDs ist eben weitaus billiger als die Herstellung von Steckmodulen. Das hat zur Folge, daß die besten neuen PlayStation-Titel um die 100 Mark und die etwas älteren teilweise unter 50 Mark kosten. Die Games für Nintendos N64 sind dagegen erst ab 130 Mark zu haben, wobei die teuersten Titel sogar die 200 Mark-Grenze überschreiten.

Electronic Arts

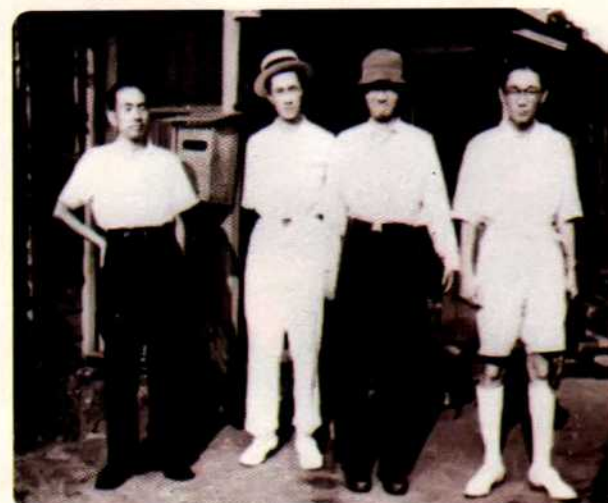
EA ist mit seinem Umsatz von über 500 Millionen Dollar der größte Softwareproduzent der Welt. Und die Konsole ihrer Wahl ist selbstverständlich die PlayStation. Auf dieser haben sie mehr Titel verkauft, als jedes andere Unternehmen außer Sony selbst. EA produzierte den letztjährigen Weihnachtshit "FIFA '97", ebenso wie das Jahr davor "FIFA Soccer 96". Aus dem selben Hause kommen auch "Soviet Strike", "Andretti Racing" und über das Label Fox Interactive das mittlerweile indizierte "Die Hard Trilogy". Dieses Jahr plant die Firma die Veröffentlichung von sage und schreibe 25 PlayStation-Titeln.

Naughty Dog

Verrückter Name, verrücktes Game. Naughty Dog ist das kalifornische Produktionsteam, das hinter "Crash Bandicoot" steckt. Crash sollte Sonys eigener Mario oder Sonic sein, also eine Art Maskottchen für die PlayStation. Während der kleine Kerl in Japan ohne Bodyguard nicht mehr aus dem Haus gehen kann, wurde dieses Ziel in Europa nicht erreicht. Dankbarerweise beruht der Erfolg des Spiels nicht nur auf den Marketingstrategien, sondern hängt auch mit dem guten Gameplay zusammen. Es verkaufte sich so gut wie nur wenige andere Titel auf der PlayStation. Die letzten Schätzungen sprechen von einer Million weltweit.

Sony

Die Bedeutung der Größe und Stärke des Unternehmens, das hinter der PlayStation steckt, kann nicht hoch genug bewertet werden. Eigentlich ist das aber nicht ganz richtig. Sony ist nicht nur der unternehmerische Muskel, der die PlayStation nach vorne schiebt, sondern ist vor allem auch bereit, sich voll und ganz hinter die Konsole zu stellen und sich ihren Bedürfnissen anzupassen. Daß dieses Verhalten nicht selbstverständlich ist, zeigt das Beispiel 3DO. Hinter dieser unglücklichen Konsole stand zwar mit Matsushita das größte Elektronikunternehmen der Welt, trotzdem konnte der spurlose Untergang dieser, in den frühen 90ern so erfolgreichen, Maschine nicht verhindert werden. Während Größe also wohl nicht alles ist, trug Sonys pure Masse doch entscheidend zum Erfolg der PlayStation bei. Der Jahresumsatz der Firma liegt bei etwa 50 Milliarden Dollar und Sony hat mehr als 60.000 Beschäftigte in fast 1.000 Büros und Tochterfirmen auf der ganzen Welt.



Designers Republic

Ein trendiges Team von Grafikkünstlern, die von Psygnosis ins Rennen geschickt wurden, um Logos und Schriften für "WipeOut" und "WipeOut 2097" zu gestalten. Daneben war es auch ihre Aufgabe, den WipeOut-Look im Merchandisingbereich umzusetzen, also auf T-Shirts, Jacken und DJ-Taschen zu platzieren. Dies gelang dann auch derart gut, daß die Gameverkäufe in neue Höhen schnellten und die anderen Artikel in der Clubszene Kultstatus erlangten.



Squaresoft

In Europa hat Squaresoft zwar noch keinen Titel für die PlayStation veröffentlicht, in Japan hingegen haben sie mit "Final Fantasy VII" einen wahren Blockbuster zu vermelden. Ursprüng-

lich war Squaresoft fest in Nintendos Lager angesiedelt. Sie haben für deren Konsolen auch mehr Games produziert, als jede andere Firma – von Nintendo selbst einmal abgesehen. Ihre Final Fantasy-Rollenspielserie stellt –



nach "Mario" – das zweiterfolgreichste Game-Franchising überhaupt dar. Anfang letzten Jahres schockte der japanische Hersteller die Welt mit der Ankündigung, sechs neue Titel für die PlayStation produzieren zu wollen, darunter jenes Final Fantasy VII. Zur selben Zeit ließen sie verkünden, alle



SNES-Entwicklung zu cutten und daß eine N64-Unterstützung eher "unwahrscheinlich" sei. So kam die letzte Version der Hit-Serie in Japan vor wenigen Monaten heraus. In den ersten zwei Tagen wurden davon zwei Millionen Kopien verkauft, bis heute sind es über fünf Millionen. Bei uns wird der Titel aller Voraussicht nach diesen Herbst erscheinen.



PCgo! gibt die Antwort!

Mit PCgo! bleiben keine Fragen offen!
Alle Fachbegriffe werden mit Super-
Randnotizen sofort erklärt. Verständ-
liche und direkt umsetzbare
Anleitungen und Workshops,
aktuelle Tests und jede
Menge Tips+Tricks helfen
Ihnen, Ihren PC optimal einzu-
richten und einzusetzen. Und das zum
supergünstigen Abonnement-Preis:

► PCgo! ohne CD nur DM 52,80

► PCgo! mit CD nur DM 103,20



Coupon einfach ausfüllen, unterschreiben und
abschicken an PCgo! Abonnement-Service, D-74168
Neckarsulm oder per Fax an: 0 71 32 / 95 92 44

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belhrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Das erste Heft kommt gratis!

■ Ja, ich möchte die nächste Ausgabe von PCgo! wie angekreuzt gratis testen. Will ich die Zeitschrift danach weiterlesen, brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PCgo! dann zum günstigen Jahrespreis von DM 52,80 (ohne CD) bzw. DM 103,20 (mit CD) für jeweils 12 Ausgaben per Post frei Haus. Andernfalls teile ich Ihnen dies innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der Gratis-Ausgabe mit. Ich kann jederzeit kündigen.

☐ Ich möchte PCgo! ohne CD testen

☐ Ich möchte PCgo! mit CD testen

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Gewünschte Zahlungsweise:

☐ Bequem durch Bankeinzug

☐ Gegen Rechnung

BLZ

Kontonummer

Geldinstitut

Datum / 1. Unterschrift

2. Unterschrift

CP079

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belhrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.





Handel

In der Industrie als "die letzte Instanz" bekannt, kann der Handel je nach Laune und Gefallen ein Produkt und dessen Hersteller in den Himmel heben oder einfach auslöschen. Glücklicherweise lieben die Wiederverkäufer die PlayStation geradezu. Sowohl große Ketten als auch kleine Geschäfte räumen für die Konsole die besten Verkaufsflächen frei. In der Ende letzten Jahres durchgeführten Umfrage eines britischen Wirtschaftsmagazins unter Englands 100 führenden Einzelhändlern, wurde die PlayStation zur Nummer Eins in den Kategorien Hardwaresystem und Softwareformat gewählt. Sony belegte hier auch den ersten Platz in Sachen Marketing.

Capcom

Capcom ist in erster Linie als der japanische Herausgeber des gruseligen Schlachtfestes "Resident Evil" bekannt. Dieser Titel ist nach wie vor eines der besten PlayStation-Games, die je produziert wurden. Dabei sollten wir aber nicht vergessen, daß wir Capcom auch "Streetfighter Alpha", "Dark Stalkers", "Star Gladiators" und "Street Fighter Alpha 2" zu verdanken haben. Außerdem wird die Firma in Kürze das spaßige "Super Puzzle Fighter II Turbo" abliefern. Kurz gesagt, wir haben es hier mit Spitzenqualität im Entwicklerbereich zu tun. Nun freuen wir uns schon alle auf die Veröffentlichung von "Resident Evil 2". Im Moment spricht alles dafür, daß wir uns wohl noch bis Anfang 1998 gedulden müssen.



Revolution

Nicht gerade ein Entwicklungsgigant. Mit "Broken Sword/Baphomets Fluch", dem ersten echten Adventure für die PlayStation, bewies Revolution aus England jedoch, daß es hinter Sport-Simulationen und Beat'em-Ups noch Leben gibt. Die ersten Bilder, die uns auf der E3 vorgeführt wurden, lassen ahnen, daß der zweite Teil ein ebensolcher Renner wird.

Westwood

Auf dem PC ist Westwood aus Las Vegas bereits massiv vertreten. "Command & Conquer" und "Red Alert" sind zwei der erfolgreichsten Games aller Zeiten. Beide verkauften sich über eine Million Mal. Der erstgenannte Titel wurde letztes Jahr mit Erfolg auf die PlayStation gebracht und ebnete den Boden für das auf diesem Format neue Genre der Strategiepiele. Red Alert folgt voraussichtlich im September.

id

Das indizierte "Doom" und seine Derivate sind immer noch ein heißes Eisen. Als die PlayStation im Jahre 1995 auf den Markt kam, lag die ganze PC-Welt im D***-Fieber. Zweifelslos ist dies das meistdiskutierte Game in der Geschichte der Computerspiele. Daher war es äußerst bedeutsam, daß die PlayStation die erste Spielkonsole war, die eine Version dieses modernen Klassikers herausbrachte.

Sega

In Europa war es nicht Nintendo, sondern Sega, die dem Videogaming mit dem Mega Drive und "Sonic The Hedgehog" nach dem Ende der Atari 2600-Ära wieder auf die Beine half. Das Unternehmen machte die Konsolen wieder zum Renner und ebnete so den Weg für die Games der nächsten Generation. Dafür hat die Firma sicher gebührenden Respekt verdient. Jedoch hat Sega seit dem Kollaps der 16-Bit-Generation Mitte der 90er Jahre etwas



den Anschluß verloren. Über die Kluft in Sachen Qualität zwischen Segas Saturn und der PlayStation ist es natürlich müßig zu diskutieren, die Verkaufszahlen sprechen hier für sich. In Europa wird der Zähler für Sonys Maschine Ende des Jahres bei etwa fünf Millionen stehen, während der Saturn kaum die zwei Millionen überschreiten wird. Sega hat zu Sonys Erfolg entscheidend beigetragen, vor allem durch die fast komplette Kapitulation. Trotzdem gibt es nach wie vor Titel, die im jeweiligen Genre die Referenz darstellen. Denken Sie nur an "Sega Rally".

Nintendo

Obwohl Nintendos SNES in Europa nie groß in Mode war, spielte es eine nicht zu verachtende Rolle auf dem Konsolenmarkt der frühen 90er Jahre. Der Hauptbeitrag der Firma zum Erfolg der PlayStation war ihre Unfähigkeit, dem

N64 zu einem angemessenen Start zu verhelfen. Zunächst sollte das Cartridgegerät in Europa im Herbst 1995 erscheinen. Am Ende dauerte es doch bis März 1997. Das Preisschild zeigte zudem 399 Mark, während es die PlayStation bereits für 299 Mark zu kaufen gab. Der größte Hemmschuh war und ist die unglaublich geringe Anzahl an Titeln. Im Moment besteht der europäische Markt aus gerade mal 14 Spielen. Für diese sollen die Kunden dann auch noch bis zu 200 Mark bezahlen. Durch die sehr lange Abwesenheit und den anschließenden peinlichen Markteintritt war Nintendo eine echte Hilfe für die PlayStation auf ihrem Weg zur Konsole Nummer Eins in Europa.

Allerdings könnte die E3 den langersehten Wendepunkt markieren.



Konami

Konami ist einer der ältesten und berühmtesten Namen im Videogamebusiness. Vor einigen Jahren schien das Licht der Firma dennoch langsam zu erlöschen, als die Hits und die Inspiration ausblieben. Die PlayStation gab dem Veteran einen neuen Lebensinhalt, und so kamen in kürzester Zeit drei neue Spiele heraus: "NBA: In The

Das offizielle Playstation Magazin

Das offizielle PlayStation Magazin hat sich zu einem der beliebtesten Konsolenmagazine in Deutschland gemausert. Gute oder schlechte Bewertungen, die im PlayStation Magazin abgegeben werden, haben einen nicht unerheblichen Einfluß auf den Erfolg eines Games.

CTW

Von ihrem Sitz in Hitchin, Hertfordshire, aus operiert das Handelsblatt CTW am Herzen der Gameindustrie der ganzen Welt. Seine Nachrichten und Stellungnahmen sind von Tokyo über L.A. bis Europa meinungsbildend. CTW kann nicht als PlayStation-Unterstützer bezeichnet werden, seine akkuraten Berichte über den Erfolg der Konsole hat den gesamten Globus allerdings davon in Kenntnis gesetzt, wer das Videogameruder in der Hand hat und welche Firmen bedeutsam sind.

The Face

Die weltberühmte Style-Bibel aus England unterstützte die PlayStation von Anfang an nach Kräften. Das Magazin stellte die Konsole an die Spitze der besten Dinge auf der Insel und verlieh ihr so ein Qualitätssiegel in Sachen Stil, daß es Videospiele wieder in Mode brachte. Außerdem veröffentlichte The Face die ersten Modefotos von Lara Croft.

Edge

Das Schwesternmagazin des britischen PSM, Edge, ist eine Art Videogameäquivalent zu The Face – trendig, hip und immer einen Schritt voraus. Edge schrieb schon lange vor allen anderen Zeitschriften über die PlayStation. Dabei färbte ihr Enthusiasmus für die Konsole auf Hunderte von Entwicklern ab, die das Blatt regelmäßig lesen.





Zone 2", "International Track & Field" und "International Superstar Soccer Deluxe". Ganz zu schweigen vom neuen Referenzspiel in Sachen Footie-Games "International Superstar Soccer Pro". Dieses Spiel sieht zwar nicht ganz so gut aus wie sein 64-bittiges Pendant, spielt sich aber um Klassen besser.

Liam Howlett, The Prodigy

Liam steht für viele Dutzend Prominente, die der PlayStation etwas von ihrem Ruhm abgeben. Vor allem in den frühen Tagen der Konsole ließ er sich öfter mit dem Gerät ablichten oder erwähnte es in Interviews. Damon Albarn wurde oft hochkonzentriert vor einem Bildschirm gesehen, Robbie Fowler liebte die PlayStation, Prince Naseem posierte mit einem Joypad in der Hand, und noch viele andere trugen dazu bei, daß die PlayStation aus dem Gaming-Ghetto auf den Mainstream wechseln konnte. Howlett gebührt aber am meisten Dank, da seine Band The Prodigy zum "Wipeout 2097"-Album beitrug und ein Interview einer Musikzeitschrift damit begann, daß der Journalist beschrieb, wie er eineinhalb Stunden warten mußte, weil Liam "Tekken" spielte. Es waren diese subtilen Anmerkungen über die Fähigkeit der Maschine, die

die PlayStation sogar auf die Wunschzettel der härtesten Kritiker von Videospielebrachtern brachte. In dieser Hinsicht war Liam sicherlich ein Auslöser.

Gremlin

Die mittlerweile verbotenen respektive indizierten Games dieser Firma boten unendlichen Spaß. Gremlin sicherte sich den Platz in dieser Hall Of Fame aber durch seine "Actua"-Sportserie. "Soccer" und "Golf" gehören nach wie vor zu den besten ihrer Art auf der PlayStation. Demnächst erscheinen

"Golf 2" und "Tennis". Gremlins Ansehen verbesserte sich noch, als kürzlich bekannt wurde, daß sie den schottischen Entwickler DMA gekauft haben – das Team, das hinter der legendären "Lemmings"-Serie steckt.



Ocean

Nach seiner Fusion mit Infogrames ist Ocean nun Teil der weltgrößten Verlagsgruppe mit Sitz

in Europa. Daher ist Oceans anhaltende Unterstützung der PlayStation wichtig. Erwähnung verdient auch die Tatsache, daß die Firma hinter Titeln wie "Tunnel B1", "Project X2" und dem exzellenten "Worms" steht.

Richard Milner, Produzent, Spezielle Projekte bei SCEE

Milner ist der Mann, der die brillanten Demo-CDs zusammenstellt, welche die Titelseite dieses Blattes jeden Monat schmücken. Er produziert auch

Namco

Neben Psygnosis hat Namco von Beginn an die beste Software-Unterstützung für die PlayStation geleistet. Sonys Phil Harrison beschreibt "Ridge Racer" einfach nur mit "dem Grund, warum wir die PlayStation gebaut haben". Drei von Namcos Titeln waren kürzlich in unserer Liste der besten 50 Games zu finden, "Ridge Racer Revolution", "Ridge Racer" und "Tekken 2". Der letztgenannte Titel gehört – neben "Tomb Raider" und "Soul Blade" – zu den besten Titeln, die wir jemals getestet haben. Die japanischen Hersteller haben kürzlich ihre Partnerschaft mit Sony bekräftigt und versichert, daß Titel wie "Time Crisis", "Point Black" und "Tekken 3" zuerst auf der PlayStation erscheinen werden.



Discs für Händler, auf denen Sie die Games ausprobieren können, bevor Sie sich zum Kauf entscheiden.

Guy Pearce, Verantwortlicher PR-Manager für England bei SCEE

Wann, wie und wo ein Game vorgestellt wird und bewertet werden kann, ist einer der wichtigsten Faktoren bei jeder Neuerscheinung. Pearces Job ist es, den Informations- und Produktfluß zu den Spezialmagazinen zu steuern, so daß die richtigen Spiele zur rechten Zeit besprochen werden.



Doug Goodwin, Englands Verkaufsdirektor bei SCEE

Goodwin ist einer der Stars im Hintergrund. Seine Aufgabe, so viele Konsolen wie möglich zu verkaufen, ist nicht einfach. Er soll vielmehr auch dafür sorgen, daß die Händler ihre Begeisterung für das Produkt behalten und mit Sonys Service glücklich sind. Bis dato war er unglaublich erfolgreich.

Andy Barker, Kundendienstleiter von SCEE in England

Barker führt das Team an, das sich um die britischen Käufer kümmert, sobald sie erst einmal PlayStation-Besitzer geworden sind. Allerdings ist er



nicht nur für die Hotline zuständig, sondern er nimmt sich auch aller technischen Defekte an den Geräten an. Die Zuverlässigkeit der PlayStation ist sehr hoch, wenn aber einmal Probleme auftauchen, sorgt Barkers Team für Ersatz und Umtausch.

Yaroze

Es handelt sich natürlich um eine Plastikkiste und nicht um eine Person oder Firma. Jedoch könnte diese in der Zukunft der PlayStation eine entscheidende Rolle spielen. Yaroze ist ein preisgünstiges Kit für die Heimentwicklung von Videogames. Sony hofft, daß mit Hilfe dieses Gerätes die privaten Programmierer wieder geweckt werden können, die noch zu Zeiten des Amiga in den späten 80ern so zahlreich vertreten waren. Diese Szene verschwand nämlich praktisch vollständig, als die Konsolen ohne Keyboards herauskamen, wie das SNES und Segas Mega Drive. Yaroze könnte einen wahren Schatz an Kreativität bergen, das "Tomb Raider" des 21. Jahrhunderts hervorbringen oder sogar den nächsten Peter Molyneux inspirieren.

Codemasters

Die echten Veteranen Codemasters haben sich ihren Namen und ein Vermögen damit gemacht (ob Sie es glauben



Lara Croft

Heldenhaft, strammer Busen und kompromißlos bis zum letzten. So wurde Lara Croft zum größten Videogame-Star, den die 90er Jahre hervorbrachten. Es wird bereits von einer TV-Serie gesprochen und sogar von einem Kinofilm. Ihr kometenhafter Aufstieg wurde auch dadurch ermöglicht, daß sie die Protagonistin in "Tomb Raider" ist, dem wohl besten und originellsten Spiel, das je auf der PlayStation veröffentlicht wurde. Im letzten Quartal dieses Jahres steht uns der Nachfolger ins Haus. In unserer nächsten Ausgabe widmen wir der Heldin ein großes Special.



PlayStation-Heldin Lara Croft.





oder nicht), daß sie Spiele für 8-Bit-Geräte wie den Sinclair Spectrum und den Commodore 64 zum Preis von fünf Mark anboten. Seit diesen Zeiten haben sie sich zu einem der angesehensten unabhängigen Produzenten des gesamten Marktes gemausert. Auf dem Mega Drive hatten sie in den frühen 90ern besonders großen Erfolg. Das relativ kleine Team benötigte etwa ein Jahr, um sich auf die PlayStation umzustellen und ihr erstes Produkt, "Sampras Extreme Tennis" war nicht unbedingt berauschend. Dies änderte sich dann aber schlagartig mit der zweiten Veröffentlichung, "Micro Machines V3", einem wirklich großartigen Spiel. Dieses Game stürmte dann auch sofort die Charts. Gerade folgte "Jonah Lomu Rugby", ein für deutsche Verhältnisse eher unwichtiges Spiel.



Taito

Der japanische Spielautomaten-Hersteller ist verantwortlich für die originalen "Space Invaders", einem echten Meilenstein in der Geschichte des Videospiele und für viele der Beginn einer langen Videospiele-Leidenschaft. Mit ihrer Heimelektronik-Abteilung hat das Unternehmen auch entscheidend zum Erfolg der PlayStation beigetragen. Stellvertretend sei hier nur "Bust-A-Move" genannt, das wahrscheinlich am meisten süchtig machende Spiel, das je programmiert wurde.

Crystal Dynamics

Wenn auch in den Charts etwas im Schatten von einigen besser vermarkteteten Titeln, stellt "Pandemonium" von Crystal Dynamics unzweifelhaft eines der besten Games des letzten Jahres dar. Der phantasievolle Plattformer ist neben Sonys Crash Bandicoot einer der besten Vertreter des Genres auf der PlayStation. Ironischerweise hat der weniger gut realisierte Titel "Legacy Of Kain" dem Unternehmen

gerade einen ersten Platz in den US-Charts beschert.

Williams

Als die Firma, die hinter der indizierten "Mortal Kombat"-Serie steckt, war Williams einer der erfolgreichsten Spielautomaten-Hersteller der 90er Jahre. "MK" landete natürlich auch viele Hits auf Heimkonsolen, besonders auf dem SNES und dem Mega Drive. "MK3" und "MK Trilogy" erschienen beide auch auf der PlayStation, wurden im Beat'em-Up-Bereich jedoch klar von Namcos "Tekken"-Meisterstücken überschattet. Williams bestes Produkt war bisher eigentlich "Final Doom". Als nächstes erscheint der Brutalo-Fighter "War Gods".

GT Interactive

Vor drei Jahren hatten noch die wenigsten Leute in der europäischen Game-Industrie von GT Interactive gehört. Heute gehören sie zu den größten Softwarehäusern der Welt. Ihr Erfolg läßt sich vor allem auf langfristige Verträge zurückführen, durch die sie sich die Verlagsrechte für Produkte von id und Williams sichern konnten. Unter den Hits von GT Interactive finden sich bisher unter anderem die indizierten Titel "Mortal Kombat 3", "Mortal Kombat Trilogy", "Final Doom" und "Doom". Somit dürfte GT Interactive das führende Unternehmen in Sachen indizierter bzw. indexgefährdeter Spiele sein. Auch nicht schlecht.



Peter Molyneux, Präsident von Bullfrog

Bullfrog ist ohne Zweifel einer der weltweit erfolgreichsten und respektiertesten Entwickler. 1995 wurde das Unternehmen von Electronic Arts für 40 Millionen Dollar gekauft. Davor hatte es sich einen Namen mit Games wie "Populous", "Theme Park" und "Magic Carpet" auf dem PC gemacht. Auf der PlayStation war bisher nur wenig von Bullfrogs großem Potential zu sehen. Zu erwähnen sind eigentlich nur Konvertierungen von "Theme Park" und "Magic Carpet". Das sehnsüchtig erwartete "Syndicate Wars" ist für diesen



Psygnosis

Als Sony die Kreativschmiede Psygnosis im Jahre 1993 für eine angebliche Summe von 40 bis 60 Millionen Mark kaufte, stellten die Japaner den Liverpooler Produzenten vor eine Herausforderung. Nämlich die, eine Serie von Games zu schaffen, die nicht nur den Kunden zeigen, wozu die PlayStation fähig ist, sondern auch als Benchmark für andere Produzenten fungieren sollten. Und genau das machte Psygnosis denn auch: "WipEout", "Destruction Derby", "Formel 1", "Adidas Power Soccer International", "WipEout 2097", "Destruction Derby 2" – jeder dieser Titel ist ein Gewinner. Neben Namco liefert Psygnosis weiterhin die besten Games und die größten Hits im PlayStation-Universum ab.



Sommer angekündigt, während "Populous 3" und "Dungeon Keeper" noch irgendwo am Horizont schimmern. Unterdessen kursieren in der Game-Industrie Gerüchte, daß Molyneux Bullfrog verlassen und ein neues Team zusammenstellen möchte. Was immer er tut und wo er es auch immer tut, Molyneux wird stets ein wichtiger Spieler bleiben.

LucasArts

LucasArts ist ein Ableger von LucasFilm, dem Filmimperium des "Star Wars"-Schöpfers George Lucas. Die ersten zwei PlayStation-Titel von LucasArts, "Dark Forces" und "Rebel Assault 2", waren nicht mehr als Mittelmaß. Die Ergebnisse des Unternehmens auf anderen Formaten, vor allem auf dem PC, zeigen, daß es zu weit mehr in der Lage ist. Natürlich hält LucasArts auch die superheiße "Star Wars"-Lizenz in den Händen, so daß die Aktien der Firma nur steigen können, da kürzlich die originalen Filme ins Kino zurückkehrten und eine neue Trilogie in Produktion ist.

Tony Bourne, Chef der Qualitätskontrolle bei SCEE

Tony Bourne steht an der Spitze von Sonys Qualitätskontrolle und hat somit eine Schlüsselrolle inne. Er testet jedes PlayStation-Game, das neu herauskommen soll. Dabei kontrolliert er nicht nur den technischen Standard, sondern versichert sich auch der Tatsache, daß der Titel von ausreichender Qualität ist, um der PlayStation-Öffentlichkeit präsentiert zu werden. Er will vor allem verhindern, daß der Markt mit minderwertigen Spielen überschwemmt wird. Bisher scheint er einen guten Job zu machen.



Kelly Flock, Präsidentin von Sony Interactive Studios Amerika

Sonys amerikanische Entwicklungsabteilung, die Flock leitet, war bei einigen Gelegenheiten vielleicht nicht allzu erfolgreich. Mit "Twisted Metal World Tour" traf sie aber genau ins Schwarze. Mehr davon, bitte!

Fergus McGovern, Direktor bei Probe

McGovern stand bis Oktober 1995 an der Spitze des größten unabhängigen Entwickler-Teams in Europa. Dann wurde Probe von Acclaim für 45 Millionen Dollar gekauft!

Ray MacGuire, Direktor in England bei SCEE

Obwohl Chris Deering Sonys Europa-Angelegenheiten managt, ist Ray MacGuire direkt mit den Geschäften in England betraut. Er ist in dieser Funktion dafür verantwortlich, daß England das erfolgreichste Territorium in Europa und das profitabelste auf der ganzen Welt wird (im Verhältnis zur Einwohnerzahl). Im Moment stehen 750.000 Konsolen in britischen Haushalten (in Deutschland knapp 400.000).

Eighth Wonder

Ein ganz neues und möglicherweise sehr bedeutendes Entwicklerteam ist Eighth Wonder. Es besteht aus enttäuschten ehemaligen Beschäftigten von Rare, die Nintendo jahrelang stark unterstützten. Ihre Games umfassen die "Donkey Kong Country"-Serie auf dem SNES und "Killer Instinct" für das N64. Gerade letzten Monat verließen sechs der wichtigsten Mitarbeiter von Rare ihren bisherigen Arbeitgeber, um "Eighth Wonder" zu gründen und speziell für die PlayStation zu programmieren. Sie gaben "Sonys klare Marktherrschaft" als Hauptbeweggrund für ihre Entscheidung an. Ein wahrhaft großer Schritt und sicher kein Fehler. Das erste Game von EW wird in der zweiten Hälfte dieses Jahres herauskommen. pat



Treiben Sie gern Sport mit Ihrer PlayStation?

TRICKS

TIPS

**Hier kommt das Sonderheft
für mehr Spaß am Dunkin,
Hattrick, Handicap
oder Matchball...**

TIPS

TRICKS

Ob Sie nun lieber in der NBA ganz nach oben wollen, als Libero die feindliche Abwehr durchbrechen oder konzentriert den Golfschläger schwingen - im PlayStation Sonderheft „Sportspiele“ finden Sie alles über die besten Sport-Games für Sony's Konsole: Ausführliche Spielberichte nach Rubriken geordnet, unzählige Tips zu Strategie und Taktik und natürlich die exklusive CD-ROM voller spielbarer Demos. Holen Sie sich jetzt das PlayStation Sonderheft - oder sind Sie nicht fit genug für so viel Spaß?



**Direkt bestellen oder
ab 24.6.97 im Handel!**

**Die ganze Welt des Sports
für nur DM 12,80!**

☐ Ja, schicken Sie mir das
PlayStation Sonderheft
„Sportspiele“ mit der CD-ROM für nur
DM 12,80 + DM 3,- Versandkosten.

Name/Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Tel./Fax

Datum/Unterschrift

Bitte ausgefüllten Coupon an DMU-/Franzis-Verlag,
CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken,
unter 089-202 402 15 faxen oder per E-Mail an: csj@camelot.de!

CP079

Die Electronic Entertainment Expo ist vorüber, die Urlaubszeit endlich da. Kein Wunder also, daß sich unzählige PR/Product-Manager in den wohlverdienten Ferien befinden. Aus diesem Grund greifen wir in der vierten Runde des weltweit beliebten Frage-und-Antwortspiels "Mental Kombat" auf das Redaktionsmitglied Moritz "Warum durfte ich nicht nach Atlanta" Menzel und unser aller Vorbild (?) Chefredakteur Michael "Partylöwe" Schmittner (beide PlayStation Magazin) zurück. Der Notar hat sich übrigens vor dem Spiel von der Sinnlosigkeit und völligen geistigen Leere der Fragen (und auch der Antworten) überzeugt.

MENTAL KOMBAT



Moritz Menzel, 21, hat ein riesiges Problem und steht auf Shoot'em-Ups jeglicher Couleur.



Michael Schmittner, 30, kennt sich mit der Materie aus und findet auf Messen Geld.

FRAGEN	MORITZ	MICHAEL
1. Was ist der Unterschied zwischen "RayTracers" und "RayStorm"?	RayStorm macht Spaß. <i>(Geschmackssache)</i> 1/1	0,3 Punkte auf der Bewertungsskala. <i>(Typisch Chefredakteur)</i> 1/1
2. Nennen Sie uns drei neue Charaktere aus "Tekken 3".	Bill Gates, Michael Jordan und Bruce Willis. <i>(Waren die in Atlanta?)</i> 0/3	Jin Kazama (Kazuyai's Sohn), Forest Law und Hwoahang <i>(Tick, Trick und Track)</i> 0/3
3. Wo fand die diesjährige E3 statt?	Ich glaube in Atlantis. Aber ich durfte ja nicht hin. <i>(Aye Carramba!)</i> 1/1	Dort wo Moritz nicht hinfahren durfte. <i>(Atlanta ist wirklich eine tolle Stadt)</i> 2/1
4. Wer ist David Perry?	Keine Ahnung, aber er war bestimmt auf der E3. <i>(So ist es)</i> 1/1	Hab mich auf der E3 gut mit ihm unterhalten. <i>(Aber nicht dem Moritz sagen)</i> 1/1
5. Wie lautet der Name des Hauptdarstellers in "Wild 9's"?	David Perry? <i>(Armer Moritz. Das mit der E3 scheint ihn wirklich getroffen zu haben)</i> 0/1	Wex Major. Habt ihr keine schwierigeren Fragen auf Lager? <i>(Nö, wieso auch?)</i> 1/1
6. Was ist an "Rally Cross" so bemerkenswert?	Wurde das auf der E3 vorgestellt? <i>(Nein, auf der Musikmesse in Hintertupfing)</i> 0/1	Das wüßten wir auch gerne. <i>(Vier-Spieler-Split-Screen?)</i> 0/1
7. Wieviele neue Spiele wurden auf der E3 vorgestellt?	Muß denn jeder noch Salz in die offenen Wunden streuen? <i>(Ja, ja, ja, ja, ja!!!)</i> 1/1	Siehe Messebericht Seite 12. <i>(Maulfaulheit wird bestraft!)</i> 0/1
8. Wer ist the Rappa?	Ice-T. <i>(Nein! Er ist EIN Pappa)</i> 1/1	Michael Schmithäuser, der auf der Messe die Puppen tanzen ließ. <i>(Welche Puppen?)</i> 1/1
9. Warum dreht sich Crash Bandicoot immer im Kreis herum?	Er denkt, er wäre eine CD. <i>(... und Du wärest gerne in Atlanta...)</i> 1/1	Um zu beweisen, daß dieses Spiel in Wirklichkeit dreidimensional ist? <i>(Ich weiß auch nicht)</i> 1/1
10. Nennen Sie uns Ihre drei Lieblingsspiele (plattformunabhängig).	D***, Q**** und D*** N**** 3D. <i>(Kein PSX-Spiel dabei?! - Seltsam)</i> 2/3	Final Fantasy VII, Mario 64, Go (jap. Brettspiel) <i>(Man merkt, daß er kürzlich in Japan war)</i> 3/3
GESAMTPUNKTE	Aufgrund der nicht gerade berauschenden Ergebnisse darf Moritz im September auch nicht auf die ECTS nach London fliegen! 8/14	Hätten wir ihm weniger Punkte gegeben, müßten wir wohl zum Rapport antreten. Also gewähren wir unserem großen Idol... 10/14

(In den Klammern stehen die geistreichen Anmerkungen der Redaktion)

Quiz Station

Nachdem uns die beiden Profis aus der Redaktion gezeigt haben, wieviel sie über Spiele (und Atlanta...) wissen, sind Sie an der Reihe.

Die Fragen

- Wie heißt der Zusammenschluß der abhängigen Welten bei "Colony Wars"?
a) World Union
b) Free Worlds Together
c) League of Free Worlds
- Wie heißt der Regisseur von "Independence Day"?
a) John Carpenter
b) Steven Spielberg
c) Roland Emmerich
- Wie heißt der Architekt aus "Rosco McQueen"?
a) Johann Müller
b) Sylvester T. Square
c) Sly M. Triangle

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

3 x "Oddworld: Abe's Oddysee"

Gestiftet hat diese brandaktuellen Preise die Firma

Wial GmbH, Gröbenzell

Wollen Sie diesen nagelneuen Titel Ihr eigen nennen, dann schicken Sie uns Ihre Antworten als Postkarte, Fax oder E-Mail (bitte keine Briefel!) bis spätestens 29.08.1997 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.



-schneller -günstiger -nützlicher -kompetenter **Internet Magazin**

Wer im Internet nicht länger nur passiv surfen will, sondern es aktiv nutzen möchte, der braucht das Internet Magazin. Denn nur hier gibt es jeden Monat die kompetenten Praxistips für den ambitionierten Internet-User:

Von der optimalen Konfiguration des Online-Zugangs über neueste Homepage-Techniken bis hin zu spannenden Berichten zum aktuellen Online-Geschehen. Und natürlich den 32-seitigen Sonderteil mit den interessantesten Adressen und Diensten im Netz.

Nutzen Sie das ganze Potential des Internets. Werden Sie internet-aktiv. Jetzt!

SIND SIE INTERNET-AKTIV?

JETZT IM HANDEL



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

"Soul Blade", das beste Beat'em-Up aller Zeiten, ist derzeit in aller Munde. Diesem Trend wollen wir uns natürlich nicht verschließen und legen den Cheat-Schwerpunkt diesen Monat auf allerlei nützliche Hinweise rund um Namcos Hit. Da aber nicht alle Leser absolute Kick-Fans sind, stellen wir Ihnen außerdem noch Levelcodes zu "The Crow – City of Angels" und "Blam! Machinehead" vor.

Soul Blade

Eine der wichtigsten Aufgaben von Soul Edge ist die Eroberung neuer Waffen. Damit Sie bereits im Vorfeld wissen, was Sie im coolen "Edge Master Mode" erwartet, verraten wir Ihnen die Aufgaben der einzelnen Charaktere sowie deren unblockbare Moves.

● Edge Master Mode



Hwang Sungkyung

Atomic Blast: LINKS, B + K

Episode 1: Setonai-Ocean
Aufgabe: Besiegen Sie Mitsurugi innerhalb der vorgegebenen Zeitspanne.
Gewonnene Waffe: Nippon Blade
Episode 2: Korea
Aufgabe: Überleben Sie im Kampf gegen Seung Han Myong so lange, bis die Zeit abgelaufen ist.
Gewonnene Waffe: Mountain Breaker
Episode 3: China
Aufgabe: Besiegen Sie Li Long mit Hilfe der Wurftechniken, bevor das Gift seine Wirkung zeigt.
Gewonnene Waffe: Thunderous Fire
Episode 4: Central Asia
Aufgabe: Um Seung Mina zu besie-

gen, müssen Sie ihre Waffe zerstören.

Gewonnene Waffe: Keine

Episode 5: Colosseum

Aufgabe: Besiegen Sie alle vier Gegner (Mitsurugi, Taki, Li Long and Rock).

Gewonnene Waffe: Falchion

Episode 6: Greece

Aufgabe: Besiegen Sie die drei Gegner mit Hilfe der Juggle-Combos.

Gewonnene Waffe: Sword of Dawn

Episode 7: The Mediterranean

Aufgabe: Besiegen Sie Voldo in einem Kampf über drei Runden.

Gewonnene Waffe: Midas Blade

Episode 8: Spain

Aufgabe: Besiegen Sie Cervantes und Soul Edge.

Gewonnene Waffe: Keine

Li Long

Circle of Destruction: LINKS/RUNTER, B + K

Episode 1: Omni-Isle

Aufgabe: Besiegen Sie Rock.

Gewonnene Waffe: Snake Wind

Episode 2: Setonai-Ocean

Aufgabe: Besiegen Sie Siegfried innerhalb der vorgegebenen Zeitspanne.

Gewonnene Waffe: Titan

Episode 3: China

Aufgabe: Besiegen Sie alle drei Gegner.

Gewonnene Waffe: Phoenix

Episode 4: Central Asia

Aufgabe: Besiegen Sie Hwang unter Zuhilfenahme der Air-Combos.

Gewonnene Waffe: Steel Dragon

Episode 5: The Colosseum

Aufgabe: Besiegen Sie alle sechs Gegner (Seung Mina, Siegfried, Rock, Taki, Hwang und Mitsurugi).



Gewonnene Waffe: White Tiger
 Episode 6: The Mediterranean
 Aufgabe: Besiegen Sie Voldo und Taki.
 Gewonnene Waffe: Asura
 Episode 7: Spain
 Aufgabe: Besiegen Sie Cervantes und Soul Edge.
 Gewonnene Waffe: Keine

Taki

Haleys Comet: RECHTS, RECHTS/RUNTER, RUNTER, RUNTER/LINKS, LINKS und B



Episode 1: Omni-Isle
 Aufgabe: Um Voldo zu besiegen, müssen Sie ihn aus dem Ring kicken.
 Gewonnene Waffe: Iron Fan
 Episode 2: Setonai-Ocean
 Aufgabe: Besiegen Sie Mitsurugi, bevor die Zeit abläuft.
 Gewonnene Waffe: Mekkimaru
 Episode 3: China
 Aufgabe: Besiegen Sie Li Long mit Hilfe der Wurftechniken.
 Gewonnene Waffe: Keine
 Episode 4: Colosseum
 Aufgabe: Besiegen Sie alle vier Gegner (Mitsurugi, Seung Mina, Hwang und Voldo).
 Gewonnene Waffe: Jutte
 Episode 5: Greece
 Aufgabe: Besiegen Sie Sophitia unter Zuhilfenahme der Critical-Edge-Combo.
 Gewonnene Waffe: Gaea Sword
 Episode 6: Germany
 Aufgabe: Besiegen Sie Siegfried, bevor die Sonne untergeht.

Gewonnene Waffe: Kunai
 Episode 7: The Mediterranean
 Aufgabe: Besiegen Sie Li Long, bevor das Gift seine Wirkung zeigt.
 Gewonnene Waffe: Tanto
 Episode 8: North America
 Aufgabe: Um Rock zu besiegen, müssen Sie ihn aus dem Ring kicken.
 Gewonnene Waffe: Keine
 Episode 9: Spain
 Aufgabe: Besiegen Sie Cervantes und Soul Edge.
 Gewonnene Waffe: Keine

Sophitia Alexandra

Guardians of the Law: LINKS, LINKS, LINKS, A, B

Episode 1: Greece
 Aufgabe: Besiegen Sie ein Abbild von sich.
 Gewonnene Waffe: Keine
 Episode 2: North America
 Aufgabe: Um Rock zu besiegen, müssen Sie ihn aus dem Ring kicken.
 Gewonnene Waffe: Gaea Sword
 Episode 3: Omni-Isle
 Aufgabe: Besiegen Sie Voldo, indem Sie ihn ununterbrochen attackieren.

Gewonnene Waffe: Sword Breaker
 Episode 4: Korea
 Aufgabe: Überleben Sie Seung Minas Angriffe so lange, bis die Zeit abgelaufen ist.
 Gewonnene Waffe: Keine
 Episode 5: Central Asia
 Aufgabe: Besiegen Sie Taki mit einem Minimum an Lebensenergie.
 Gewonnene Waffe: Fire Blade
 Episode 6: Colosseum
 Aufgabe: Besiegen Sie alle drei Kämpfer (Mitsurugi, Seung Mina und Hwang).
 Gewonnene Waffe: Blue Crystal Rod
 Episode 7: The Mediterranean
 Aufgabe: Besiegen Sie Taki, bevor das Gift seine Wirkung zeigt.
 Gewonnene Waffe: Rapier
 Episode 8: Germany
 Aufgabe: Besiegen Sie Siegfried mit Hilfe der Wurftechniken.
 Gewonnene Waffe: Apollo Sword
 Episode 9: Germany
 Aufgabe: Besiegen Sie Cervantes und Soul Edge.
 Gewonnene Waffe: Keine

Heishiro Mitsurugi

Hammer of God: RECHTS, RECHTS/RUNTER, RUNTER, RUNTER/LINKS, LINKS, B

Episode 1: Omni-Isle
 Aufgabe: Besiegen Sie Rock.
 Gewonnene Waffe: Onimaru.
 Episode 2: Setonai-Ocean
 Aufgabe: Besiegen Sie Taki innerhalb der vorgegebenen Zeit.
 Gewonnene Waffe: Iron Slasher.
 Episode 3: Korea
 Aufgabe: Besiegen Sie Seung Mina mit Hilfe Ihrer Special-Moves.
 Gewonnene Waffe: Keine.
 Episode 4: China



Aufgabe: Besiegen Sie Li Long, bevor Sie an Ihrer Vergiftung sterben.
 Gewonnene Waffe: Kojiro's Sword.
 Episode 5: Central Asia
 Aufgabe: Besiegen Sie Kwang, während er in der Luft ist.
 Gewonnene Waffe: Keine
 Episode 6: Colosseum
 Aufgabe: Besiegen Sie alle fünf Gegner (Rock, Sophitia, Seung Mina, Hwang und Li Long).
 Gewonnene Waffe: Water Moon
 Episode 7: Germany
 Aufgabe: Besiegen Sie Siegfried innerhalb der vorgegebenen Zeit.



Gewonnene Waffe: Two Handed Sword
 Episode 8: The Mediterranean
 Aufgabe: Besiegen Sie Voldo mit Hilfe der Critical-Edge-Combo.
 Gewonnene Waffe: Falx
 Episode 9: Spain
 Aufgabe: Besiegen Sie Cervantes und Soul Edge.
 Gewonnene Waffe: Keine

Siegfried Schtauffen

Earth Divide: RUNTER, RUNTER/RECHTS, RECHTS, B



Episode 1: Germany
 Aufgabe: Besiegen Sie Mitsurugi.
 Gewonnene Waffe: Grimblade
 Episode 2: Greece
 Aufgabe: Besiegen Sie alle drei Gegner.
 Gewonnene Waffe: Atlas Sword
 Episode 3: Colosseum
 Aufgabe: Besiegen Sie alle vier Gegner (Mitsurugi, Rock, Seung Mina und Sophitia).
 Gewonnene Waffe: Flamberge
 Episode 4: Central Asia
 Aufgabe: Besiegen Sie Rock, bevor Ihre Lebensenergie aufgebraucht ist.
 Gewonnene Waffe: Keine
 Episode 5: Setonai-Ocean
 Aufgabe: Besiegen Sie Taki innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits.
 Gewonnene Waffe:
 7 Branch Sword
 Episode 6: China
 Aufgabe: Besiegen Sie Li Long mit Hilfe der Wurftechniken.
 Gewonnene Waffe: Hard Steel Blade
 Episode 7:
 The Mediterranean
 Aufgabe: Besiegen Sie Voldo.
 Gewonnene Waffe: Claymore

Episode 8: Spanien
 Aufgabe: Besiegen Sie Cervantes und Soul Edge.
 Gewonnene Waffe: Keine

Seung Mina

Killing Vault: HOCH/RECHTS, A + B
 Episode 1: Korea
 Aufgabe: Besiegen Sie Mitsurugi innerhalb der vorgegebenen Zeitspanne.
 Gewonnene Waffe: Keine
 Episode 2: Omni-Isle
 Aufgabe: Besiegen Sie den besessenen Rock.
 Gewonnene Waffe: Tiger Fang
 Episode 3: Setonai-Ocean
 Aufgabe: Besiegen Sie Taki innerhalb der vorgegebenen Zeitspanne.
 Gewonnene Waffe: Long Handed Sword
 Episode 4: China
 Aufgabe: Besiegen Sie Li Long mit Wurftechniken.
 Gewonnene Waffe: Nagamaki
 Episode 5: Central Asia
 Aufgabe: Um Hwang zu besiegen, müssen Sie seine Waffe zerstören.

Gewonnene Waffe: Keine
 Episode 6: Greece
 Aufgabe: Besiegen Sie Sophitia dreimal.
 Gewonnene Waffe: Halberd
 Episode 7: Germany
 Aufgabe: Besiegen Sie Siegfried, bevor die Sonne untergeht.
 Gewonnene Waffe: Morning Star
 Episode 8: The Mediterranean
 Aufgabe: Besiegen Sie Voldo.
 Gewonnene Waffe: Sicklead Spear
 Episode 9: Spain
 Aufgabe: Besiegen Sie Cervantes und Soul Edge.
 Gewonnene Waffe: Keine

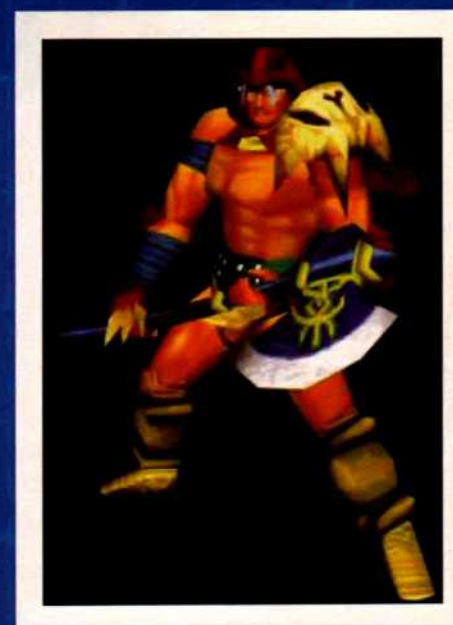
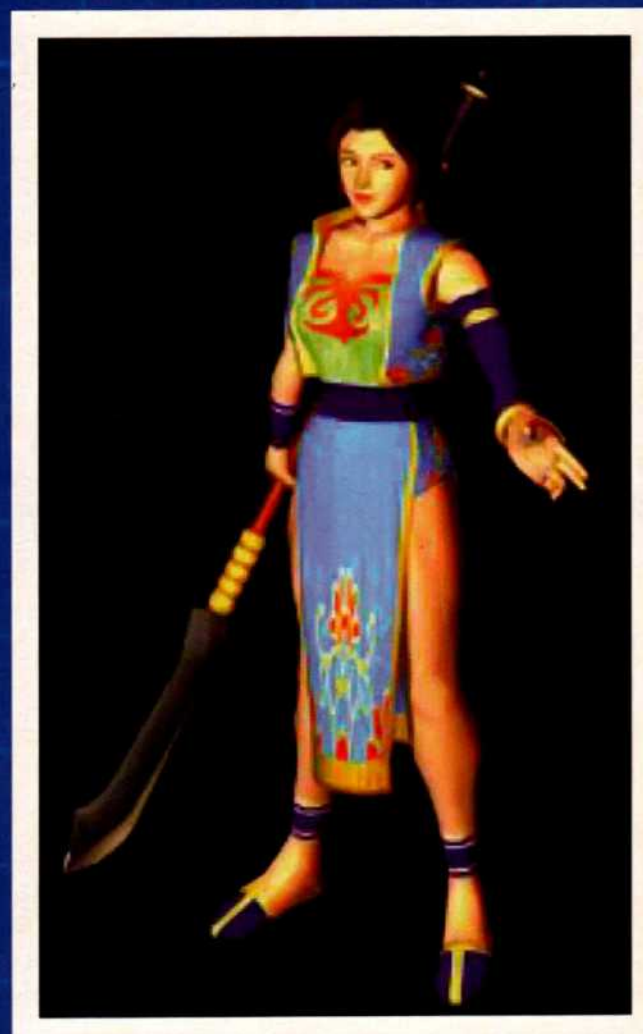
Rock

Full Moon Fever: RUNTER, RUNTER/RECHTS, RECHTS, B + K

Episode 1: North America
 Aufgabe: Besiegen Sie Voldo.
 Gewonnene Waffe: Stone Club
 Episode 2: Omni-Isle
 Aufgabe: Besiegen Sie Mitsurugi und Take.
 Gewonnene Waffe: Crescent Axe
 Episode 3: Central Asia
 Aufgabe: Besiegen Sie Seung Mina und Hwang unter Zuhilfenahme der Wurftechniken.
 Gewonnene Waffe: War Hammer
 Episode 4: Colosseum
 Aufgabe: Besiegen Sie alle drei Gegner (Li Long, Sophitia und Mitsurugi).
 Gewonnene Waffe: Twin Axe
 Episode 5: Germany
 Aufgabe: Besiegen Sie Siegfried und Li Long, bevor die Zeit abläuft.
 Gewonnene Waffe: Cross Axe
 Episode 6: The Mediterranean
 Aufgabe: Trotz Ihrer Verwundung müssen Sie Taki besiegen.
 Gewonnene Waffe: Double Tomahawk
 Episode 7: Spanien
 Aufgabe: Besiegen Sie Cervantes und Soul Edge.
 Gewonnene Waffe: Keine

Voldo

Blood follows Blood: RUNTER, RUNTER/RECHTS, RECHTS, A
 Episode 1: The Mediterranean
 Aufgabe: Besiegen Sie Sophitia.
 Gewonnene Waffe: Full Moon
 Episode 2: Mediterranean
 Aufgabe: Besiegen Sie Hwang mit Hilfe der Air-Combos.
 Gewonnene Waffe: Keine
 Episode 3: Germany
 Aufgabe: Besiegen Sie Siegfried innerhalb der vorgege-





benen Zeitspanne.
Gewonnene Waffe: Iron Claw
Episode 4: Spain
Aufgabe: Besiegen Sie Cervantes.
Gewonnene Waffe: Keine
Episode 5: North America
Aufgabe: Um Rock zu besiegen, müssen Sie ihn aus dem

Ring kicken.
Gewonnene Waffe: Keine
Episode 6: Setonai-Ocean
Aufgabe: Besiegen Sie Mitsurugi innerhalb der vorgegebenen Zeitspanne.
Gewonnene Waffe: Guillotine
Episode 7: China
Aufgabe: Besiegen Sie Li Long, bevor das Gift seine Wirkung zeigt.
Gewonnene Waffe: Poison Arrow
Episode 8: Colosseum
Aufgabe: Besiegen Sie alle vier Gegner (Sophitia, Rock, Mitsurugi und Siegfried).
Gewonnene Waffe: Buffalo Horn
Episode 9: Central Asia
Aufgabe: Besiegen Sie Taki.
Gewonnene Waffe: Pata
Episode 10: Spain
Aufgabe: Besiegen Sie Cervantes und Soul Edge.
Gewonnene Waffe: Keine

Cervantes de Leon

Heroic Act: RUNTER/LINKS, A + B

Episode 1: Spain
Aufgabe: Besiegen Sie Ihr Ebenbild.
Gewonnene Waffe: Main Gauche
Episode 2: Greece
Aufgabe: Besiegen Sie Sophitia und alle anderen Gegner.

Formula 1 97* 96,95 ☎ 0531/24460-60

Sony-Playstation					
4-4-2 Fußball	* 79,95	Formel 1	99,95	Raven Project	89,95
Adidas Power Soccer Int.	79,95	Formula 1 97	* 96,95	Ray Tracer	* 72,95
Agent Armstrong	* 79,95	Frogger	* 79,95	Raystorm	* 72,95
Alien Trilogie	49,95	Grid Run	* 79,95	Rebel Assault 2	94,95
Area 51	89,95	Heavens Gate	* 79,95	Reboot	* 79,95
Ball Blazer Champions	* 84,95	Herk's Adventure	* 84,95	Resident Evil	79,95
Baphomets Fluch	79,95	Hexen	89,95	Resident Evil 2	* 79,95
Battle Arena Toshinden 2	89,95	Independence Day	79,95	Resident Evil Directors Cut*	79,95
Battle Arena Toshinden 3	* a.A.	International Moto X	84,95	Ridge Racer	39,95
Battle Sport	* 74,95	Int. Super Soccer Deluxe	79,95	Ridge Racer Revolution	* 89,95
Battle Station	79,95	Int. Super Soccer Pro	79,95	Risiko	* 79,95
Beast Wars	* 79,95	International Track & Field	89,95	Road Rage	* 82,95
Bedlam	* 89,95	Jet Rider	72,95	Road Rash	49,95
Bleifuß 2	* 72,95	John Madden Football 97	59,95	Robotron "X"	* 79,95
Broken Helix	* 89,95	John Madden NFL 98	* 79,95	Samurai Showdown	72,95
Bubble Bobble 2	* 72,95	Kurushii	* a.A.	Sentient	89,95
Bubsy 3D	* 89,95	Legacy of Kain	79,95	SimCity2000	79,95
Bust-a-Move 2: The Arcade	49,95	Little Big Adventure	79,95	Soul Blade	89,95
Carnage Heart	72,95	Lost Vikings 2	74,95	Soviet Strike	79,95
Casper	69,95	Lost World: Jurassic Park	* 79,95	Speedster	79,95
City of lost children	79,95	Magic the Gathering	* 74,95	Spider	79,95
Command & Conquer	94,95	Mass Destruction	* 79,95	Suikoden	89,95
Command & Conquer 2	* 94,95	Mechwarrior 2	87,95	Sup.Puzzle Fighter 2 Turbo	64,95
Contra - Legacy of War	89,95	Mega Man X3	79,95	Syndicate Wars	79,95
Cool Boarders	79,95	Micro Machines 3.0	89,95	Tekken	39,95
Crash Bandicoot	99,95	Monopoly	* 79,95	Tekken 2	79,95
Creation	* 79,95	Monster Truck	79,95	Tempest X3	69,95
Crow: City of Angels	79,95	Moto Racer	* 79,95	Ten Pin Alley	79,95
Crusader: No Remorse	79,95	Namco 4	72,95	Tenka	89,95
Crypt Killer	89,95	Nascar Racing 97	* 87,95	Time Commando	79,95
Cyberia	39,95	NBA Hangtime	* 79,95	Tobal Nr.1	79,95
D	49,95	NBA In The Zone 2	89,95	Tomb Raider	79,95
Dark Forces	82,95	NBA Live 97	59,95	Tomb Raider 2	* 79,95
Darklight Conflict	79,95	Need for Speed	49,95	Total NBA 97	72,95
Descent	39,95	Need for Speed 2	79,95	Transport Tycoon	* 89,95
Descent 2	79,95	NHL 98	* 79,95	Trash It	* 82,95
Destruction Derby	39,95	NHL Face off	72,95	Tunnel B1	89,95
Destruction Derby 2	89,95	NHL Hockey 97	59,95	Twisted Metal 2	79,95
Discworld	79,95	Nuclear Strike	* 79,95	Vandal Hearts	89,95
Discworld 2	* 79,95	Overblood	79,95	Victory Boxing	79,95
Disruptor	49,95	Pandemonium	79,95	Virtual Pool	74,95
Dungeon Keeper	* 79,95	Panzergeneral 2	89,95	V-Ralley	79,95
Epidemic	72,95	Perfect Weapon	* 79,95	Warcraft 2	* 79,95
Excalibur	89,95	Porsche Challenge	72,95	Wing Commander 4	79,95
Exhumed	79,95	Power Move Pro WWF	84,95	Wing Over	* 79,95
Extreme Games 2	72,95	Power Rangers Pinball	* 89,95	Wipe Out	39,95
Fade to Black	49,95	Powerslide	* 79,95	Wipe Out 2097	89,95
Fatal Fury	* a.A.	Pro Pinball: The Web	79,95	Worms	49,95
FIFA Soccer 96	49,95	Psychic Force	74,95	Wreckin Crew	* 89,95
FIFA Soccer 97	59,95	Rage Racer	89,95	X-Com	79,95
		Raging Skies	89,95	Xevious 3D	72,95
		Rally Cross	89,95		

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. Mit Erscheinen dieser Anzeige verlieren alle vorherigen ihre Gültigkeit.

* = bei Anzeigenschluß noch nicht erschienen

EV = engl. PAL-Version

US = US-NTSC-Version

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

Händleranfragen erwünscht.

Command & Conquer 2* 94,95

Dungeon Keeper* 79,95

Resident Evil Directors Cut* 79,95

Warcraft 2* 79,95

Tomb Raider 2* 79,95

Bleifuß 2* 72,95

V-Ralley 79,95

NHL 98* 79,95

MieKro MultiMedia GmbH
Bohlweg 66a
(Steinwegpassage)
38100 Braunschweig

Tel.: 0531 / 24460-60
Fax: 0531 / 24460-99

Cheats

Gewonnene Waffe: Defender

Episode 3: Central Asia

Aufgabe: Besiegen Sie Hwang und Seung Mina

Gewonnene Waffe: Jirotoh

Episode 4: Omni-Isle

Aufgabe: Um zu gewinnen, müssen Sie Rock aus dem Ring kicken, bevor Ihre Lebensenergie verbraucht ist.

Gewonnene Waffe: Katana

Episode 5: China

Aufgabe: Besiegen Sie Li Long unter Zuhilfenahme der Wurftechniken.

Gewonnene Waffe: Three Bladed Edge

Episode 6: Germany

Aufgabe: Besiegen Sie alle Gegner, bevor die Zeit abgelaufen ist.

Gewonnene Waffe: Heavy Lance

Episode 7: The Mediterranean

Aufgabe: Besiegen Sie Voldo mit Hilfe der Air-Combos.

Gewonnene Waffe: Serpent's Tongue

Episode 8: Spain

Aufgabe: Besiegen Sie alle sechs Gegner (Seung Mina, Siegfried, Taki, Hwang, Rock und Mitsurugi).

Gewonnene Waffe: Keine

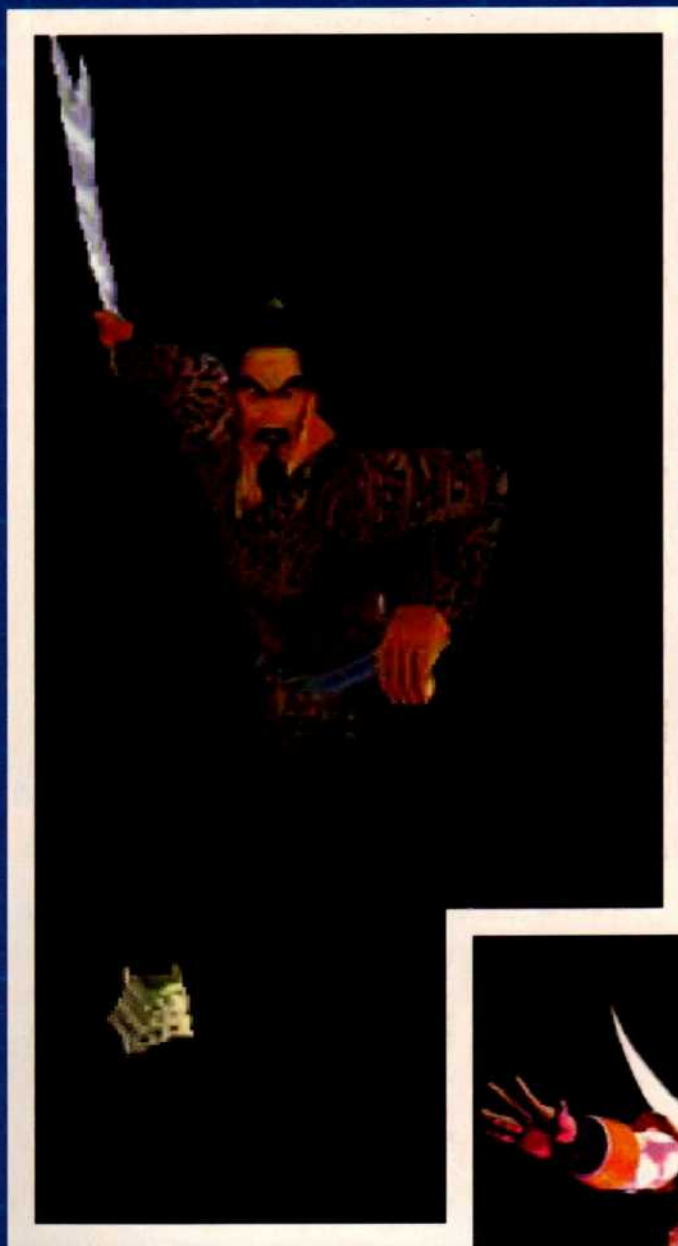
Episode 9: Spain

Aufgabe: Besiegen Sie Soul Edge

Gewonnene Waffe: Keine

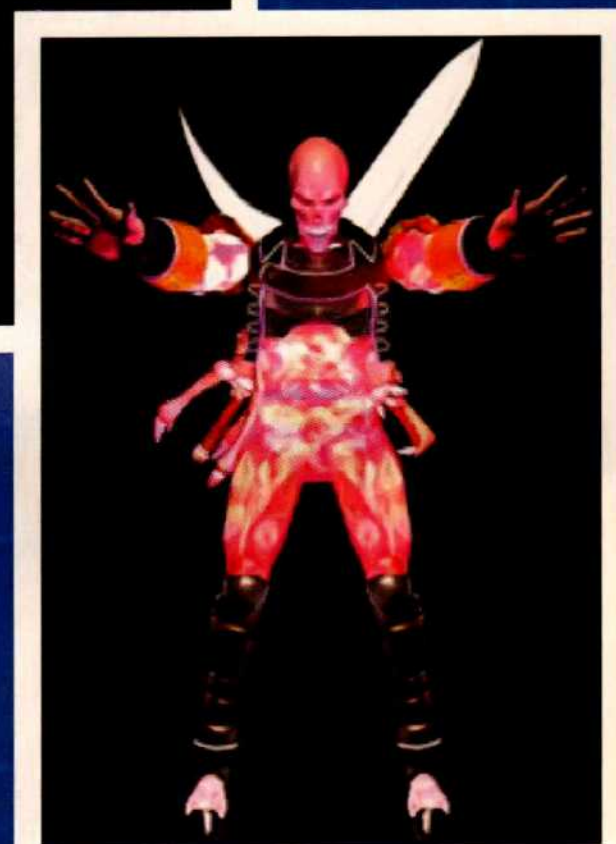
● Spiel als Han Myong

Um in die Rolle des mysteriösen Gastkämpfers Han Myong zu schlüpfen, müssen Sie den Arcade Modus sowohl mit Hwang als auch mit Seung Mina durchspielen.



● Spiel als Soul Edge

Auch der sehr gefährliche Endgegner – Soul Edge – steht als wählbarer Charakter bereit. Um diese Figur freizuschalten, müssen Sie den Arcade Mode mit allen Spielfiguren gewinnen. Falls Ihnen dieser Weg zu stressig erscheint, lassen Sie einfach 20 Stunden verstreichen. Nach dieser Zeitspanne wird der Fiesling automatisch anwählbar.



● Siegerposen

Jeder der Kämpfer verfügt über ein Repertoire von bis zu vier unterschiedlichen Siegerposen. Um diese auszuwählen, drücken Sie während der KO-Wiederholung eine der Tasten (KREIS, X, QUADRAT oder DREIECK).

● Unterwäsche

Die süße Sophitia Alexandra läßt während eines Kampfes tief blicken. Wollen Sie die Farbe ihrer Unterwäsche ändern, drücken und halten Sie nach der Charakterauswahl eine der Tasten A, B oder K. Hier lohnt sich das Probieren.

● Weitere Charaktere

Neben den standardmäßigen und den zwei versteckten Fightern spendierte Namco drei weitere Kämpfer: Evil Siegfried und Sophitia! Die ersten beiden Figuren erhalten Sie, wenn Sie im "Edge Master Mode" alle acht Waffen besitzen. Um mit der Badeanzug-Sophitia zu spielen, müssen Sie alle 80 Waffen des "Edge Master Modes" gewonnen haben.

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.

BLAM! Machinehead

Obwohl dieses bunte Spiel bereits ein paar Monate auf dem Buckel hat, wollen wir Ihnen die Paßwörter nicht vorenthalten.

● Paßwörter

Level 2 Oil Wells:

JME49VP7BF

Level 3 Quake City:

7PE49VLOJC

Level 4 Disused Hangars:

MVE49V5B4V

Level 5 Termite Swamps:

4TE49V5Z3H

Level 6 Termite Warren:

OYE49V5B4V

Level 7 Termite Swamps II:

N3E49VIOZK

Level 8 Infested Catacombs:

R7E49VL0JQ

Level 9 Termite Hive: 99E49VIOZK

Level 10 Mountain Pass:

3QD49V1SBT

Level 11 Icebound Highway:

LXD49V5B4V

Level 12 Above the Clouds:

44D49VLOJC

Level 13 Orbital Headquarters: E4D49V15BT

Level 14 Meadows of Deception: H2D49V5Z3H

Level 15 Citadel of Illusions: L6D49VPBON

Level 16 Core:

K8D49VIOZK

Level 17 Un-Reality:

XEE49VLOJC

(Jörg Z., aus Köln)

The Crow – City of Angels

Nachdem wir Ihnen bereits diverse Schummeleien vorgestellt haben, erreichte uns nun aus der fernen Schweiz der erste Brief, der alle Paßwörter enthält.

● Paßwörter

Level 2 Pier: DREIECK, X, DREIECK, DREIECK, KREIS, QUADRAT, DREIECK, QUADRAT, KREIS, KREIS

Level 3 Boat: X, X, X, X, DREIECK, QUADRAT, X, X, X, KREIS

Level 4 Tomb: DREIECK, KREIS, DREIECK, KREIS, QUADRAT, DREIECK, DREIECK, KREIS, X, KREIS

Level 5 Grave: X, DREIECK, X, DREIECK, QUADRAT, X, X,

Baphomets Fluch

Unserem aufmerksamen Leser Martin Fünning ist nicht entgangen, daß uns in der Komplettlösung ein kleiner Fauxpas unterlaufen ist. Die Anordnung der Figuren (Schachbretträtzel im Mausoleum) lautet richtigerweise **Frei, König, Ritter, Frei, Bischoff. Asche über unser aller Häupter!!**

Erste Hilfe

Hier stellen wir Ihnen in aller Kürze weitere wichtige Schummeleien vor.

☞ Spider

Geben Sie im Optionsmenü/Spiel laden den Code 68KB3Y118H56TLTMVM35 ein, um einen versteckten Levelauswahlscreen freizuschalten.

☞ Soviet Strike

Um die Soviet-Strike-Berichterstattung zu beenden, verraten wir Ihnen zwei weitere interessante Hilfen. Nach Eingabe des Paßwortes EARTHFIRST erhalten Sie unendlich viel Sprit. Um an unbegrenzte Munition zu gelangen, geben Sie STRANGE-LUV ein.



DREIECK, QUADRAT, KREIS

Level 6 Church: DREIECK, DREIECK, DREIECK, DREIECK, KREIS, QUADRAT, DREIECK, QUADRAT, QUADRAT, KREIS

Level 7 Day of Dead: X, DREIECK, X, DREIECK, QUADRAT, KREIS, KREIS, X, QUADRAT, KREIS

Level 8 Club: DREIECK, KREIS, DREIECK, KREIS, KREIS, DREIECK, X, KREIS, QUADRAT, KREIS

Level 9 Tower: X, X, KREIS,

X, QUADRAT, QUADRAT, X, DREIECK, DREIECK, KREIS

Level 10 Borderland: DREIECK, X, X, X, KREIS, QUADRAT, DREIECK, QUADRAT, DREIECK, KREIS

Level 11 Finale: X, X, X, KREIS, QUADRAT, QUADRAT, X, X, DREIECK, KREIS

(Ives H.,
aus CH-Schöftland)





Final Fantasy VII

Die japanische Version hat es in wenigen Tagen zum meistverkauften Videospiel aller Zeiten geschafft, und hierzulande wird sehnlichst die Umsetzung erwartet: "Final Fantasy VII" ist endlich als Preview-Version verfügbar. Freuen Sie sich auf die nächste Ausgabe!



Croc

Alle, die wegen "Mario 64" bisher neidisch auf die Nintendo-Kollegen blicken mußten, dürfen nun aufatmen. "Croc" macht bisher eine hervorragende Figur als Konkurrent für das Überspiel – und es wird auf Ihrer PlayStation erscheinen. Wir haben schon einmal reingeschnuppert.

Lost World

Nachdem in "Jurassic Park" und "The Lost World" die Dinosaurier schon auf der Kinoleinwand wieder zum Leben erweckt wurden, dürfen Sie nun bald auf der PlayStation in die Rolle eines T-Rex schlüpfen. Haben Sie davon nicht schon immer geträumt?



Tomb Raider 2

Der erste Teil diese Mega-Sellers hat schon lange seinen Stammplatz in den Herzen der Spieler. Nun gibt sich Lara zum zweiten Mal die Ehre. Ob sich beim Nachfolger mehr geändert hat als die Länge ihres Zopfes erfahren Sie in unserem "In der Mache".



Außerdem:

- Rapid Racer
- Formel 1 '97
- One
- Overboard
- Time Crisis

INSERTENTENVERZEICHNIS

BMG Interactive Entert.	11
Call	57
Consumer Medien	109
Cross Computersysteme	55
Cyro Interactive Entert	33
CVK Computer Videosp.	43
DMV Vertrieb	75, 79, 113, 115
	Durchhefter
EIDOS	9, 29
Electronic Arts	15
Franzis Verlag	101
Freak's Shop	93
G-Press Dataservice	91
Game It!	81
GT Interactive Softw.	18/19
Jet Stream	25
Joysoft	41
Konami Deutschland	7

Kranz Theo Versand	123
Laguna	124
Magic Entertainment	47
Media Markt	62/63
MieKro MultiMedia GmbH	119
MLC Hard & Software	27
OKAY Soft	85
ORDER IN TIME O.I.T.	23
PlayCom	59
Speed! Entertainment	37
Test'n Take	69
UFO Games	85
Versand 99	65
Virgin Interactive	2/3
Wial Versand Service	77

Teilbeilage: Games Activity

THEO KRANZ VERSAND

Versand&Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade
11

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße
28

Zusätzliche Hotline:
0931 571601

& LÄDEN



*AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTER-
SPIEL-SPEZIALVERSAHLER 1996 AUF DER E3-MESSE
IN NURNBERG



Abe's Oddysee 94,-



V-Rally 89,-



Formel 1 '97 109,-



Warcraft II 89,-

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 15.30 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 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar portofrei. Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestellservice: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie nur Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei. Sie können auch unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3 DM), adressiertem Rückumschlag anfordern. **Bestellannahme bis 20 Uhr.**



299,-

PlayStation

SONY PLAYSTATION	289,-
DT., CONTROL PAD UND DEMO-CD	
CONTROL PAD ORIG.	44,-
ANALOG CONTROL PAD ORIG.	59,-
(ZWEI STEUEREINHEITEN)	
PSX I COLOUR PAD	34,-
NAMCO NEGCON PAD	89,-
NAMCO ARCADE COMB. STICK	89,-
ANALOG STICK	119,-
MAUS INKL. MAUSPAD	59,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
MULTI TAP	69,-
VRF1 X-CELLERATOR LENKRAD	139,-
INKL. PEDALEN	
HYPERBLASTER PISTOLE	59,-
PREDATOR GUN PISTOLE	69,-
GAME BUSTER SCHUMMELMOD.	84,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	29,-
MEM. CARD 15 BLOCKS ORIG.	39,-
MEM. CARD PLUS 120 BLOCKS	69,-
MEM. CARD PLUS 360 BLOCKS	89,-
MEM. CARD PLUS 480 BLOCKS	99,-
MEM. CARD PLUS 720 BLOCKS	109,-
BAG BUNDLE, INKL. TASCHE,	
CONTROL PAD, MEMORY CARD	89,-
ANTENNENKABEL	39,-
2XTREME GAMES	85,-
4-4-2 FUSSBALL	69,-
A-TRAIN	99,-
ABE'S ODYSSEY - ODDWORLD	94,-
ACTUA GOLF 2	89,-
ACTUA TENNIS	89,-
ADIDAS POWER SOCCER INT.	99,-
AGENT ARMSTRONG	84,-
ALL STAR SOCCER (AUG.)	89,-
ATARI ARCADE'S GREAT.	74,-
BALLBLAZER CHAMPIONS (SEPT)	89,-
BAPHOMETS FLUCH	95,-
BATTLE STATIONS	84,-
BEDLAM	99,-
BLEIFUSS 2	79,-
BROKEN HELIX	99,-
BUBBLE BOBBLE 2	79,-
BUBSY 3D	99,-
CARNAGE HEART	85,-
COMMAND & CONQUER	99,-
CONTRA LEGACY OF WAR	84,-
CRASH BANDICOOT	109,-
CROW CITY OF ANGELS	79,-
CRYPT KILLER	99,-
DARKLIGHT CONFLICT	84,-
DARK FORCES PSX	89,-
DEATHTRAP DUNGEON (SEPT)	89,-
DESTRUCTION DERBY 2	99,-
DISCWORLD 2 (SEPT)	99,-
EXCALIBUR 2555 AD	94,-
FANTASTIC 4 (AUG.)	84,-
FATAL FURY (AUG)	85,-
FORMEL 1	109,-
FORMEL 1 97 (SEPT.)	109,-
G-POLICE (OKT)	109,-
JURASSIC PARK LOST WORLD	89,-
HEXEN	89,-
INDEPENDENCE DAY	89,-
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	99,-
LEGACY OF KAIN	89,-
LETHAL ENFORCERS I-II PSX	99,-
LIFEFORCE TENKA	99,-
LOST VIKINGS 2	79,-
MACHINE HUNTER	89,-
MAGIC THE GATHERING	89,-
MASS DESTRUCTION	84,-
MECHWARRIOR 2	89,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

AIR COMBAT - PLATINUM	49,-	NHL 97	69,-
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	49,-	PANDEMONIUM	79,-
BURNING ROAD	69,-	PGA TOUR 96 - PLATINUM	49,-
BUST-A-MOVE 2 - PLATINUM	49,-	RAYMAN - PLATINUM	49,-
DESCENT 2	79,-	RIDGE RACER - PLATINUM	49,-
DESTRUCTION DERBY - PLATIN.	49,-	ROAD RASH - PLATINUM	49,-
EXHUMED	79,-	SAMPRAS EXTREME TENNIS	59,-
FADE TO BLACK - PLATINUM	49,-	SPACE JAM	49,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM	49,-	STARWINDER	49,-
FIFA SOCCER 97	69,-	TEKKEN - PLATINUM	49,-
GREMLINS ACTUA SOCCER PLAT	49,-	TEMPEST X3	49,-
IRON & BLOOD	69,-	TRUE PINBALL - PLATINUM	49,-
MADDEN NFL 97	69,-	WORMS - PLATINUM	49,-
NBA LIVE 97	69,-		

MEGA MAN X3	89,-
MEGA MAN 8 (AUG)	89,-
MEGA MAN BATTLE CHASE (AU)	89,-
MICRO MACHINES V3	99,-
MIDNIGHT RUN (AUG)	99,-
MONSTER TRUCKS	89,-
MONOPOLY (SEPT)	89,-
MOTOR RACER (SEPT)	89,-
MUSEUM PIECE 4 (SEPT)	85,-
NAMCO MUSEUM 3-6 SPIELE	85,-
NANOTEK WARRIOR	89,-
NBA HANGTIME	99,-
NEED FOR SPEED II	89,-
NHL POWERPLAY	84,-
NHL 98 (SEPT)	89,-
NHL OPEN ICE	99,-
NOTE (AUG)	89,-
NUCLEAR STRIKE (SEPT)	89,-
OVERBLOOD	89,-
PARAPPA THE RAPPER (SEPT)	85,-
PANZER GENERAL II PSX	94,-
PERFECT WEAPON	89,-
PITFALL 3D (SEPT)	89,-
PLAYER MANAGER	89,-
PSYCHIC FORCE	84,-
PORSCHE CHALLENGE	85,-
RAGE RACER	99,-
INKL. NAMCO DEMO-CD	
RALLY CROSS	85,-
RAY STORM (AUG)	85,-
RAY TRACERS (AUG)	85,-
REBOOT (SEPT)	89,-
REBEL ASSAULT II	99,-
RESIDENT EVIL DIR. CUT	84,-
RIOT	95,-
ROAD RAGE	89,-
ROBOTRON X	89,-
SENTIENT	99,-
SIM CITY 2000	84,-
SOUL BLADE	99,-
SOVIET STRIKE	89,-
SPEEDSTER	95,-
SPIDER	84,-
STADT DER VERLORENEN KINDER	95,-
SUIKODEN	89,-
SUPER FOOTBALL CHAMP (SEP)	94,-
SUPER PANG COLLECTION	94,-
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	69,-
SWAGMAN (JULI)	89,-
SYNDICATE WARS (JULI)	89,-
TIGER SHARK	94,-
TEKKEN 2	109,-

TEN PIN ALLEY	89,-
TEST DRIVE OFF-ROAD	89,-
TOSHINDEN 3 (OKT)	85,-
TOMB RAIDER	89,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-
TOTAL NBA '97	85,-
TRANSPORT TYCOON	89,-
TRASH IT	89,-
TWISTED METAL 2 WORLD TOUR	95,-
V-RALLY	89,-
VANDAL HEARTS	99,-
VIRTUAL BASEBALL 97	84,-
VIRTUAL POOL	89,-
VMX RACING	89,-
WARCRAFT II (AUG.)	89,-
WING COMMANDER III	89,-
WING COMMANDER IV	89,-
WING OVER (SEPT)	89,-
WIPEOUT 2097	99,-
WRECKING CREW	99,-
X-COM 2 TERROR FR. THE DEEP	95,-
X-COM 3 APOCALYPSE (SEPT)	89,-
XEVIOUS 3D	85,-

Sega Saturn

SEGA SATURN	299,-
DRAGON FORCE (SEPT)	89,-
SHINING IN THE HOLY ARC	89,-
WARCRAFT II (AUG)	89,-

Nintendo 64

NINTENDO 64	299,-
BLAST CORPS (AUG)	119,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	139,-
MARIO KART 64	89,-
TUROK DINOSAUR HUNTER	129,-

**AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH:
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049
85 17 37 77
UMRECHNUNG 1 DM = 7,5 ÖS**

0180 52 11 844

ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ

Alle Spiele dt. Version * 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 Euroschicks) DM 4,-; Versand und Laden: Preisrücker, Änderungen vorbehalten. UPS DM 15,-; Porto Ausland DM 18,-. *Ladenpreise können abweichen.
Erscheinungstermine ohne Gewähr. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT. Fax 0931/571602

Im Strassengraben sind noch Plätze frei. Für Deine Konkurrenz.

Wir haben das Wetter manipuliert, Schlaglöcher ausgehoben, die Fans von der Piste gescheucht und den Motoren das Röhren im Surround-Sound beigebracht. Die Echtzeit läuft. In 3-D. Hol Dir das ultimative Rallye-Erlebnis mit den offiziellen Wagen der WRC-Saison '97, entwickelt mit Rallye-Weltmeister Ari Vatanen.

V-RALLY

97 CHAMPIONSHIP EDITION

