

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

PlayStation Magazin

Nr. **10**
/97

IM TEST

Formel 1 '97

Vergessene Welt

Nightmare
Creatures

ANGESPIELT

Final Fantasy VII

Tomraider 2

Pandemonium 2

Croc



F1-Verlosung:

♦ Eine handsignierte

PlayStation von Damon Hill

AUF DER CD

Spielbare Demos:

▲ Fantastic Four

▲ Formel 1 '97

▲ Nightmare Creatures

▲ Rapid Racer

+ Rosco-Video

Resident Evil Director's Cut

Top: Das härteste Action-Adventure
in neuer, ungeschnittener Fassung



4 394167 712804



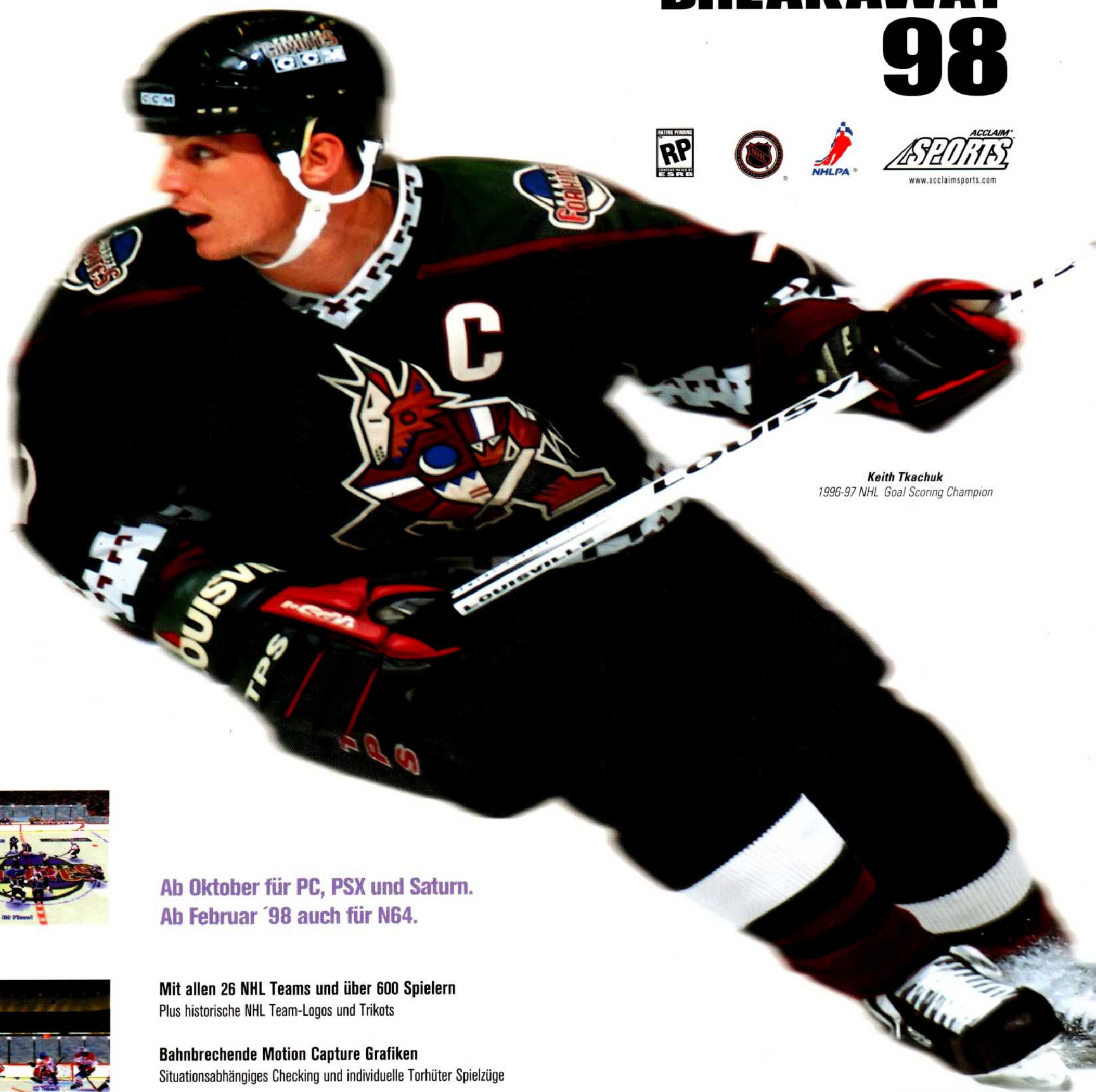
10

Noch nie war Eishockey so **cool!**

NHL BREAKAWAY™ 98



www.acclainsports.com



Keith Tkachuk
1996-97 NHL Goal Scoring Champion



**Ab Oktober für PC, PSX und Saturn.
Ab Februar '98 auch für N64.**



Mit allen 26 NHL Teams und über 600 Spielern
Plus historische NHL Team-Logos und Trikots

Bahnbrechende Motion Capture Grafiken
Situationsabhängiges Checking und individuelle Torhüter Spielzüge



Komplettes Team-Management
Eigens kreierte Spieler können entwickelt, verbessert, unter Vertrag genommen und verkauft werden

Der Unterschied zwischen Gewinnen und Verlieren liegt im Detail: Penalty killing. Gutes Checking. Perfektes Linienspiel. Gute Lauftechnik. Umfahren von Spurrillen im Eis. Lücken in der Abwehr zu Punkten verwerten ... Oder glaubst Du es sollte anders sein?



The NHL Shield is a registered trademark and NHL Breakaway is a trademark of the National Hockey League. All NHL logos and the marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. © 1997 NHL. All rights reserved. National Hockey League Players' Association, NHLPA and NHLPA logo are trademarks of the NHLPA and are used, under license, by Acclaim Entertainment, Inc. © NHLPA. Nintendo 64 and the 3-D "N" logo are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1996 Nintendo of America Inc. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Sega and Sega Saturn are trademarks of SEGA ENTERPRISES, LTD. All rights reserved. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation. © 1996 Microsoft Corporation. All other trademarks are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc.™ © & © 1997 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

Acclaim®
Entertainment GmbH

Viele Spiele – wenig Tests

Einmal im Monat – ca. eine Woche vor Redaktionsschluß der aktuellen Ausgabe – treffen sich die Mitarbeiter des PlayStation Magazins zur morgendlichen Redaktionskonferenz. Zwischen frischen Brötchen und dampfenden Kaffeetassen stapeln sich dann die Golddisks mit den neuesten Spielen. Bei diesen Konferenzen legen wir gemeinsam fest, was für Artikel ins nächste Heft kommen und welche Produkte wann – und von wem – getestet werden; und normalerweise liegen am Ende einer solchen Redkonf zwei in etwa gleich hohe CD-Stapel auf dem Tisch: Einer für Tests und einer für die Rubrik "Angespielt".

Nicht so diesen Monat. Kaum ein Hersteller hatte seinen "Weihnachtshit" fertig. Wo man auch hinsah – nichts als Alpha- und Betaversionen. Folglich ist der Testteil diesmal relativ dünn ausgefallen: nur neun Spiele fanden den Weg ins Testlabor. Dafür ist die Rubrik "Angespielt" um so umfangreicher geworden. Auf 45 Seiten stellen wir Ihnen 22 brandaktuelle PlayStation-Games vor; und nächsten Monat sieht die Sache schon wieder ganz anders aus. Die ECTS in London – Europas große Videospiele-Messe – steht schließlich vor der Tür. Welche Neuheiten es in England zu sehen gab, erfahren Sie natürlich in

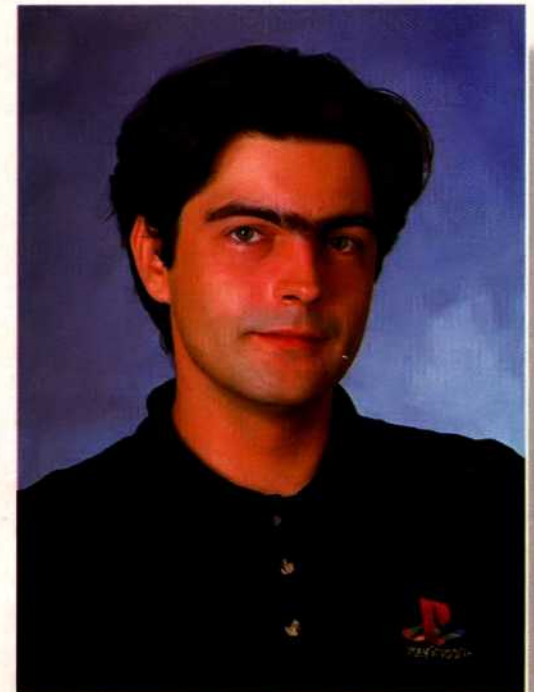
unserer nächsten Ausgabe.

Zum Abschluß noch ein Hinweis in eigener Sache: Da zur Hotline-Zeit am Donnerstag nachmittag die Telefonleitungen des Verlags regelmäßig kurz vor dem Zusammenbrechen sind (und sich unsere Telefonistin nur noch mit der Großpackung Baldriantabletten über Wasser hält), werden wir unser Support-Angebot für Sie noch weiter ausbauen (mehr Telefonleitungen, mehr Mitarbeiter). Bis dahin haben Sie bitte Geduld mit unserem "Mr. Hotline": auch er kann immer nur einen Anruf nach dem anderen entgegennehmen. Aber wie gesagt: Wir arbeiten daran. Zur nächsten Ausgabe soll's losgehen.

Herzlichst Ihr



Michael Schmittner
Chefredakteur



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

Ursula Böhme, Henrik Fisch, Artur Hoffmann,
Mathias Locher, Marcel Peters,
Michael Schmittner, 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

Journalatz GmbH, Dornacher Str. 3a, 85622 Feldkirchen

TITEL: Journalatz 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 Bankeinzug oder gegen

Verrechnungsscheck möglich

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie

Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung.

Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt.

Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann

trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Heraus-

geber nicht übernommen werden.

Die geltenden gesetzlichen Bestimmungen sind zu beachten.

Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der Programme, Schalt-

pläne und gedruckten Schaltungen, ist nur mit schriftlicher

Genehmigung des Herausgebers zulässig.

Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt

ausschließlich beim Verlag. Nachdruck sowie Vervielfältigung

oder sonstige Verwertung von Texten nur mit schriftlicher

Genehmigung des Verlages.

Namentlich gekennzeichnete Fremdbeiträge geben nicht in

jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.

Die Artikel in dieser Ausgabe, die aus "Official PlayStation Ma-

gazine" übersetzt oder wiedergegeben wurden, sind urheber-

rechtlich geschützt durch Future Publishing Limited,

England 1997. Alle Rechte vorbehalten.

Weitere Informationen zu "Official PlayStation Ma-

gazine" und zu anderen Magazinen von Future Publi-

shing können Sie über das World Wide Web abrufen:

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

Titel: Acclaim

Angespielt

- 20 In der Mache: Tomb Raider 2
- 24 Motor Mash
- 26 Machine Hunter
- 28 adidas Power Soccer 2
- 30 Hardcore 4x4 2
- 32 Final Fantasy VII
- 38 One
- 40 Fantastic Four
- 44 Fighting Force
- 46 Time Crisis
- 50 Overboard
- 52 Rapid Racer
- 58 MDK
- 60 Croc
- 64 Resident Evil - Director's Cut



- 68 Baphomet's Fluch 2
- 70 Shadowmaster
- 74 Deathtrap Dungeon
- 76 Test Drive 4
- 80 Pandemonium 2
- 84 Kick Off
- 86 Courier Crisis

Titelthemen

20 Tomb Raider

Kaum ein Spiel verursachte einen derartigen Aufruhr wie Lara Crofts erstes Abenteuer. Nun wartet alle Welt gespannt auf den zweiten Teil. Wir haben den ersten Level von "Tomb Raider 2" bereits gespielt...

58 MDK

Kennen Sie Kurt? Nein? Dann sollten Sie ihn schnellstens kennenlernen! Denn er ist der Held des vielleicht witzigsten und innovativsten 3-D-Shooters dieses Jahres.

70 Croc

Mario, nimm dich in acht: Ab Herbst tummelt sich ein kleines, grünes Krokodil auf den Bildschirmen glücklicher PlayStation-Besitzer und schickt sich an, dich mit Haut und Haaren zu fressen.

64 Resident Evil - Director's Cut

Eine besonders blutrünstige und extraknifflige Version des Bestsellers "Resident Evil" soll Horror-Fans das Fürchten lehren.

64 Jurassic Park - Vergessene Welt

Die Dinos brüllen wieder! Nachdem die prähistorischen Ungetüme im Kinohit "Lost World" die Leinwand unsicher gemacht haben, stürzen sie sich nun auf die heimischen Fernsehschirme - in einem brillant animierten Jump'n-Run von Electronic Arts.

PlayTest

- 88 Formel 1 '97
- 94 Mass Destruction
- 96 Jurassic Park - Vergessene Welt



- 100 Nightmare Creatures
- 102 Tiger Shark
- 104 Xevious 3D
- 106 Hardware: Sony Analog Joypad
- 107 Actua Golf 2
- 110 Psychic Force
- 113 Hercules

Auf einen Blick

- 3 Editorial
- 6 News
- 10 Leserbrief
- 14 Verlosung "V-Rally"
- 16 Mental Komat
- 20 In der Mache
- 24 Angespielt
- 88 Im Test
- 116 Tips, Tricks, Cheats
- 122 Vorschau

Die offizielle PlayStation Magazin-CD



Fantastic 4

Nach vielen mißglückten Lizenz-Games nun endlich ein Knüller?



Formel 1 '97

Der Nachfolger des Superhits: Geht es noch realistischer?



Nightmare Creatures

Tekken 2 meets Resident Evil: Gruseliger geht's kaum noch!



Rapid Racer

Dieser Racer setzt neue Maßstäbe in Sachen Geschwindigkeit.



Rosco McQueen

Schauen Sie Rosco bei seinem harten Job über die Schulter.



PlayStation Magazin On the CD

Spielbare Demo

Selbstablaufende Demo

Kennen wir uns nicht?



Pandemonium 2™

ab november
für dich da!



Im Vertrieb von:

BMG
INTERACTIVE



System



Sald auch als PC CD-ROM

<http://www.bmginteractive.de>

Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, the GEK character and Pandemonium 2 are trademarks of Crystal Dynamics.
© 1997 Crystal Dynamics. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logo are Trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Update



“Command & Conquer“, die Zweite Erste Infos zu “Alarmstufe Rot“ für die PlayStation

Mit der Command & Conquer-Reihe hat die US-amerikanische Spieleschmiede Westwood eindeutig einen Treffer ins Schwarze gelandet. Weltweit wurden (auf allen Plattformen) insgesamt über fünf Millionen Einheiten verkauft. Auch die PlayStation-Gemeinde ist durch “Command and Conquer: Der Tiberiumkonflikt” in den Genuß meisterhafter Echtzeit-Strategie gekommen. Nun steht endlich der heiß ersehnte zweite Teil, Alarmstufe Rot, vor der Tür – der Release ist für November geplant. Zahlreiche neue Kampfeinheiten und Fahrzeuge, die verbesserte Künstliche Intelligenz, aufwendige Render-Objekte und Transparenzeffekte sollen Ihnen das Spiel versüßen. Alle Bildschirmtexte sind komplett in deutscher Sprache. Zudem werden sämtliche FMV-Sequenzen vollständig synchronisiert. Bekannte Stimmen wie z.B. die der deutschen Sprecherin des Hollywood-Stars Jodie Foster verleihen den Charakteren in Alarmstufe Rot ihre ganz besondere Persönlichkeit. Nebenbei: Selbstverständlich dürfen Sie Alarmstufe Rot mit der PlayStation-Maus spielen.

Schon bald müssen PSX-Fans also nicht mehr neidisch über die Schultern Ihrer PC-Kollegen schauen, wenn es um Echtzeit-Strategie geht! Wir hoffen, Ihnen bald eine Preview dieses potentiellen Superhits präsentieren zu können.

Multimedia- und Erlebnismesse Die “Computer '97“ in Köln

Bereits zum fünften Mal öffnet vom 14. bis zum 16. November in Köln die Computer '97 ihre Pforten. Dort wird dieses Jahr wieder umfassend über alle Bereiche der Computerbranche informiert. Das Ausstellungsangebot reicht von systemübergreifender Hard- und Software über Online, Entertainment und Edutainment bis hin zu Multimedia. Neben aktuellen Produktvorstellungen und vielen Informationen sind auch heuer wieder Unterhaltung in vielfältiger Art geboten. Seminare, Vorführungen, Wettbewerbe und Shows mit Stars aus Film und Fernsehen erwarten die Besucher. Auch bietet die Messe den Interessenten die Gelegenheit zum direkten Einkauf. Nachdem Sie die neuesten Produkte vor Ort angetestet haben, können Sie sie also auch zu meist sehr günstigen Preisen erwerben. In den letzten Jah-

ren fanden durchschnittlich 62.000 Besucher ihren Weg auf die Messe. Nach diesem Erfolg ist die Computer '97 noch größer angesetzt. Als besonders publikumswirksam erhofft man sich die verschiedenen Entertainment-Areas. So dürfen Interessierte in einem Internet-Café probesurfen und können in Wettbewerben z.B. eine Ballonfahrt gewinnen.

COMPUTER '97



Wer ist der Beste?

Großes PlayStation-Turnier in Essen

Die Konzertagentur Mindbase veranstaltet am 2. November in der Essener Konzerthalle Zeche Carl ein großangelegtes öffentliches PlayStation-Turnier mit den Toptiteln "Tekken 2", "Micro-machines V3" und "WipEout 2097". Bei "Absolute Control", so der Name des Wettbewerbs, sollen nicht nur die besten Zocker der jeweiligen Programme auf eindrucksvollen Großbildleinwänden gegeneinander antreten, sondern es soll PlayStation-Cracks auch die Chance zum Erfahrungsaustausch mit Gleichgesinnten gegeben werden. Unter anderem wird das Turnier von den Softwarefirmen Psygnosis und Codemasters, dem offiziellen PlayStation Magazin, dem Software-Ver-



sand ACME und Sony Computer Entertainment präsentiert. Alle Firmen unterstützen das Turnier mit attraktiven Preisen für die Gewinner. So erhält der Sieger der WipEout 2097-Competition von Psygnosis und Sony ein komplettes Linkset inklusive 16:9-Fernseher, zweiter PlayStation und Linkkabel. Die Trophäe im Tekken-2-Turnier ist eine umfangreiche Soft- und Hardwarebibliothek von

Sony mit etlichen Toptiteln und zusätzlichen Joysticks. Während die Qualifikationen der Turnierteilnehmer noch an

regulären Bildschirmen vonstatten gehen, werden die Endrunden jeweils auf Großleinwänden ausgetragen – im Falle von WipEout sogar im Linkmodus! Ein Besuch lohnt sich also für jeden. Mitmachen kann jeder ab 14 Jahren. Da die maximale Anzahl der Turnierteilnehmer begrenzt ist, sollten Sie beim Veranstalter schnell nähere Informationen anfordern und sich einen Platz reservieren. Es reicht eine Postkarte an: Mindbase, Postfach, 45897 Gelsenkirchen.



Wie definiert man Multifunktionalität?

Der Analog Controller ist da!

Werfen Sie einmal einen Blick auf dieses neue Produkt aus dem Hause Saitek.

Nicht weniger als acht Schalter für verschiedene Dauerfeuer-Varianten stehen Ihnen zur Verfügung und lassen sich individuell einstellen. Alle Spieleoptionen wie z.B. auch die Zeitlupenfunktion aktivieren Sie über die Start/Auswahl-Knöpfe in der Pad-Mitte. Das Interessanteste an diesem Pad ist allerdings der Preis. Es für etwa 30 Mark im Handel erhältlich.



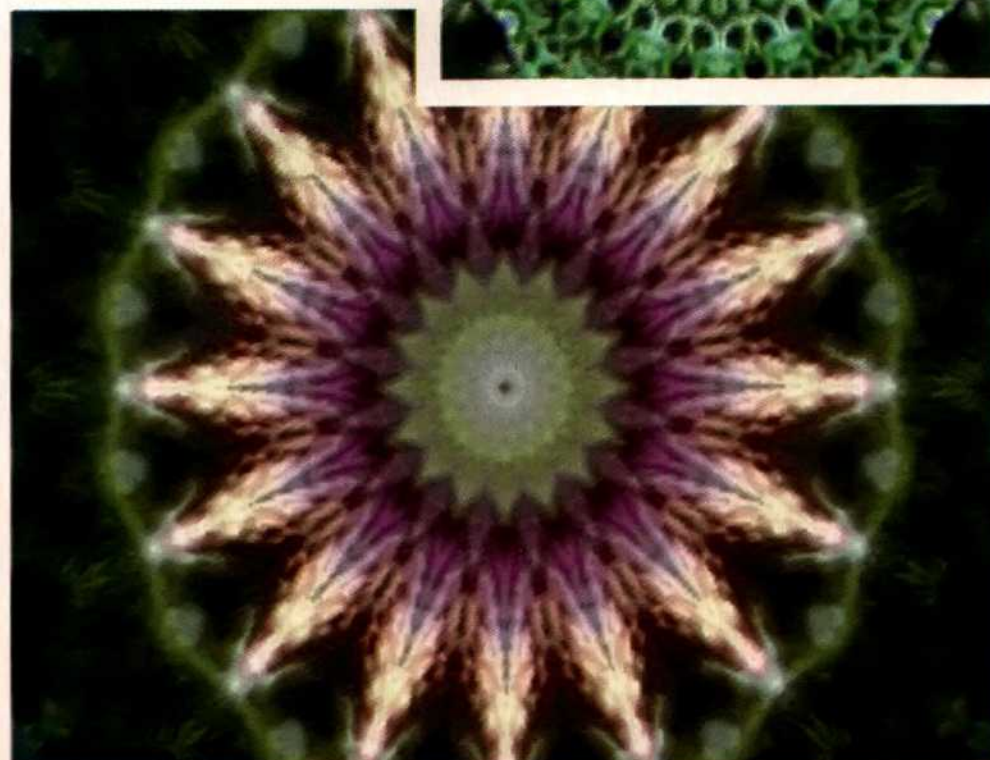
Technoflash!

Buntes, abgespacetes Kaleidoskop

Der bekannte japanische Producer Fumiya Fujii zeigte sich von der abgefahrenen Grafikdemo – Bestandteil der zur PlayStation-Grundausrüstung gehörenden CD "demo one" – sehr begeistert. In Zusammenarbeit mit dem angesagten japanischen Musikkünstler Masanaga Matsuoka entwickelte er das System weiter und stellt mit "Baby Universe" ein dreidimensionales Kaleidoskop vor.

Die Funktionsweise ähnelt dabei einer herkömmlichen Lichtorgel – je nach Geschwindigkeit (gemessen in Beats per Minute = bpm) nehmen die bunten Muster an Intensität und Farbenvielfalt zu. Der Clou an diesem System ist die Tatsache, daß Sie auch eigene Scheiben einlegen können. Somit steht einer stilgerechten Untermalung Ihres nächsten Privat-Raves nichts mehr im Wege.

Da aber "Sony Computer Entertainment Japan" keine deutsche Veröffentlichung plant, müssen ambitionierte Lightjockeys den Importmarkt abgrasen.



„Mein Chef will mich



1.5



90%



87%



87%

ODD WORLD
INHABITANTS



Aber der Chef ist nicht der einzige:

Gefräßige Slogs warten.

Riesige Scrabs lauern.

Gemeine Par...



GT Interactive

Expect the unexpected:

befördern.
Ins Jenseits."

ABEL'S ODDYSEY

Drei ganz neue Features! 1. Quarma: Dein Schicksal ändert sich – Entscheidungen werden vom Game registriert und beeinflussen den Spiel-
ausgang interaktiv. 2. Smart-Sound: Die Musikantermalung paßt sich
dem Spielgeschehen an – in Echtzeit. 3. Nichtlinearer Spielablauf: über
60 Stunden Herausforderung, 100 Lösungswege, unendlich viele Leben.



ites verfolgen.

Böse Sligs feuern.



beantwortet von Moritz Menzel

Rangliste

Da ich in den letzten Ferien in Frankreich war, und es dort, wie auch nicht anders zu erwarten, keine deutschen Konsolen-Zeitschriften gab, kaufte ich mir eben eine französische Zeitschrift namens "Player One". Diese war von den Bildern her ganz interessant, den Text konnte ich leider nur mit Hilfe meiner Mutter entschlüsseln. Ich fand jedoch etwas Interessantes im hinteren Teil des Magazins. Dort waren drei Seiten voll mit Rekorden von Spielen wie "Cool Boarders", "Formel 1", "Tekken 2" usw., die von Lesern zugesandt worden waren. Sie fotografierten einfach den Rekord auf dem Fernseher und schickten ihn an die Zeitschrift. Nach diesem System entstehen Ranglisten zu den jeweiligen Spielen. Könntet Ihr das nicht auch machen?

Matthias E., Petersberg

Super Idee. Unseren Lesern die Möglichkeit zu geben, den Besten zu ermitteln, würde uns viel Spaß machen. Wir werden auf jeden Fall darüber nachdenken, aber in der Praxis schaut es mit solchen Dingen zur Zeit leider nicht so gut aus. Alles, was wir zusätzlich ins Heft aufnehmen, muß auch von jemandem bearbeitet werden. Unsere Redaktion ist aber nicht gerade üppig besetzt, und uns steht die Arbeit bis zum Hals. Daher ist es unwahrscheinlich, daß wir diese Idee in nächster Zeit realisieren. Aber wir werden sie im Hinterkopf behalten. Auf jeden Fall vielen Dank für die Anregung!

Ratschlag

Hallo Ihr da, erstmal möchte ich Euch nachträglich zum Geburtstag

gratulieren und Euch ganz arg loben. Ihr bringt meiner Meinung nach nämlich das beste Magazin raus seit es Konsolen gibt. Ich bin seit Juni '97 stolzer PlayStation-Besitzer und habe den Kauf nicht bereut. Ich kaufe mir seitdem auch regelmäßig eure "Kreation", die mich Dank der Demo-CDs vor so manchem schlechten Game bewahrt hat.

Nun aber zum eigentlichen Grund meines Schreibens: Ich hätte gerne einen Rat. Ich zögere ständig zwischen "Abe's Oddysee", dessen PlayTest mich sehr beeindruckt hat, "Crash Bandicoot", das aber mit einigen Programmfehlern versehen sein soll, "Resident Evil", wobei ich aber eher auf den hochgelobten zweiten Teil warte, und "Little Big Adventure", das aber sehr schnell zu bewältigen sein soll. Helft mir bitte so schnell wie möglich, sonst kann ich meinen Spiel-

durst nicht löschen und muß jämmerlich mit dem Joypad in der Hand zu Grunde gehen – dann könnte ich auch Euer Magazin nicht mehr kaufen!

Ich danke schon mal im voraus und freue mich sehr auf die nächsten Ausgaben des PlayStation Magazins.

Pascal G., Mannheim

Die erwähnten Spiele sind auf jeden Fall alle den Kauf wert. Es wäre schade, wenn Sie sich nur für eines davon entscheiden müßten. Außer "Abe's Oddysee" sind sie allerdings schon relativ alt, und es wird wohl nicht mehr lange dauern, bis Nachfolger auf den Markt kommen – selbstverständlich lesen Sie in unserem Magazin darüber, sobald wir nähere Informationen haben. Sie müssen sich allerdings überlegen, ob sich das Warten für Sie lohnt. Anders verhält es sich wie gesagt bei Abe's Oddysee. Der Test hat Sie zu recht beeindruckt. Wir sind restlos begeistert von dem Titel und können es Ihnen ohne Bedenken empfehlen.

Fehlannonce

Seit Ausgabe 7/97 lese ich das PlayStation Magazin. Inklusive dem zweiten Sonderheft sind es jetzt vier Exemplare, und ich erlaube mir anmaßen zu dürfen, das Magazin aus meiner Sicht beurteilen zu können. Von der Thematik, sprich dem Inhalt, sind die Zeitungen dieses Genres im Prinzip gleichermaßen aufgebaut. Die "Maske" ist, im Groben jedenfalls, logischerweise dieselbe: Spieltests, News, Hardwarenews, Tips + Tricks etc. Als langjährigem PC-Magazinleser fällt mir das eher auf als jemandem, der bisher vielleicht nur ein

Heft gelesen hat. Eure Zeitung gehört nicht unbedingt zu den Schlechteren. Trotzdem muß ich meinem Unmut ein bißchen Luft verschaffen.

1. In Heft 7/97 wurde ein ausführlicher Bericht zu "Bubsy 3-D" angekündigt, der in Heft 8/97 erscheinen sollte – Fehlannonce!

2. In Heft 9/97 sollte ein Beitrag zu finden sein mit dem Titel "Die Geschichte der Rennspiele". So kündigte man es jedenfalls in Heft 8/97 an – Fehlannonce.

3. Die Hotline: Nummer in Heft 7/97 erschaffen (089/99115-107); in Heft 8/97 heimlich geändert (089/99115-207); in Heft 9/97 von Euch verflucht, weil viele Leute falsche Telefonnummern wählten – sehr wahrscheinlich die aus Heft 7. Ihr wollt bei Nichtbesserung die Hotline einstellen – Eure Teilschuld!

Roland L., Leverkusen

1. Wie Sie nachlesen können, hatten wir von Bubsy 3-D bereits für Ausgabe 2/97 eine sehr frühe Preview-Version. Für das Heft 8/97 wurde dann eine Test-Version angekündigt, die wir allerdings bis jetzt nicht bekommen haben. Seitdem hat sich nichts mehr getan – offenbar hat sich die Entwicklung des Spiels etwas verzögert, was nicht gerade ungewöhnlich ist. Wir sind bei der Einhaltung von Vorankündigungen natürlich darauf angewiesen, daß im Prozeß der Fertigstellung eines Titels nichts schief geht, und manchmal klappt das halt nicht. Tut uns leid, aber das ist von uns aus gesehen "Höhere Gewalt".

2. Etwas anders verhält es sich mit dem angekündigten Special über die Geschichte der Rennspiele. Bekanntlich wird zu Weihnachten der Spielmarkt sozusagen mit neuen Produkten überflutet, und bereits jetzt spüren wir die

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.

Ganz besonders in unserer Jubiläums-Ausgabe 08/97 hatten wir zahlreiche Verlosungsaktionen. Die Preise sind zwischenzeitlich bereits bei den Gewinnern eingetroffen.

Die Reise nach Florida tritt an:
Jean Brauner, Oberhausen

Über die "Sun-Sets" von Sony freuen sich:
R. Rahmann, Herbram
Anke Seyring, Völkse
Susanne Freyberger, Hof

Die Casio Beach Timer zieren die Handgelenke von:
Thomas Halter, CH-Marbach
Volker Simbrey, Stadtbergen
Sven Viehmann, Recklinghausen
Manfred Zehetbauer, Deutenkofen
Brigitte Klug, Aachen
Christian Bücheler, A-Bregenz
Ursula Roß, Hamburg
Tom Landmann, Gera
Verena Damasch, München
Petra Koschpieder, Kempen

Das "V-Rally"-Paket ist gelandet bei
Michael Erner, Düsseldorf

Die "Discworld 2" – Aufsteller bewachen die Zimmer von:
Benjamin Streb, München
Volker Linnertz, B – Burg Reuland
Marcel Brunnert,
Delbrück-Westenholz
Andreas Feddermann, Ladbergen
Oliver Lipsius, München
Andreas Graf, Oberschweinbach
Alexander Gers, Bochum
Matthias Bergmann, Roth
Werner Wolfgang, Haar
Ralf Folgmann, Beckum

Die Spiele von Virgin Interactive drehen sich in den Konsolen von:
Tobias Dohle, Winterberg
Mike Busche, Holzwehede
Niklas Hüppuff, Magdeburg
Steffen Engel, Rohrdorf/Th.
Karsten Poeschel, Eisenhüttenstadt
Christian Krosch, Bad Sassendorf
Dietrich Winterberg,
CH – Schönenberg
Heinz Lange, Norderstedt
Christian Roschlock, Neunkirchen
Niccoló A.L. Grete, CH-Zumikon
Marlis Fischer, Oldenburg
Thomas Wechsung,
Erfurt/Stooternheim
André Mohr, Ratingen

Mit den verschiedenen Editionen von "Namco Museum" spielen:
Daniel Koch, Kulmbach
Florian Rockenfeller, Hamburg
Meike Langowski, Rickling
Daniel Witt, Stadthallendorf
Christian Meyer, Bremen
Günter Hengsberg, Euskirchen

Über "Firo & Klawd" freuen sich:
Max Koch, Gundelfingen
Vikim Frank, Luth.-Wittenberg
Thomas Karkosch, Böblingen
Frank Pfützenreuter, Korschenbroich
Joel Agel, Gladenbach

"Pandemonium" haben gewonnen:
Tanja Metz, Wuppertal
Andreas Palotz, Bottrop
Magdalena Benk, Aurach
Tobias Traser, Heidelberg
M. Schmitz, Wuppertal

Die Abenteurer bei "Legacy of Kain" bestehen:
Stefan Frösch, Düsseldorf
Christoph Pflügge, Ahrenburg
Roman Maier, Einhausen
Simone Felderhoff, Essen
Sing-jem Prasert, Berlin

Mit "Need for Speed 2" fahren um die Wette:
Thilo Nickel, Köln
Stefan Spöcker, Boos
Sebastian Gäde, Hohnlockstett
Andreas Schulz, Gummersbach
Monika Goldhan, Schwarzenberg
Thomas Sonsalla, Neuss
Isabella Binder, Weissach
Marius Hartmann, Oberhausen
Frank Derksen, Goch
Marcel Schilling, Leverkusen

"Spider" lassen krabbeln:
Rüdiger Sager, Hamburg
Thomas Besserer, Remchingen
Mike Prahl, Lübeck
Rüdiger Sager, Hamburg
Roman Schwibale, Schmorkan

Mit dem "Cool Boarders" Rucksack sind unterwegs:
Jana Zimmermann, Berlin
Christel Dresel,
Altenstadt Waldsiedlung
Michael Steinle, Bremerhaven
Markus Karch, Offenbach
M. Jurat, Berlin

Meisterschaften bei "ISS Pro" tragen aus:
Norbert Sextro, Leverkusen
Michael Rintorf, Perleberg
Heiko Schabacher, Gelsenkirchen
Andreas Stach, Langerwehe
Klaus Dieter Jacob, Bochum
Ursula Kränkel, Stuttgart
Enrico Benkenstein, Clausthal-Zell
Daniel Heinel, Hiddenhausen
Bettina Beose, Peine
Martin Peyerl, Bad Reichenhall

Mit dem Original-"ISS Pro"-Fußball vergnügen sich:
Patrik Rothkopf, Aachen
Oliver Kreuzenbeck, Jettingen
Peter Schwalm, Dortmund

Die limitierten "WipEout"-Soundtracks beschallen die Zimmer von:
Helge Schulz, Forst
Birgitt Wick, Düsseldorf
Sven Amann, Westheim
Patrick Heinz, Düsseldorf
Andreas Balk, Ratingen
Pascal Imolauer, Lauf an der Peg.
Frank Lindermann, Hamburg
Ramona Hanser, Hamburg
Sebastian Klug, Aachen
Martin Agel, Gladenbach

Die "Legacy of Kain" – Schlüsselanhänger und die T-Shirts haben wir geschickt an:
Andreas Schilling, Hamburg
Mustafa Dag, Heilbronn
Dieter Osswald, Hamburg
Martin Steinhoff, Wadersloh
Silvio Zimmer, Leipzig
Jürgen Pöhler, Stuttgart
Hans-Peter Glaß, Morschem
Enrico Rogalski, Berlin-Buch
Steven Schlichting, Gronau-Epe
Sebastian Röver, Bortfeld

Die Videos "Independence Day" liegen in den Recordern von:
Nils Hönel, Kressbronn
Andreas Dorn, Nonnenhorn
Fred Brardt, Obertshausen

Mit dem Superlemming "Lomax" beschäftigen sich:
Wilma Staudt, Wuppertal
Davian Liedtke, Essen
Patrick Goy, Berlin
Richard Indrak, A – Wien

Andreas Poschl, A – Gössendorf
Denis Bräuer, 35690 Nanzenbach
Christian Dösing, Bergen
Eugen Arndt, Friesoythe
Volker Honreber, Petersaurach
Andreas Torge, Berlin

Die Playstation-Tasche inkl. Controller und Memorycard hat gewonnen:
Dennis Agt, Wrestedt

Über das EIDOS-T-Shirt und die Tasse freut sich:
Alexander Neumeier, 82110 Germering

Die EIDOS-Bomberjacke komplettiert den Kleiderschrank von:
Sascha Engelter, Frankfurt/Main

Die Dinkie Dinos werden gefüttert und gepflegt von:
Martin Treder, Düsseldorf
Tanja Dohm, Wuppertal

Das Baseball-Pack inkl. Spiel "VR Baseball", Handschuh und Tasche ging an:
Michael Jenet, 26131 Oldenburg

Mit "Crusader: No Remorse" spielen:
Christoph Lauterbach, 96050 Bamberg
Peter Benner, 35041 Marburg/Wehrda
Michael Hermann,
26789 Leer-Logabirnen
Herry Kramer, 56479 Niederrossbach
Dirk Pohlens, 08396 Waldenburg

Mit dem "adidas Power Soccer"-Torwarthandschuh halten besser:
Eduard Harder, Backnang
Sebastian Kick, Vohenstrauß
Dominik Eble, Grafenhausen
Thomas Dreeskonrfeld, Stuttgart
Thomas Wolk, Berlin

In den PlayStation-Büchern schmökern:
Bernd Reuter, Delmenhorst
Martin Opitz, Stadtbergen
Sabine Gruber, Tacherting
Norbert Schmidt, Bochum
Silke Schmitz, Fröndenberg
Jens Bischoff, Friedrichshafen
Holger Zwerschke, Leipzig
Markus Fäberbeck, Hamburg
Daniel Wieker, Goslar
Thomas Lang, München

"Tunnel B1" wird gespielt bei:
Michael Bank, Aurich
René Gengel, Großsteinbach
Kai Schütze, Halle/Saale
Marco Henze, Dessau

"Blast Chamber" ergänzt die Spielesammlungen von:
Thomas Jänicke, Wolfen
Daniel Fertl, Georgensgmünd

"Project X2" haben gewonnen:
Michael Möller, Bremen
Maik Stoltz, Dorsten

Viel Action mit "Mechwarrior 2" gibt's bei:
Henry Nagel, Germering
Peter Linke, Duisburg

Jeweils ein Jahres-Abo des PlayStation Magazins haben sich verdient:
Petra Meißner, Hamburg
Thomas Meckl, Burglengenfeld
Roman Strzybny, Ettenheim
Kerstin Purucker, Thale
Marc Kiehlborn, Niestetal

Schöner spielen mit dem Arcade-Joystick gilt für:
Marco Nevermann, Schacht Audorf

Den nagelneuen Analog Joystick hat erhalten:
Jens Bellenbaum, Hamburg

Die Konami – Mini CDs liegen bei:
Heiko Schulze, Großenhain
Tino Helmig, Zwickau
Gereon Veit, Bodenheim

Mit der "MicroMachines"-Bomberjacke kleidet sich:
Marc Motschieder, Roßtal

Es leuchtet im Dunkeln mit den "Riot"-T-Shirts bei:
Tom Rust, Hildesheim
Sven Hochstrasser, CH-Schöffland
Thomas Reese, Salzgitter
Michael Heinz, Soltau
Stefan Lenz, Düsseldorf
Karl Gronau, Düsseldorf
Marcus Burandt, Lübbecke
Matthias Kipp, Oldenburg
Benjamin Banck, Quickborn
Nils Zimmermann, Bochum

Die Original Pins "Das Offizielle PlayStation-Magazin" schmücken:
Inthanono Phasue, Mettmann
Bernhard Kaiser, A-Pernitz
René Peisert, Essen
Florian Leunig, Hannover
M. Müller, Rickling
Holger Wrage, Hamburg
Bernd Thumen, Retlingen
Ralf Knödler, Kirchberg
Thorsten Wittkowsky, Tostedt
Dennis Grot, Hamburg
Till Kandelndard, Hamburg
Markus Manthey, Berlin
L. Hilpert, Scharbeitz
Simon Wind, Bad Homburg
Adrian Nolte, Bad Iburg
Walter Allion, Herten
Andreas Bsdureck, Erdmannshausen
Alexander Radulovic, Kronwestheim
R. Kauz, Stuttgart
M. Mühlberger, Augsburg
B. Bugs, Remscheid
Christoph Engstler, München
Matthias Kipp, Oldenburg
A. Arns-Dörnemann, Gladbeck
Markus Amft, Oberhaid

Die handsignierte JBO-PlayStation erfreut:
Rachel Stannek, Hamburg

Die aktuelle JBO-CD "Laut!" hören:
Rolf Hartfil, Ruppichterth
Marko Petz, München
Achim Meyer, Hof
Matthias Bachmann, Immenhausen
Stefan Karger, Offingen
Manuel Perlwitz, Langenseen
Peer Lenni, Berlin
Stefan Funken, Oberhausen
Christian Kaibel, Boxberg
Sven Dudek, Schwediz/Oder

Die 24er Palette Flying Horse belebt
Mathias Röger, Mixdorf

Ein Flying Horse T-Shirt trägt nun
Christian Kirschner, Mannheim

Die limitierte Crash-Uhr ging an
Michael Engelhardt, Nürnberg

Die d-box inklusive drei-Monats-Abo von DF1 hat gewonnen
Denis Barton, Grimmo

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 im Moment haben wir tatsächlich nur diese Nummer. Wir sind dabei, unseren Service für Sie zu erweitern. Noch ein wenig Geduld – bald ist es soweit (siehe Editorial).

Vorwehen. Das Sommerloch ist definitiv vorüber, und wir haben viel mehr Material, als in das Heft paßt. Leider sind wir dann gezwungen, bestimmte Berichte erst in der folgenden Ausgabe zu bringen. Bei der Entscheidung, welche Artikel in so einem Fall daran glauben müssen, fällt die Wahl bei uns meist erst auf solche, die keinen allzu hohen Aktualitätswert haben. Wenn im nächsten Monat ein Spiel erscheint, und wir können einen Test dazu schreiben, dann ziehen wir diesen einem "zeitlosen" Special vor – ich denke, das ist nachvollziehbar und im Interesse der Leser. So geschehen bei dem Rennspiele-Artikel; trotzdem kommen Sie natürlich in den Genuß dieses Beitrags. Leider hat er auch in dieser Ausgabe keinen Platz gefunden. Aber in der nächsten sollte es klappen. Bitte haben Sie in solchen Dingen etwas Nachsicht, und versuchen Sie, die Probleme zu verstehen, mit denen wir jeden Monat zu kämpfen haben. Sehen Sie es einmal anders: Als Ausgleich erhalten Sie in dieser Ausgabe viele Tests und Previews zu heiß ersehnten und top-aktuellen Spielen wie "Resident Evil Director's Cut", "Croc", "Baphomet's Fluch"

und endlich zu "Tomb Raider II" – um nur einige Highlights zu nennen.
3. Unsere Hotline existiert schon sehr lange. Weil sich jedoch die Zeiten zur Ausgabe 7/97 geändert haben, wurde noch einmal explizit im Editorial darauf hingewiesen. Sie müssen nur mal in ein Impressum eines älteren Heftes schauen. Daß die Nummer also erst in Heft 7/97 "erschaffen" wurde, stimmt nicht. Auch wurde sie nicht "heimlich" in Heft 8/97 geändert. Wir haben in einem Extra-Kasten in den Leserbriefen auf die Änderung hingewiesen, da nicht Jeder unser Impressum liest. Vielleicht entgeht dieser Hinweis auch Einigen, aber: Sollen wir die neue Nummer aufs Titelblatt drucken?

In erwähntem Kasten baten wir unsere Leser auch, ausschließlich bei der neuen Durchwahl anzurufen. Der Grund für diese Bitte war allerdings nicht, daß noch viele Leser bei der veralteten Leitung ihr Glück versuchten – wir haben bereits in der Ausgabe (8/97) darauf aufmerksam gemacht, in der die neue Nummer erst eingeführt wurde. Der Grund war vielmehr, daß zu viele Anrufer auf die komische Idee gekommen sind, es bei irgendeiner anderen Nummer in unserem Haus zu versuchen. Das ärgert die Betroffenen und bringt den Hilfesuchenden logischerweise auch nichts, weil Ihnen niemand außer unseren Hotline-Spezialisten weiterhelfen kann, die als einzige Zugriff auf die Cheats-Datenbank haben. Abgesehen davon, hätten wir absolut kein Problem mit Anrufen für die alte Durchwahl. Da hängt nämlich ein Band, das auf die neue Nummer hinweist. Das kann also nicht der Grund für unsere Bitte gewesen sein.



Leser Top Ten

Auf vielfachen Wunsch unserer Leser und Unmengen von Zusendungen veröffentlichen wir hier nun zum zweiten Mal 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	230
2. V-Rally	212
3. Resident Evil	147
4. Command & Conquer	132
5. Tekken 2	102
6. Formel 1	91
7. ISS Pro	72
8. Rage Racer	67
9. Soul Blade	61
10. Porsche Challenge	53

Das Abo im Rahmen unserer Leser-Charts hat gewonnen:

Theo T., Versmold

TEUFELISCH GUT!

Sony Playstation – Spiele

2Xtreme	85,99
Abe's Odyssey *	89,99
Actua Tennis *	99,99
Adidas Power Soccer International	95,99
Agent Armstrong	89,99
Alphastorm *	89,99
Andretti Racing	89,99
Atari Greatest Hits *	79,99
Ball Blazer Champions *	99,99
Baphomets Fluch	95,99
Battle Arena Toshinden 3 *	85,99
Battle Sport *	79,99
Battle Stations	89,99
Bleifuß 2 *	89,99
Broken Helix *	99,99
Bubble Bobble 2 *	89,99
Chaos Control *	89,99
City of the Lost Children	95,99
Command & Conquer 1	109,99
Command & Conquer 2 *	99,99
Constructor *	89,99
Crash Bandicoot	109,99
Creation *	89,99
Croc: Legend of the Gobbos *	89,99
Crow: City of Angels	79,99
Crypt Killer	99,99
Darklight Conflict	89,99
Deadly Skies *	89,99
Deathdrome *	89,99
Destruction Derby 2	99,99
Discworld (dt.)	95,99
Down in the Dumps *	89,99
Dungeon Keeper *	89,99
Excalibur	89,99
Exhumed	89,99
Formel 1 '97 *	109,99
Fantastic Four *	79,99
FIFA Soccer 97	89,99
Flottenmanöver *	89,99
Frogger *	89,99
G-Police *	109,99
Hard Boiled *	89,99
Hardcore 4x4	99,99
Heaven's Gate *	89,99
Herks Adventure *	99,99
Hexen	99,99
Independence Day	89,99
International Superstar Soccer PRO	99,99
International Track & Field	99,99
Kick Off '97 *	99,99
Kings Field	85,99
Konami Open Tennis *	89,99
Legacy of Kain	89,99
Lifeforce Tenka	99,99
Little Big Adventure	89,99
Lomax	95,99
Lost Vikings 2	79,99
Lost World: Jurassic Park *	89,99
Madden '97 Football	89,99
Magic Carpet	89,99
Magic the Gathering *	79,99
Manic Karts *	89,99
Mass Destruction *	89,99
MegaMan 8 *	99,99
MegaMan Battle and Chase *	99,99
MegaMan X3	89,99
Mickey's Wild Adventure	95,99
Micro Machines V3	99,99
Monopoly *	89,99
Monster Trucks *	95,99
Moto Racer *	89,99
Motor Toon 2 *	95,99
Myst	95,99
Namco Museum Vol. 4 *	85,99
NBA Hangtime *	89,99
NBA In the Zone 2	99,99
NBA Jam Extreme	79,99
NBA Live '97	89,99
Necrodrome *	99,99
Need for Speed 2	89,99
NHL Hockey '98 (EA Sports) *	89,99
NHL Powerplay Hockey	89,99
Nuclear Strike *	89,99
Overblood	89,99
Pandemonium	79,99
Panzer General 2	89,99
Parappa the Rapper *	85,99
PGA Tour Golf '97	89,99
Player Manager	89,99
Po'ed *	89,99
Porsche Challenge	85,99
Quest for Fame *	89,99
Rage Racer	99,99
Rally Cross	85,99
Raystorm *	85,99

Sony Playstation – Spiele

Ray Tracers *	85,99
Real Bout - Fatal Fury *	85,99
Rebel Assault 2	99,99
Resident Evil Director's Cut *	89,99
Return to Zork *	89,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Riot	95,99
Risiko *	89,99
Sim City 2000	89,99
Soul Blade	99,99
Soviet Strike	89,99
Spider	89,99
Star General *	79,99
Sulkoden	99,99
Super Motocross *	79,99
Super Pang Collection *	89,99
Super Puzzle Fighter 2	69,99
Swagman	89,99
Syndicate Wars	89,99
Tekken 2	109,99
Tetris Plus *	79,99
The Devide: Enemy Within *	89,99
The Fallen *	89,99
The Note *	89,99
Tobal No.1	95,99
Tomb Raider	89,99
Top Gun – Fire At Will	99,99
Total NBA '97	85,99
Total Drivin' *	89,99
Transport Tycoon	89,99
Twisted Metal 2	95,99
Vandal Hearts	99,99
Virtual Pool	79,99
VMX-Racing *	99,99
V-Rally	89,99
WarCraft 2	89,99
Wargods *	79,99
Warwind *	79,99
Wing Commander 4	89,99
Wing Over *	89,99
Wipe Out 2097	99,99
Wreckin' Crew *	89,99
X-COM: Terror from the Deep	95,99
X-Men: Children of the Atom *	79,99
Zork Nemesis *	89,99

Preishits (solange der Vorrat reicht!)

Actua Soccer Platinum *	49,99
Air Combat (Platinum Edition)	49,99
Alien Trilogy	39,99
Battle Arena Toshinden 1 (Platinum Ed.)	49,99
Burning Road	AKTION! 39,99
Bust-a-Move 2: The Arcade	39,99
Casper	AKTION! 39,99
Descent 2	AKTION! 49,99
Destruction Derby 1 (Platinum Edition)	49,99
Disruptor Special Edition	49,99
Fade to Black Classic	49,99
FIFA Soccer 96 Classic	49,99
Iron & Blood	AKTION! 39,99
Ironman / XO	AKTION! 39,99
Mechwarrior 2	AKTION! 49,99
Parodius Deluxe	AKTION! 39,99
PGA Tour Golf '96 Classic	49,99
Rayman Platinum	49,99
Ridge Racer (Platinum Edition)	49,99
Road Rash Classic	49,99
Sampras Extreme Tennis	AKTION! 49,99
Space Jam	AKTION! 39,99
Tekken 1 (Platinum Edition)	49,99
True Pinball Platinum	49,99
Wipe Out (Platinum Edition)	49,99
Worms Platinum	49,99
X 2	AKTION! 39,99

Sony Playstation – Zubehör

Action Replay Pro	89,99
Analog Control Pad	59,95
Analog Joystick	129,99
Antennenkabel	39,99
Infrarot-Joypads (1 Paar)	79,99
Joypad	ab 29,99
Lenkpad	ab 99,99
Link-Kabel	29,99
Maus	59,95
Memory Card (15 Blocks)	29,99
Memory Card 360 (360 Blocks)	109,99
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99
Namco Arcade Combat Stick	109,99
neGoon (Control Pad)	89,99
Predator Lightgun	69,99
RGB-Scart-Kabel	29,99
Specialized Ascii Joypad	69,95
Specialized Ascii Joystick	119,95
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	19,99

SONY



Playstation

Grundgerät 299,-
incl. Control Pad

Unser Tip des Monats:

Abe's Oddyssey

Bei dieser gelungenen Mischung aus Jump'n'Run und Knobel-spiel stimmt einfach alles: Einzigartig gestaltete Figuren und Hintergründe, flüssige Bewegungen, geniale Videosequenzen, logische Rätsel uvm. versprechen Langzeitmotivation und machen dieses Spiel zu einem Muß für jede Spielesammlung!

Sony PSX *

89,99

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Casper
Sony PSX **
39,99

Iron & Blood
Sony PSX **
39,99

Burning Road **Ironman / XO**
Sony PSX ** Sony PSX **
39,99 **39,99**

** Sonderposten! Nur solange der Vorrat reicht!

Zwei Games, die in keiner
Spielesammlung fehlen dürfen!

Agent Armstrong

Sony PSX *

89,99

Lost World: Jurassic Park

Sony PSX *

89,99

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.

Strategie & Action pur!

Nuclear Strike

Sony PSX *

89,99

WarCraft 2

Sony PSX

89,99

Media Point

Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr

Unsere Filialen:

Media Point Berlin – Neukölln Jonasstraße 28/29 Tel.: (030) 621 60 21 U-Bahn 8 Leinestraße Bus 144	Media Point Berlin – Friedr.hain Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790 U-Bahn 5 Rth. Friedr.h. Tram 20,21 Bersarinp.	Media Point Berlin – Steglitz Schloßstraße 129 gegenüber Forum Stegl. Tel.: in Vorbereitung! U9 W.-Schreiber-Platz	Media Point Berlin – Mitte Alexanderplatz 6 gegenüber Forum Hotel Tel.: (030) 247 21 585 Parkplätze vor der Tür	Media Point Hamburg – Harvesteh. Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139 U-Bahn 3 Hoheluftbr. Bus 35, 102	Media Point Dortmund Rheinische Straße 85 Tel.: (0231) 914 25 24 Straßenbahn 404 Heinrichstraße	Media Point ??? ... to be continued. Demnächst auch in Ihrer Nähe!
Media Point Berlin – Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131 S-Bahn 1 Feuerbachstr. Bus 170, 181, 182	Media Point Berlin – Spandau Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191 U-Bahn 7 Rohrdamm Bus 127, 204	Media Point Berlin – Tegel Brunowstraße 10 Tel.: (030) 434 90 991 U-Bahn 6 Alt-Tegel Bus 120, 125, 133, 222	Media Point Bernau im "Forum Bernau" Zepernicker Chaussee Tel.: (03338) 75 66 24 S-Bahn Bernau	Media Point Bremen Hanseatenhof 9 im Lloydhof / P am Brill Tel.: (0421) 16 80 80 Str.-bahn 2,3 Am Brill	Media Point Koblenz Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85 alle Bahnbusse KEVAG-Bus 9, 10	Media Point Haben Sie Interesse an einer Partnerschaft mit Media Point? Wenden Sie sich an uns: (030) 794 72 10

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



Gewinnen mit V-Rally

"V-Rally" heißt das Rennspiel, das im Moment am meisten für Furore sorgt. Die Herstellerfirma Infogrames sorgt nun dafür, daß Sie beim Spielen auch perfekt gekleidet sind.

von Patricia Beischl



Als Anhänger einer Fußballmannschaft, eines Formel 1-Teams oder einer Rockband kommt man auf keinen Fall ohne die passenden Merchandising-Artikel aus, die einen als echten Fan ausweisen. Auch in der Spieleindustrie hat dieser Trend Einzug gehalten. "WipEout"-Fanatiker z.B. sind schon seit Veröffentlichung dieses Titels mit passenden Caps und T-Shirts ausgestattet.

Damit Sie auch bei V-Rally richtig auf die Rennen eingestimmt sind, hat Infogrames aus dem Vollen geschöpft, und einige exklusive Fan-Artikel für Sie zur Verfügung gestellt:

33 original T-Shirts



55 original Baseball-Caps



11 Spiele
"V-Rally"



Zwei streng limitierte
original
Collegejacken



Was Sie tun müssen

Um einen der begehrten Preise zu gewinnen, müssen Sie nur folgende Frage beantworten:

Wie heißt der finnische Rallye-Weltmeister, der den Entwicklern von V-Rally mit Rat und Tat zur Seite stand?

Senden Sie uns Ihre Antwort bis spätestens 02.10.1997 als Fax, E-Mail oder Postkarte (bitte keine Briefe!), und Sie nehmen auf jeden Fall an der Verlosung teil

(DMV Verlag, Redaktion PlayStation Magazin, Stichwort: "V-Rally", Dornacher Str. 3 d, 85622 Feldkirchen, Fax-Nr. 089/99115-499, E-Mail 104706.160@compuserve.com)!

Mitarbeiter unserer Verlage und deren Angehörige sind – wie immer – von der Verlosung ausgeschlossen.

Jenseits des Vorstellbaren

Erleben Sie prickelnde Stadion-Atmosphäre,
wenn begeisterte Zuschauer Sie während der
WM-Qualifikationsspiele feiern! Halten Sie dem
Druck stand? Frankreich wartet auf Sie. Fußball
hautnah ...

FIFA 98 - Die WM-Qualifikation



16 originalgetreue Stadien



Detailliertes Spieler-Rendering



www.easports.com

Sony PlayStation™ · SEGA Saturn™ · Nintendo64™ · Windows® 95



Die Londoer ECTS ist vorüber, das Oktoberfest naht schnellen Schrittes. Für unzählige

PR- und Product-Manager Grund genug, immer noch – oder schon wieder – im Urlaub zu sein. Außerdem wollen unsere Redakteure und Mitarbeiter auch einmal zu Worte kommen. Aus diesem Grund greifen wir in der fünften Runde des weltweit beliebtesten Frage-und-Antwortspiels "Mental Kombat" auf Patricia "Wo bleibt der Artikel?" Beischl und Ingo "Delphi 2 oder 3" Böhme (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



Patricia Beischl, Alter unbekannt, leitende Redakteurin, unterschätzt niemals die Power der PlayStation



Ingo Böhme, 33, freier Journalist, versucht sich am Spiel mit den 18 Löchern

FRAGEN	PATRICIA	INGO
1. Warum ist "Parappa" zweidimensional?	Weil die Witze in dem Spiel so flach sind. (so wie dieser?) 1/1	Weil Rapper die dritte Dimension nicht begreifen. (Metaller nicht mal zwei) 1/1
2. Was haben "Motor Mash" und "Micro Machines" gemeinsam?	Alle Anfangsbuchstaben. (Gut aufgepaßt als ABC-Schlütze) 1/1	Mmmm1?1? (No way, das ist ein Song der Crash Test Dummies) 0/1
3. Was ist die Lieblingsstadt von Moritz Menzel?	Gumpenhausen. Da ist er immer, wenn die Redaktion in Atlanta verweilt. (Kein Kommentar) 1/1	New York. Weil er dort um 12 Uhr MEZ noch im Bett liegen kann (Leider gilt dort die EAT) 1/1
4. Vervollständigen Sie diesen Satz: Ich spiele PlayStation, weil...	...ich die Spiele umsonst bekomme. (Echt, woher?) 2/1	...ich mich sonst mit meiner Freundin unterhalten müßte. (Versteh ich vollkommen) 3/1
5. In welchem Spiel bekriegen sich zwei Gamer in Form altertümlicher Galeonen?	Overboard, mit Mel Gibson und Goldie Hawn (Hat hier jemand SPIELfilm gesagt?) 0/1	Ehen vor Gericht? (Ja, ja, die Freundin) 0/1
6. "V-Rally" und "Alone in the Dark" stammen aus dem Hause...	...das unter der Anschrift "Im Mediapark 5" in Köln zu finden ist. (Tolle Datenbank!) 1/1	...die so tolle Jacken verlosen. Hey, ich will auch eine! (Hat er doch schon!) 1/1
7. In welchem Spiel treffen Sie auf einbeinige Zombies ohne Arme?	Angriff der Killertomaten. (Ein echter Kinokenner) 0/1	McArtur meets Doc Schmittie? (Nein ib VS. pat) 0/1
8. Nennen Sie uns drei Spiele aus dem Echtzeitstrategie-Genre.	Command & Conquer, Warcraft II, Syndicate Wars (Jep!) 3/3	Frauen verführen, Termine überziehen und Golf. (Frauen werden in der Bar verführt) 2/3
9. Welche berühmte Spieleschmiede residiert in der Nähe von Las Vegas?	Westwood – allerdings sitzen die in Las Vegas. (Sitzen hin, sitzen her – who cares?) 1/1	Ganz Vegas ist eine einzige Spieleschmiede! (Yeah, Vegas rules!) 1/1
10. Nennen Sie uns Ihre drei Lieblingsspiele (plattformunabhängig).	Indiziert, Shadows of the Empire, Die Siedler von Catan (Brettspiel) (Was ist ein Brettspiel?) 2/3	Enemy Unknown, Golf, WaveRace 64 (Eine gute Mischung!) 3/3
GESAMTPUNKTE	Fundierte Kinokenntnisse und der Mißbrauch eines Brettspiels als Plattform reichen für 12/14	Für eine neue Jacke hat es zwar nicht gereicht, aber 12/14 Punkten sind genug für notorische Golfer. 12/14

(In den Klammern stehen die geistreichen Anmerkungen der Redaktion)

Quiz Station

So, jetzt sind Sie wieder dran. Stellen Sie Ihr Wissen unter Beweis:

Die Fragen

- Wie heißt Lucky Luke's bester Freund?
 - Holly Hunter
 - Jolly Jumper
 - Dolly Buster
- Was wächst der Hydra immer wieder nach, wenn Hercules es abschlägt?
 - Ihre Haare
 - Ihre Fingernägel
 - Ihre Köpfe
- Nennen Sie das C64-Vorbild von "Courier Crisis"?
 - Paperboy
 - Frogger
 - Tetris

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

24 Dinky Dinos.

Gestiftet hat die niedlichen "Tierchen" die Firma

Just!

Diese Tamagotchis erhalten von uns den "süßester Nachbau"-Preis. Wollen Sie einen der Dinky Dinos Ihr eigen nennen, dann schicken Sie uns Ihre Antworten als Postkarte, Fax oder E-Mail (bitte keine Briefe!) bis spätestens 02.10.1997 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.



ENJOYSOFTWARE

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

45127 Essen
Viehofer Str. 17
0201/2 43 72 95

JOYSOFT SHOP

60311 Frankfurt
Fahrgasse 87
069/91 39 83 71

JOYSOFT SHOP

40211 Düsseldorf
Am Wehrhahn 24
0211/36 44 45

JOYSOFT SHOP

52062 Aachen
Blondel Str. 10
0241/40 69 12

JOYSOFT POINT

COMPUTERSPIELE & MEHR
41061 M' Gladbach
Eickener Str. 14

JOYSOFT POINT

MYSTIC GAMES
72458 Albstadt
J.-Mauthe Str. 7
07431/93 30 80

JOYSOFT POINT

CONNECTION
41460 Neuss
Klarissen Str. 15
02131/27 57 51

JOYSOFT POINT

SOFT SITE
63065 Offenbach
Schloß Str. 20-22 (1.Etage)
06982/36 90 45

JOYSOFT POINT

DICOM
63450 Hanau
Hospital Str. 14-16
06181/92 63 41

PSX

3D Ultra Pinball (KD) 99.90
Abe's Oddysey (KD) 89.90
Ace Combat 2 (KD) * i.V.
Actua Golf 2 (KD) 89.90
Actua Tennis (DA) 89.90
Agent Armstrong (DA) 89.90
All Star Soccer (KD) 89.90
Apocalypse * 99.90
Arc the Lad (KD) * i.V.
Atari Greatest Hits (DA) 89.90
Beast Wars (KD) * 89.90
Broken Helix (DA) 99.90
Bubble Bobble 2 (DA) 79.90
Bubsy 3D (DA) 99.90
Bug Riders (DA) 79.90
Bust a Move 3 (DA) * 69.90
Castlevania X (DA) 99.90
Croc (KD) * 89.90
Deadly Skies (DA) 89.90
Diskworld 2 (KD) 99.90
Dungeon Keeper (KD) * i.V.
Fantastic 4 (DA) 89.90
Fatal Fury (DA) * 79.90
Fighting Force (DA) * i.V.
Flottenmanöver (KD) 89.90
Formel 2 97 (KD) * 109.90
G-Police (KD) * 109.90
Heavens Gate (DA) * 89.90
Hercules * i.V.
Isnogud (KD) * 99.90
John Madden 98 (DA) 89.90
Jurassic Park:
Vergessene Welten (DA) 89.90
Lethal Enforcers 1 & 2 (DA) 89.90
Machine Hunter (KD) 89.90
Magic the Gathering (KD) * 89.90
Maniac Karts (DA) 79.90
Mass Destruction (DA) 89.90
MDK (KD) * 99.90
Megaman 8 (DA) 99.90

PSX

Megaman Battle & Chase (DA) 99.90
Midnight Run (DA) * 99.90
Monopoly (KD) 89.90
Monster Truck (DA) 99.90
Moto Racer (KD) * 89.90
NHL Hockey 98 (KD) * 89.90
NHL Open Ice 97 (DA) 99.90
Nightmare Creatures (DA) * i.V.
Nuclear Strike (DA) * 89.90
Parappa the Rapper (KD) * 79.90
PFA Soccer Manager (KE) * i.V.
Powerslide * 89.90
Pro Pinball Timeshock (DA) * i.V.
Ray Storm (DA) 79.90
Ray Tracer (DA) 89.90
Rayman 2 (DA) * i.V.
Raboot (KD) * 89.90
Rebell Assault 2 (KD) 99.90
Risiko (KD) * 89.90
Riven (Myst 2) (KD) * i.V.
Star Trek Academy (DA) * i.V.
Super Moto Cross (DA) 89.90
Super Pang Collection (KD) 99.90
The Note (KD) 89.90
Theme Hospital (KD) 89.90
Tiger Shark (DA) 89.90
Tomb Raider 2 (KD) * i.V.
Toshinden (DA) * 89.90
Transport Tycoon (DA) 89.90
V-Rally (KD) 99.90
Virtual Baseball 97 (DA) 89.90
VMX Racing (DA) 89.90
Wargods (ab 18) (DA) 79.90
Wild 9 * i.V.
Wing Commander 4 (KD) 89.90
Wrecking Crew (DA) 99.90
Xevius 3D (DA) 79.90

PSX SUPER PREISE

Nur solange der Vorrat reicht!
Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung einen oder mehrere Ersatz-wünsche an, da es sich bei vielen Spielen um Restposten handelt.

Actua Soccer (KD) 49.90
Air Combat (DA) 49.90
Alone in the Dark 2 (KD) 59.90
Blast Chamber (DA) 49.90
Bust a Move 2 (DA) 49.90
Casper (KD) 49.90
Chessmaster 3D (DA) 49.90
Davis Cup Tennis (KD) 49.90
Destruction Derby 1 (DA) 49.90
Fade to Black (KD) 49.90
Fifa Soccer 96 (KD) 49.90
Gex (DA) 29.90
Iron & Blood (DA) 49.90
Olympic Soccer (KD) 49.90
Parodius Deluxe (DA) 39.90
PGA Tour 96 (KD) 49.90
Rayman (DA) 49.90
Ridge Racer 1 (DA) 49.90
Ridge Racer Revolution (DA) 49.90
Road Rash (DA) 49.90
Space Jam (DA) 49.90
Starfighter 3000 (DA) 49.90
Supersonic Racers (DA) 49.90
Tekken 1 (DA) 49.90
Toshinden 1 (DA) 39.90
True Pinball (DA) 49.90
Wipeout (DA) 49.90
Worms Platinum (DA) 49.90

WIR SIND ÜBERALL!
JOYSOFT IM INTERNET!

HIER FINDEN SIE UNS!

<http://www.joysoft.de>

Brandheiße Neuerscheinungen, aktuelle Angebote, tolle Infos
Erscheinungstermine
und vieles mehr!

Bestellen Sie einfach per Internet!

PSX ZUBEHÖR

Control Combat Stick 109.90
Control Pad "JUST" 29.90
Control Pad Altpad 89.90
Control Pad Analog/Digital 59.90
Control Pad Edge je 29.90
(gelb, blau, grün, rot, schwarz, transparent)
Control Pad Programmierbar 69.90
Control Pads Infrarot (2 Stück) 89.90
Gun "Hyperblast" 69.90
Gun "Laser" 129.90
Lenkrod VR3 & Pedale 149.90
Lenkrod VRF1 & Pedale 139.90
Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Sortiment. Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog oder unsere ebenfalls kostenlose Katalog-CD an. In beiden finden Sie Beschreibungen und Informationen über Spiele und Zubehör aus unserem Angebot.

Wir führen außerdem Spiele für:

■ Amiga
■ Macintosh
■ Sega Saturn
■ Sony PSX
■ Nintendo 64
sowie:
■ Joysticks
■ Computer Zubehör
■ Lösungsbücher
■ Trading Cards
■ Sport Cards
■ US-Importe
und vieles mehr

Joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

VERSAND & SERVICE CENTER:
AACHENER STR. 1004, 50858 KÖLN
BESTELL HOTLINE: 0221/94 86 10 50
BESTELL FAX: 0221/94 84 427

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

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

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

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

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



Tausche Haustier gegen Leser

Wollten Sie nicht immer schon als Velociraptor oder T. Rex durch düstere Urwaldlandschaften streifen und Großwildjägern das Leben zur Hölle machen?

Dann liefern Sie uns doch einen neuen PlayStation Magazin Leser aus,
mit Name, Adresse und Bankverbindung. Einen, der jeden Monat
die heißesten Game-Tests lesen möchte,
der nicht mehr auf die exklusive CD-ROM verzichten kann,
und der bei alledem auch noch 10% sparen will.

Und schon bekommen Sie von uns das packende
Saurier-Spektakel „Vergessene Welt“.

Kostenlos natürlich!

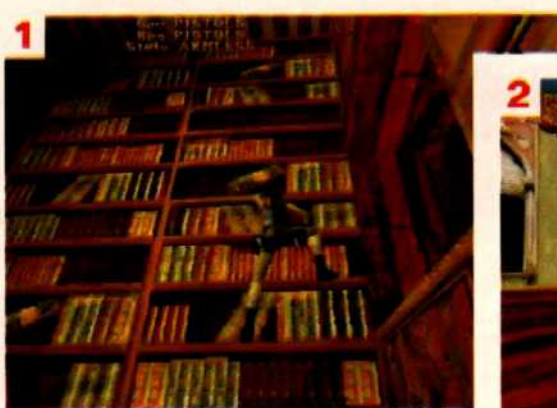
„Vergessene Welt“ für einen neuen Abonnenten

Wichtiger Hinweis: Diese Vereinbarung kommt die Inhaberin von 10 Tagen zum Druck in der Ausgabe PlayStation Magazin vom Cover Scott Speedman für den 10. April 1997. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Angespielt | Tomb Raider 2



Kaum ein Spiel verursachte einen derartigen Hype wie **Lara Crofts erstes Abenteuer**. Nun wartet alle Welt gespannt auf den zweiten Teil. Wir haben den ersten Level von **"Tomb Raider II"** bereits gespielt... von Artur Hoffmann



[1] Lara geht ihrem neuen Hobby nach: dem Erklimmen von Bücherwänden. **[2]** Über den Dächern von Nizza, nein, Venedig! **[3]** Zu Beginn des Venediglevels ist diese Tür verschlossen. **[4]** Das Wasser ist nach wie vor ein beliebtes Element.



Erinnern Sie sich eigentlich noch an Lara Croft? Sie wissen schon, die Hauptdarstellerin eines der beliebtesten PlayStation-Games aller Zeiten. Eine Beliebtheit, die sich aber nicht nur in verkauften Exemplaren ausdrückt, sondern im liebevollen Umgang mit der Protagonistin und ihrer Geschichte. Unzählige Artikel, Home-

Internet-Newsgroup (alt.games.tombraider) sprechen Bände. Nun ist sie wieder da. Bereit zu neuen Abenteuern, optisch ein wenig aufgepeppt und wie immer unheimlich cool.

Laras Weltreise

Laras neuer Auftrag besteht darin, den verschollenen Dolch

von Xian wiederzufinden. Daß es sich dabei nicht um eine ordinäre Stichwaffe, sondern um ein magisches Objekt handelt, liegt wohl auf der Hand. Diese Jagd führt sie um die ganze Welt. Vom Fuße der Chinesischen Mauer über die Lagunenstadt Venedig, vom altbekannten Tibet bis auf den Meeresgrund – jede Menge Level für jede Menge Spielspaß.

Miss Croft ist aber nicht die einzige Person, die von der Existenz des Dolchs Wind bekommen hat. Insgesamt suchen drei Gruppen – die allesamt unterschiedliche Interessen verfolgen – nach dem legendären Teil. Bei so einem Gedränge las-



[1] Das Ziel kurz anvisiert... **[2]** ...los geht's!



Liebes Tagebuch...

Viele von Ihnen werden sich fragen, wie die coole Hauptdarstellerin das letzte Jahr verbracht hat. Da wir sowohl zum Entwicklerteam "Core Design" als auch zum Distributor "Eidos Interactive" sehr gute Kontakte besitzen, präsentieren wir Ihnen an dieser Stelle weltexklusiv Auszüge aus Lara Crofts geheimem Tagebuch.

1. Dezember

Nach dem riesigen weltweiten Medienrummel habe ich beschlossen, mich die nächsten beiden Monate rar zu machen, um ein wenig auszuspannen. Bei einem Besuch meiner Cousine in Manchester mußte ich feststellen, daß sie mir sehr ähnlich ist.



26. Februar

Bei der Suche nach dem optimalen Set sind wir nun in Venedig gelandet. Nach einem lautstarken Streit mit dem Produzenten habe ich meinen Kopf durchgesetzt. Das erste Level meines neuen Abenteuers wird in Venedig spielen. Bei so viel Wasser kann ich meine Schwimmkünste vorführen und gleichzeitig meine neue Taucheruhr testen.



1. März

Nun ist es soweit, der dicke Mario will mehr deutsche Bildschirme besetzen als ich. Dabei gibt es doch zehn gute Gründe, die klar für mich sprechen:

10. Mario trägt keine coole Sonnenbrillen.
9. Mario ist kein Millionär.
8. Ich habe den Motorradführerschein.
7. Ich spreche nicht mit kleinen Pilzen.
6. Ich trage einen BH....äh..Mario leider auch.
5. Ich bin kein Klempner.
4. Mario hat noch niemals einen leibhaftigen T-Rex gesehen. (Schade eigentlich)
3. Ich trage kein großes L auf meiner Stirn spazieren.
2. Mario kennt keinerlei Waffenchats.
1. Ich sehe einfach besser aus.

13. März

Nach drei Tagen CeBIT verspüre ich eine leichte Erkältung. Kein Wunder bei der trockenen Luft und der andauernden Kälte.

1. April

Die Klage, nachdem ein Paparazzo einige Nacktaufnahmen von mir geschossen hat, war ein voller Erfolg. Der Fotograf mußte alle Bilder herausrücken. Den Batzen Geld, den ich vom italienischen Skandalblatt "Bella Donna" erhielt, habe ich der Hilfsorganisation WFuR (Wölfe, Fledermäuse und Ratten) gestiftet.



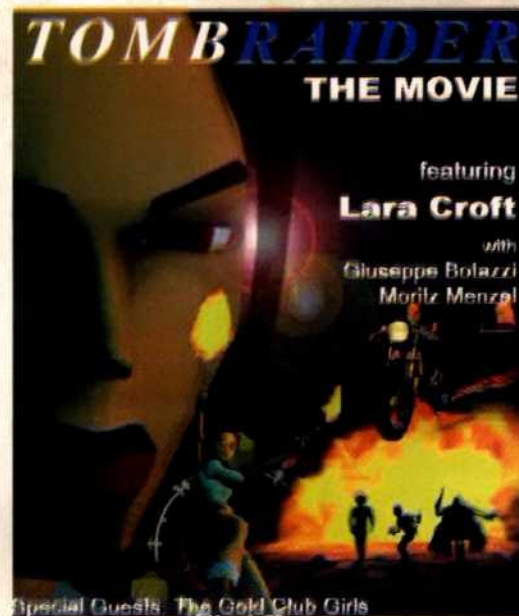
2. April

Die Veröffentlichung der Nacktaufnahmen hatte auch etwas Positives: Das englische Lifestylemagazin "The Face" hat mich für ein paar Modefotos engagiert.



3. April

Hollywood ruft! Ein steinreicher Filmproduzent möchte einen abendfüllenden Streifen mit mir drehen. Das Projekt ist so ernst, daß bereits die Plakate gedruckt sind.



25. April

Mein Freund Bono lud mich zum Eröffnungskonzert der U2-Welttournee ein. Nichts wie rein ins Flugzeug und ab nach Las Vegas.



27. April

Nachdem ich mich ausgeschlafen habe – Jetlag, keine Party – will ich beim Pokern im Caesar's Palace mein Glück auf die Probe stellen. Als ich die Karten sehe, merke ich erst, wie berühmt ich bin.

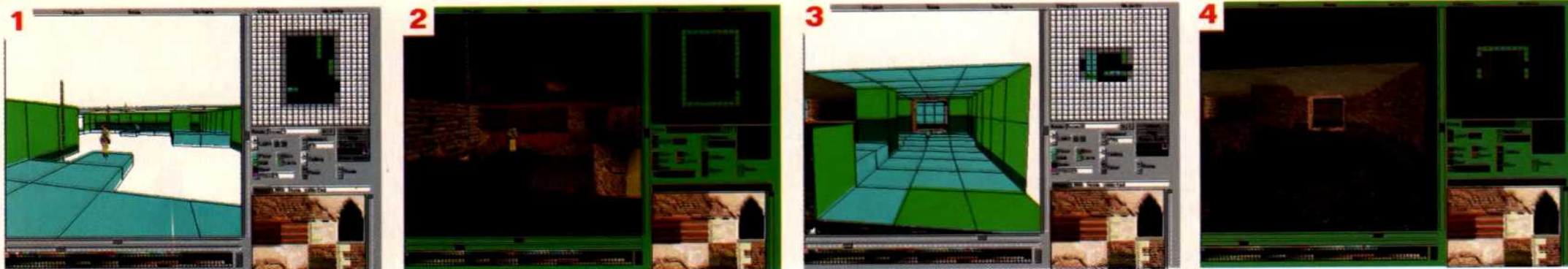


19. Juni

Hier in Atlanta ist es ziemlich voll und heiß. Es wird Zeit, daß ich mal wieder in kühlere Gefilde komme. Bis es aber soweit ist, muß ich den zahllosen Fotografen Modell stehen. Wenigstens geben sie heute abend eine Party im Hotel Georgia Terraces. Ich hoffe, daß nicht allzu viele Leute da sein werden.



Angespielt | Tomb Raider 2



[1], [2] bzw. [3], [4] Vorher und Nachher.

sen sich Konfrontationen, die in erster Linie mit der Schußwaffe ausgetragen werden, kaum vermeiden. Hier fällt dann auch die erste große Neuerung auf: Während sich die Zahl der menschlichen Gegner im ersten Teil auf eine Handvoll beschränkte, geht es bei TR II richtig zur Sache. Gleich zu Beginn des uns vorliegenden, spielbaren Venedig-Levels zählten wir drei Gegner aus Fleisch und Blut, äh, natürlich Polygonen und Texturen. Da Sie diese Typen nicht mit der bloßen Hand erledigen können, verfügt Lara wieder über ein ausgewogenes Waffenrepertoire, das diesmal sogar eine Harpune beinhaltet. Diese Neuerung war auch nötig, da Sie in den Unterwasserszenen der Vorversion allzu oft vor Krokodilen Reißaus nehmen mußten. Da Gewässer diesmal auch von Haifischen bevölkert werden, dürfen Sie sich auf spannende Fights ge-

Während sich die Zahl der menschlichen Gegner im ersten Teil auf eine Handvoll beschränkte, geht es bei TR II richtig zur Sache.

faßt machen. Trotz dieser Neuerungen werden Sie im fortgeschrittenen Spielverlauf auch auf alte Bekannte wie zum Beispiel Ratten oder Fledermäuse treffen.

Es werde Licht!

Ein weiteres starkes Detail, das sich vor allem in einem höheren Schwierigkeitsgrad bemerkbar macht, ist der Einsatz von Signalfackeln. Da einige Räume in völlige Dunkelheit getaucht sind, gehören diese zu den besonders wichtigen Utensilien.

Zwei Neuerungen gibt es auch bei den Bewegungsabläufen der Heldin zu vermeiden. Neben den bewährten Aktionen (Laufen, Springen und Gehen) hat Lara in der Zwischenzeit einen Freeclimbing-Kurs belegt. Dadurch kann sie nun auch senkrechte Wände hinaufklettern. Bieten diese zu wenig Halt, dürfen Sie Ihr befehlen; durch Felsspalten hindurch zu kriechen.

Neben diesen spieltechnischen Verbesserungen bekam auch die grafische Darstellung ein Facelifting verpaßt. So bewegt sich Laras langes Zöpfchen beim Laufen neckisch hin und her, ihre Klamotten passen sich den äußeren Witterungsverhältnissen an, und auch das Wasser sieht merklich besser aus. Unser allerliebster Effekt kommt aber beim Erlöschen der Fackel zum Vorschein: Das Licht wird schwächer, das Feuer flackert und geht schließlich ganz aus. Grandios! Laut Eidos wurden "die Lichteffekte verbessert und die Steuerung verfeinert".

Der Vollständigkeit halber muß aber noch erwähnt werden, daß diese Preview-Version noch einige kleine Fehler aufweist. So schimmern beispielsweise die Füße eines auf dem Balkon stehenden Gegners durch den Fußboden durch. Sieht wirklich lustig aus!

Angesichts des frühen Stadiums und der Latte von Verbesserungen ist es trotzdem nicht verfrüht zu behaupten, daß Tomb Raider II seinem Vorgänger in vielen Dingen überlegen ist. Wir hoffen, daß wir Ihnen im Oktober, nach der Londoner Spielemesse ECTS, einen tieferen Einblick in das Spiel geben können.

mom



[1] Lara im Kampf gegen zwei tollwütige Hunde und deren nicht minder unfreundliche Besitzer. [2] Mit der Uzi in der Hand ist auch diese Type rasch erledigt. [3] Wenn der Gegner mit dem Pump-Gun feuert, empfiehlt sich die Flucht. [4] Der Armanianzug ist schon bald ein Stück Stoff mit Löchern.

Der Countdown läuft ...



NUCLEAR STRIKE™

...sagen Sie der atomaren Bedrohung den Kampf an -
Stop the war before it begins!



GEKONNT ODER GEKLONT?

Kleine, wuselige Autos, die über ungewöhnliche Strecken preschen, in Echtzeit berechnete 3-D-Grafiken und zahlreiche Waffen.

Das alles präsentiert von einer dynamischen Kamera, die sich dem jeweiligen Spielverlauf anpaßt. Kommt Ihnen das bekannt vor? von Artur Hoffmann



1 Die Straße, die durch die Antarktis führt, ist ziemlich glitschig und dementsprechend schwer zu beherrschen.

2 Diese schwarze Ölpfütze ist eines der fiesesten Hindernisse, die sich die Programmierer einfallen ließen.

3 Wer im Alptraumlevel in die Lava fällt, hat keine besonders guten Papiere.



Zugegeben, das Sommerloch trifft nicht nur die herkömmlichen Medien, sondern auch Ihre Lieblingszeitschrift. So schlimm, daß wir Ihnen aber einen erneuten Test des Multiplayer-hits "Micro Machines V3" unterjubeln wollen, ist es nun auch wieder nicht. Vielmehr bezieht sich die Einleitung auf "Motor Mash", Oceans Versuch, die Micro-Machines-

Vorherrschaft im Fun-Racer-Bereich in Frage zu stellen. Um diesen Plan in die Tat umzusetzen, wurde das Programmiererteam "Eutechnyx" angeworben – bis vor kurzem nannte es sich noch "Merit Studios" und brachte die "Supersonic Racers" auf die PlayStation. Um die Verwirrung auf die Spitze zu treiben: Motor Mash sollte ursprünglich als "Oddball Engines" veröffentlicht werden. Alles klar? Wenigstens herrscht bei der Frage nach dem hauptverantwortlichen Programmierer Klarheit. Kein geringerer als Ian Copeland, seines Zeichens zuständig für die überaus erfolgreiche SNES-Version von "Micro Machines II", ist das Gehirn, das

hinter "Motor Mash" steckt.

Wie in einem Funracer üblich, liegt das Hauptaugenmerk ganz klar auf Seiten des Spielspaßes und der unkomplizierten Bedienung. Somit erschöpfen sich Ihre Eingriffsmöglichkeiten mit den Aktionen Gas geben, lenken, bremsen und ein wenig mit den Zusatzwaffen experimentieren. Da allerdings der Spielablauf rasend schnell ist, müssen Sie sich trotz der augenscheinlichen Leichtigkeit ein wenig konzentrieren, um in die Punkteränge zu fahren. Haben Sie die Steuerung aber einmal im Griff, preschen Sie problemlos um jede Haarnadelkurve.

Bevor es allerdings soweit ist, müssen Sie sich für einen der zwölf vorhandenen Cartooncharaktere entscheiden. Zur Auswahl stehen z.B. ein "Gangsta", "Hippy" sowie der unvermeidliche "Professor". Nach diversen weiteren Einstellungen geht es endlich los.

Insgesamt designten die Programmierer 18 Level, die in sechs Etappen untergliedert sind. Darunter befinden sich so abgefahrene Orte wie das versunkene Atlantis, der Wilde Westen oder das undurchdringbare Amazonasgebiet. Jede dieser Strecken wartet mit einer Vielzahl von coolen Details auf wie z.B. rauchende Lokomotiven, riesige Eisbären oder Dinosaurier, die alles plattmachen.

In dieser Previewversion fällt allerdings auf, daß die einzelnen Streckenobjekte nicht ganz so gut aussehen, wie die des Vorbildes. Weit- aus größer ist die Ähnlichkeit in puncto Waffen. Ob Maschi- nengewehr, Fernlenkraketen oder Minen – alle Utensilien, die das Spielerherz begehrt, wurden integriert. Dazu kommen hilfreiche Goodies wie z.B. Turbobooster oder Nitroantrieb. All diese Nettig- keiten haben nur ein Ziel: Zei- gen Sie Ihren Konkurrenten, wo es langgeht. Dieses Feature kommt im Multiplayermodus natürlich am besten zum Tra- gen. Wenn Sie mit bis zu vier menschlichen Konkurrenten



im Meisterschaftsmodus um Punkte kämpfen, kann eine zum richtigen Zeitpunkt angelegte Mine für viel Unheil sorgen. Und zwar nicht nur auf dem Bildschirm!

Doch auch Solospieler kom- men voll auf ihre Kosten: Aus- scheidungsrennen, Zeitfahren, Turnier, Liga und Mannschafts- rennen dürften Sie für längere Zeit beschäftigen. Die erste Anlaufstelle sollte aber das Trainingslager sein. Hier ler- nen Sie auf spaßige Art und Weise den Umgang mit dem fahrbaren Untersatz und vor allem die Wirkungsweise der

[1] Vorsicht vor der überdimensionierten Schildkröte! [2] Das meinte mein Grund- schullehrer, der uns die Mathematik mit der Holzhammermethode einbläuen wollte.



zahlreichen Waffensysteme kennen und lieben. Dank der Freikamera, die Ihnen das Ge- schehen aus der Draufsicht präsentiert, haben Sie das hektische Bildschirmtreiben immer klar im Blick.

Nach diesen ersten Ein- drücken sind wir der Überzeu- gung, daß Motor Mash mehr

ist als nur ein Ab- klatsch von Code- masters Welterfolg. mom



Wenn Sie mit bis zu vier menschlichen Konkurren- ten im Meisterschafts- modus um Punkte kämpfen, kann eine zum richtigen Zeitpunkt angelegte Mine für viel Unheil sorgen.



Von führenden Aliens empfohlen.

Alle Sendungen versandfrei!

PLAYSTATION

Playstation	295.00
Actua Soccer Gold Edition	100.00
adidas Power Soccer Team	105.00
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
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
Formel 1	115.00
Int. Superstar Soccer Pro	100.00
Kings Field	90.00
Legacy of Main	95.00
Legacy of Main Hintbook	30.00
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 In The Zone 2	75.00
NBA Live 97	70.00
Need for Speed 2	95.00
NHL 97	70.00
Overblood	95.00
Pandemonium	95.00
Player Manager	95.00
Porsche Challenge	90.00
Rage Racer dt	105.00
Rebel Assault 2	100.00

Resident Evil	100.00
Resident Evil Hintbook	30.00
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
Suikoden	105.00
Super Pang Collection	105.00
Syndicate Wars	100.00
Tenka	100.00
Tekken 2	115.00
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
Twisted Metal 2	95.00
Vandal Hearts kpl. dt	105.00
wipEout 2097	105.00
Wing Commander IV	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 720	90.00
Memory Card 360	80.00
Farbiges Original Memory Card	40.00

Neuheiten	
Abe's Oddysee	90.00
Age Combat II us	120.00
Bleifus 2	85.00
Colony Wars	95.00
Dynasty Warriors us	130.00

Fantastic Four	90.00
Fatal Fury	90.00
Fighting Force ab Okt.	100.00
Final Fantasy 7 us	140.00
Formel 1 97	105.00
Ghost in the Shell us	130.00
Hard Boiled	90.00
Here's Adventure	100.00
Hercules	100.00
Jurassic Park: Lost World	90.00
King of Fighters 96 jap	140.00
Naeco Museum 4	90.00
Mass Destruction	90.00
Moto Racer	90.00
NHL Breakaway	98.00
Ogre Battle us	140.00
Overboard	95.00
RayStorm	90.00
Ray Tracer	90.00
Rally Cross	90.00
Resident Evil Directors Cut	90.00
Street Fighter EX+ jap	150.00
Time Crisis jap	160.00
U-Rally	95.00
WarCraft II	90.00
Xenious 3D	90.00

Sonderangebote	
Actua Soccer	50.00
Air Combat	50.00
Allen 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
PGA 96	50.00
Pro Pinball	50.00

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Rayman	50.00
Ridge Racer	50.00
Ridge Racer Revolution	50.00
Road Rash	50.00
Tekken	50.00
wipEout	50.00
Worms	50.00

***** Täglich Neuheiten *****



VERSAND	
Mo - Fr:	10.00 - 18.00
Samstag:	10.00 - 14.00

LADEN	
Mo - Fr:	9.30 - 20.00
Samstag:	9.30 - 16.00

GROßHANDEL	nur für Händler!!
Telefon	0711-22 29 10 - 10
	0711-22 29 10 - 20
Telefax	0711-22 29 10 - 90

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

Lieferbedingungen: + 3,- DM Nachnahme, Spiele werden 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.

Angespielt | Machine Hunter



Im Moment sieht es in Sachen **Actionshooter** nicht besonders gut aus: **Viele gute Titel sind der BPJS zum Opfer gefallen, andere dagegen reißen einfach keinen vom Hocker. Eidos Interactive will diese Lücke mit "Machine Hunter" schließen.** von Artur Hoffmann

MGM Interactive – eine Abteilung der weltberühmten Filmstudios Metro, Goldwyn, Maier – stellt sich die nähere Zukunft unserer Zivilisation ein klein wenig düster vor: Während wir heutzutage noch lächerliche unbemannte Miniautos über die Marsoberfläche steuern, werden unsere Nachkommen den Planeten bereits urbanisiert haben. Trotz der widrigen Lebensumstände sind die wagemutigen Marsbe-

wohner rundum zufriedenen und gehen ihren vielfältigen Tätigkeiten wie z.B. dem Meteoritenhockey nach. Eines schönen Tages im Jahre 2048 landet eine ganze Horde äußerst unfreundli-

cher und vor allem unansehnlicher Außerirdischer auf dem Mars. Ihr Ziel ist es, den Planeten zu unterjochen und ihn zu einer Basis auszubauen, von der aus die Zerstörung der Erde eingeleitet wird. Da es sich bei den Fremdlingen um seelenlose Kampfroborer handelt, die jeglichen Widerstand im Keim ersticken, sind die menschlichen Marsianer hoffnungslos unterlegen. Nur Sie können die dunklen Pläne stoppen und den Blechkisten das Handwerk legen. Dieses Vorhaben ist allerdings nicht so einfach, wie Sie es sich vielleicht vorstellen. Um den Sieg davonzutragen, müssen Sie die einzelnen Roboter der Reihe nach eliminieren, um dann in die jeweilige Gestalt zu schlüpfen. Nur so haben Sie eine kleine Überlebenschance.

Frisch geschlüpft

Wie viele andere Vertreter des Actiongenres setzt auch Machine Hunter auf die bewährte Draufsicht. Diese hat zwar den unbestrittenen Vorteil einer guten Übersicht, schneidet aber im Vergleich zur isometrischen Darstellung meist schlechter ab, da die Spielfläche rein zweidimensional ist. Das ist den Entwicklern

scheinbar bewußt, da auch die Schräg-oben-Ansicht zum Repertoire gehört. Dabei dürfen Sie auch entscheiden, ob die Kamera frei im Raum rotiert oder feststehend montiert ist.

Ähnlich gewöhnungsbedürftig ist anfangs auch die Steuerung des Helden. Da Sie von allen Seiten angegriffen werden, verfügt Ihr Spielcharakter über die Fähigkeit, in alle vier Himmelsrichtungen zu ballern. Diese auf den ersten Blick umständliche Lösung entpuppt sich allerdings nach einer kurzen – nichtsdestotrotz frustrie-

Schließlich darf der Protagonist, nach einem Druck auf zwei Schußtasten, auch auf Gegner schießen, die sich in einem Winkel von 45 Grad heranschleichen.

renden – Eingewöhnungsphase als sehr intelligent. Schließlich darf der Protagonist, nach einem Druck auf zwei Schußtasten, auch auf Gegner schießen, die sich in einem Winkel von 45 Grad heranschleichen.

Bevor Sie sich aber an die Hatz auf die Aliens machen, erhalten Sie ein kurzes Brie-



[1] So nah am Ausgang sollte man kein Risiko eingehen, oder? **[2]** Die Draufsicht bietet sehr gute Übersicht.



■ HERSTELLER:	Eidos Interactive	■ HERKUNFTSLAND:	USA
■ ENTWICKLER:	MGM Interactive	■ GENRE:	Action
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel	■ ANZAHL DER SPIELER:	1-2

**Kraftvolle
Waffen
erwarten Sie!**



finden, das Ihnen die wichtigsten Ziele sowie eventuelle Hinweise zu versteckten Objekten verrät. Trotz dieses kleinen Ausfluges in die taktischen Gefilde geht es primär um die Ausschaltung aller Gegner. Dazu schleichen Sie

durch Tunnel, erklimmen Treppen und balancieren über schmale Grate. Verstreute Power-Ups bringen Ihre Gesundheit auf Vordermann und rüsten Ihre Waffensysteme auf. Hier kommt auch eine Besonderheit des Rollentausches ins Spiel. Da Sie zumeist in der Gestalt eines Roboters herumstolzieren, müssen die Gegner zuerst Ihre äußere Hülle zerstören, bevor es Ihnen ans Leder geht. In den günstigsten Fällen werden Sie von einem Roboter beschossen, verlieren Ihren Leihkörper, besiegen den Gegner und schlüpfen dann in

seine Haut. Trotz dieser Taktik ist das Spiel nicht unbedingt einfach zu meistern, da die Feinde immer im Dutzend auftauchen. Hier hilft die umfangreich konfigurierbare Automap, die Ihnen auf Wunsch nicht nur die Position der Gegner, sondern auch die Koordinaten der Power-Ups anzeigt.

Auch soundtechnisch kann sich die Previewversion von Machine Hunter sehen lassen. Die coole Hintergrundmusik sowie die ständige Geräuschkulisse werden Sie bis in den Schlaf verfolgen.

mom



Werksbesuch

Um Ihnen einen kleinen Einblick in die Eigenschaften der diversen Roboter zu geben, stellen wir Ihnen hier die neun Kampfmaschinen etwas genauer vor.



Name: **Four Foot**
Hersteller: **Meadows Electronics**
Modell: **ME Extermination Unit 363**
Waffe: **15mm Kanone**
Einsatz: **Schädlingsbekämpfung**



Name: **Lockjaw**
Hersteller: **Aztechnologies**
Modell: **Ro-Vac V**
Waffe: **Granatwerfer**
Einsatz: **Industriereinigung**



Name: **Laughing Cavalier**
Hersteller: **Thomas Waterman**
Modell: **Childs Play Series 111**
Waffe: **9mm Maschinengewehr**
Einsatz: **Kinder mädchen**



Name: **Fix-It**
Hersteller: **Wagner Industries**
Modell: **WI-1500 MK 11**
Waffe: **Granaten**
Einsatz: **Instandhaltung**



Name: **Long Arm**
Hersteller: **Lindhurst and Prime**
Modell: **Vanguard Security**
Waffe: **Energietraher**
Einsatz: **Verbrechensbekämpfung**



Name: **Claw Finger**
Hersteller: **Jenner-Wright**
Modell: **DM/WM 117-0**
Waffe: **Laserstrahl**
Einsatz: **Schwerstarbeit**



Name: **Fire Starter**
Hersteller: **Aztechnologies**
Modell: **Goliath MK 1**
Waffe: **Flammenwerfer**
Einsatz: **Schwerstarbeit**



Name: **Green Back**
Hersteller: **Axel-Bryant Corporation**
Modell: **Centurian VT-200**
Waffe: **50mm Zwillingskanone**
Einsatz: **Zerstörung**



Name: **Johnny Fist**
Hersteller: **Lindhurst and Prime**
Modell: **Iron Clad Series 111**
Waffe: **Raketenwerfer**
Einsatz: **Nahkampf**

AUF DIE DAUER HILFT NUR Power

Nicht nur die Tage, auch die Titel werden scheinbar wieder kürzer. Befreit von den "Predator"-Werbeeinblendungen bläst "Power Soccer 2" zum Sturmangriff auf den Spitzentitel "ISS Pro". von Artur Hoffmann

Es ist einfach unglaublich: Zwei Wochen bevor wir uns auf den Weg nach Atlanta machten, werkten wir fleißig an unserem großen Footie-Special (Ausgabe 8/97) und zerbrachen uns den Kopf darüber, welche Attribute ein perfektes Fußballspiel schmücken sollte. Die größten Schwachpunkte sind nach wie vor mangelnde Intelligenz des Torhüters und die teilweise unsäglich schlechte Sprachausgabe. Also wünschten wir uns als Kommentator zukünftiger Fußballspiele den RTL-Sprecher Marcel "Bitte ein Bit" Reif. So weit nicht ungewöhnlich, werden Sie nun richtigerweise denken – wünschen kann man sich schließlich vieles. Umso erschütterter waren wir alle, als uns vor dem Veröffentlichungstermin der ominösen Ausgabe eine lapidare Pressemitteilung aus dem Hause Psy-

gnosis erreichte: Power Soccer 2, der Nachfolger des "adidas Power Soccer"-Duetts wird durch Sprachsamples von eben jenem Reporter unterstützt. Die Suche nach dem Maulwurf, der unsere Ideen nach Frankfurt weitergegeben hat, dauert derzeit noch an.

Das allererste Detail, das nach dem Start von Power Soccer 2 ins Auge fällt, ist die enorme Größe der polygonalen Spieler. Allerdings bewegen sich diese im Vergleich zu den staksigen Goalstorm-Ungetümen ebenso grazil und realistisch über den Platz, wie Franz Beckenbauer in seinen besten Zeiten. Hinzu kommt, daß die Akteure niemals eckig wirken. Dies kommt vor allem bei Nahaufnahmen zum Vorschein wie z.B. beim Einwurf. Auch das Stadion und die unterschiedlichen Platzverhältnisse werden perfekt visualisiert. Hier hat PS 2 bereits die Klasse von ISS Pro erreicht. Lediglich der Spielablauf ist ein



[1] Schwaches Detail: die rudimentären Einblendungen lassen sich ausschalten. **[2]** Starkes Detail: Die Bewohner des Hochhauses müssen keinen Eintritt zahlen.



wenig schnell geraten. Laut Psygnosis wird dies in der testfähigen Version mit Sicherheit ausgemerzt sein.

Nichts auszusetzen gibt es allerdings an der Auswahl der vorhandenen Mannschaften, die allesamt durch die original Team- und Spielernamen repräsentiert werden. Für Freundschaftsspiele stehen Ihnen Summa summarum 56 Nationalteams sowie die 20 besten europäischen Vereinsmannschaften zur Auswahl. Dabei wurden alle Wechsel der letzten Monate beachtet: Eric Cantona spielt nun Theater, Teddy Sheringham stürmt für United, Giovane Elber für Bayern, und selbst der brasilianische Wunderstürmer Ronaldo schnürt seine Fußballschuhe nun in der Kabine von Inter Mailand. Wollen Sie Ihr Können in einer Liga unter Beweis stellen, müssen Sie die komplette Saison in einem der fünf stärksten eu-



[1] Selbst bei extremen Nahaufnahmen sehen die Spieler fast perfekt aus. **[2]** Die Freistoßroutine wurde nahezu unverändert von den Vorgängern übernommen.



■ HERSTELLER:	Psygnosis	■ HERKUNFTSLAND:	England
■ ENTWICKLER:	Psygnosis	■ GENRE:	Sportspiel
■ VERFÜGBAR AB:	Dezember	■ ANZAHL DER SPIELER:	1-4

Mit insgesamt sechs Kameraperspektiven, die sogar eine Vogelperspektive enthält, dürften auch ausgefallene Wünsche erfüllt werden.



ropäischen Länder durchspielen. Hierzu gehören neben Italien, Spanien und Deutschland auch England und Frankreich. Die dritte und letzte

Variante ist ein Pokalwettbewerb.

Stark ist auch die hohe Anzahl der Aktionen: Neben den drei standardmäßigen Bewegungen (Passen, Schießen und Grätschen) dürfen Sie hier nach Lust und Liebe treten, Hand spielen und Volleyabnahmen anbringen. Allerdings sind einige der unfairen Gesten wie das Zupfen am geg-

nerischen Trikot nur im Arcademodus erlaubt.

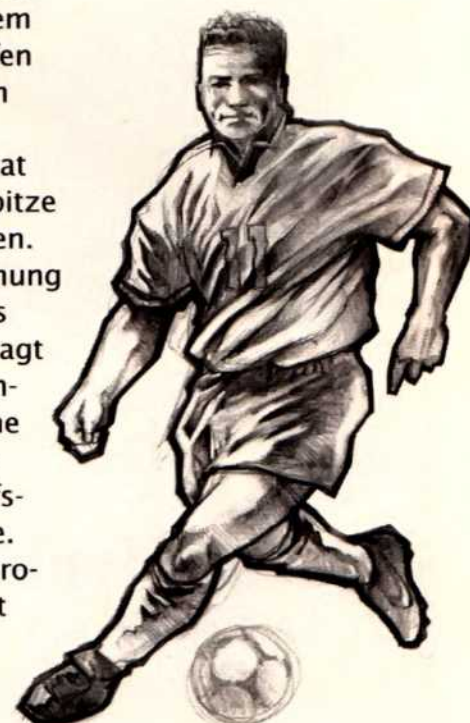
Wie schon erwähnt, wird der Kick von Marcel Reif kommentiert. Dieser hat eine ganze Reihe kompetenter Sprachsamples in petto – selbst das legendäre Reifsche Adjektiv "pomadig" wurde auf die schwarze Scheibe gebannt. Die Ausführung ist allerdings nur mit einem Wort zu umschreiben: grausam! Nicht nur, daß die Sätze noch seltener zum Geschehen auf dem Rasenviereck passen, als das bei "FIFA '97" der Fall war. Nein, sie widersprechen sich sogar. Einem "ein spannendes Spiel" folgt Sekunden später "ein langweiliges Gekicke". Das macht die ganze mühsam aufgebaute Atmosphäre wieder zunichte. Hier muß sich Psygnosis schnell was ausdenken, sonst fällt das sicher nicht geringe Honorar unter die Rubrik "Außer Spesen...".

Weitaus besser sieht es mit der Anzahl der einstellbaren Optionen aus: Sechs Kameraperspektiven, vier Schwierig-

keitsstufen sowie zahlreiche Variablen wie z.B. die Pfeifwütigkeit des Schiedsrichters versprechen langen Spielspaß. Vermißt wird lediglich ein Trainingsmodus, der angesichts der wirklich vielen Aktionen und Special Moves vor allem den Einsteigern weiterhelfen würde. Offenbar kann man aber nicht alles haben.

Kurz: Power Soccer 2 hat alle Anlagen, um an die Spitze der Footie-Games zu stoßen. Dazu muß aber die Zuordnung der Samples stimmen, was uns Psygnosis auch zugesagt hat. Grafisch und spieltechnisch ist bereits diese frühe Preview-Version weiter als die beiden letzten verkaufsfertigen Vertreter der Serie.

Ob und wie die angesprochenen Mankos verbessert oder ganz behoben wurden, verraten wir Ihnen möglicherweise bereits in der nächsten Ausgabe. Alle Fußballfreunde sollten trotzdem schon einen Sparstrumpf für Power Soccer 2 anlegen. mom



Abholung in der Versandzentrale Möglich.

iststream
more than Games

Gewerbering 24 - 76351 Linkenheim bei Karlsruhe

Öffnungszeiten:

Mo-Fr 10.00 - 18.30
Sa 10.00 - 13.00

coming soon!
79,99 DM



SONY
Analog Controller
59,99 DM

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

Händleranfragen erwünscht!

SONY PlayStation	
Aaron vs. Ruth*	79,99
AD & D Slayer*	79,99
Adidas Power Soccer 97	89,99
Adidas Power Soccer Int.	84,99
Aquanaut's Holiday	94,99
Baphomets Fluch	84,99
Battle Arena Toshinden 2	89,99
Bedlam	84,99
Blazing Dragons	79,99
Casper	84,99
Command & Conquer	84,99
Command & Conquer 2*	99,99
Crash Bandicoot	99,99
Crow: City of Angels	84,99
Darklight Conflict	84,99
Deadly Skies*	84,99
Deathdrome*	84,99
Destruction Derby 2	89,99
Discworld	84,99
Discworld 2*	89,99
Dragonheart	79,99
Earthworm Jim 2	84,99
Excalibur	94,99
Extreme Pinball	84,99
FIFA Soccer 97	64,99
Flottenmanöver*	84,99
Grand Theft Auto*	84,99
Grid Run	84,99
Hardboiled	84,99
Herks Adventure*	89,99
In the Hunt	84,99
International S.S.S.Pro	94,99
International Track&Field	89,99
John Madden NFL 97	79,99
Jumping Flash 2	89,99
Kings Field	79,99
Legacy of Kane	84,99
Lethal Enforcers*	94,99
Lifeforce Tenka	94,99
Little Big Adventure	79,99
Lost Vikings 2	79,99
Mass Destruction*	84,99
Micro Machines V3	89,99
Monster Truck*	84,99
Myst	84,99
Nanotek Warrior	84,99
NBA Live 97	84,99
Need for Speed 2	84,99
NHL Hockey 97	79,99
Pandemonium	84,99
Panzer General 2	84,99
Po'ed	84,99
Porsche	79,99
Power Rangers Pinball	94,99
Rally Cross	79,99
Rebell Assault 2	94,99
Riot	84,99
Risiko*	84,99
Road Rage	84,99
Soul Blade	94,99
Soviet Strike	79,99
Speedster	84,99
Stadt der verl. Kinder	84,99
Sulkoden	94,99
Super Puzzle Fighter 2	69,99
Syndicate Wars	84,99
Tekken 2	99,99
Tokyo Highway Battle	94,99
Tomb Raider	84,99
Tomb Raider 2*	89,99
Trash It	89,99
V-Rally	89,99
Vandal Hearts	94,99
Victory Boxing	84,99
Warhammer	79,99
Wing Commander 4	84,99
Wipe Over*	84,99
Wipe Out 2097	94,99

coming soon!
84,99 DM

bootCHP 30,00 DM
PLAY US JAP n EURO GAMES

SONY PlayStation incl. Controller, Anschlußkabel & Demo CD
nur 295,00 DM
Playstation Multinorm Playstation JP-US-PAL 380,00 DM

Wir führen auch PC Software

Formel 1 97
99,99 DM
coming soon!

SONY PlayStation

Platinum

Actua Soccer 49,99
Air Combat 49,99
Alien Trilogy 49,99
Battle Arena Toshinden 49,99
Bust a Move 2 44,99
Cyberia 49,99
D 49,99
Davis Cup Tennis 49,99
Destruction Derby 49,99
Disruptor 49,99
Fade to Black 49,99
Fifa Soccer 96 49,99
Konami Open Golf 49,99
NBA - in the Zone 49,99
PGA Tour Golf 96 49,99
Rayman 49,99
Ridge Racer 49,99
Road Rash 49,99
Slam N Jam 96 49,99
Tekken 49,99
Theme Park* 49,99
Titan Wars 49,99
True Pinball 49,99
Viewpoint 49,99
Wipe Out 49,99
Worms 49,99

Zubehör

24-Fach Memory Card 89,99
8-Fach Memory Card 69,99
SONY Memory Card 39,99
Control Station Pad A/F 29,99
Game Buster 89,99
HF-Adapter 39,99
Link Kabel 24,99
RGB Scart Kabel 24,99
SONY Analog Joystick 109,99
SONY Controller 44,99
SONY Controller Analog 59,99
SONY HF-Adapter 49,99
SONY Leerhüllen 4,99
SONY Maus 54,99
SONY Multi Tab 74,99
SONY NeGcon 79,99
SONY Spec. Ascii Pad 64,99
SONY Spec. Joystick 99,99
Pad Verlängerung 24,99

Lösungshäfte je 14,80 DM

coming soon!
Abe's Oddysee

and more

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

Angespielt | Hardcore 4x4 2

Dreck am Stecken

Die schlammpritzenden, dreckverkrusteten, übermotorisierten, breitreifenbewehrten, hochbeinigen, kastenförmigen Vehikel stehen erneut in den Startlöchern. "Hardcore 4x4 2" will das deutsche PlayStation-Volk von der Coolheit amerikanischer Off-Road-Rennen überzeugen. von Artur Hoffmann



Der Geländewagen ist das Lieblingsauto der Amerikaner. Ob die Kiste dabei nobel (Jeep Cherokee), cool (Wrangler Jeep) oder exklusiv (Hummer) ist, spielt keine Rolle. Hauptsache, die wichtigsten Kriterien – Allradantrieb, satter Sechszylindermotor und dicke Reifen – werden erfüllt. Die Programmierer von der "American Softworks Corporation" (kurz ASC Games) scheinen ebenfalls auf diese Teile abzufahren und stellten im letzten Jahr mit "Hardcore 4x4" eine gelungene Mischung aus Simulation und Arcade vor. Im Zuge des Faceliftings präsentierte diese Truppe auf der diesjährigen E3 den offiziellen Nachfolger. Dieser nennt sich – wie sollte es auch anders sein – Hardcore 4x4 2. Bei Fortsetzungen dieser Art interessiert natürlich zunächst die berechnete Frage, ob es sich wirklich um eine überarbeitete Version handelt, oder ob die Entwickler Ihnen lediglich ein armseliges Expansionspack zum Preis eines Vollproduktes unterschieben wollen. Hier können wir Entwarnung geben – Hardcore 4x4 ist ein echter Nachfolger, keine Ergänzung. Als Besitzer der Vorversion

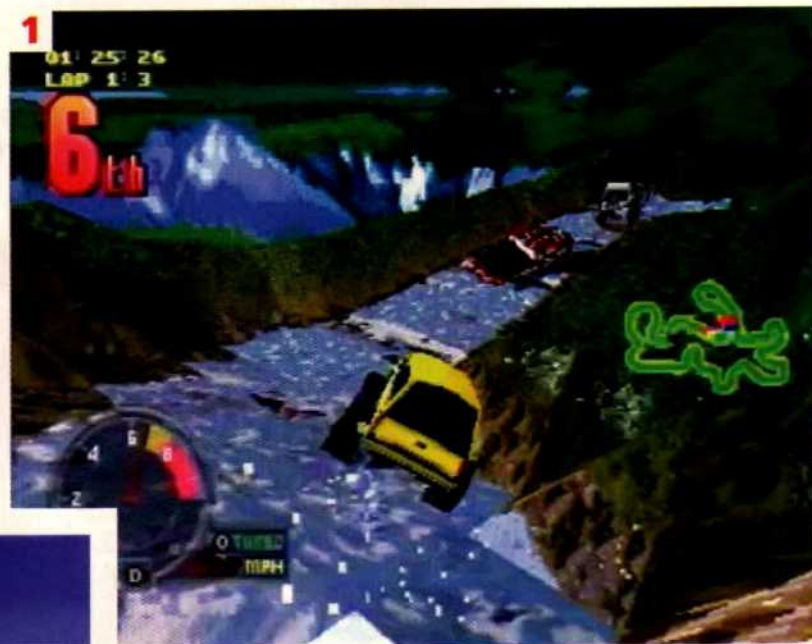
wird Ihnen als allererstes die verbesserte grafische Darstellung wohlthuend ins Auge fallen. Besonders die detailliert designten Streckenobjekte wie z.B. Bäume, Berge oder Brücken machen Laune. Die Fahrzeuge erreichen diesen hohen Standard zwar nicht ganz, können sich aber trotzdem sehen lassen. Die Coder von "Top Dog" haben sich also nicht auf Ihren Lorbeeren aus-



geruht, sondern haben die – ohnehin schon wenigen – Schwachstellen des ersten Teils sukzessive ausgemerzt.

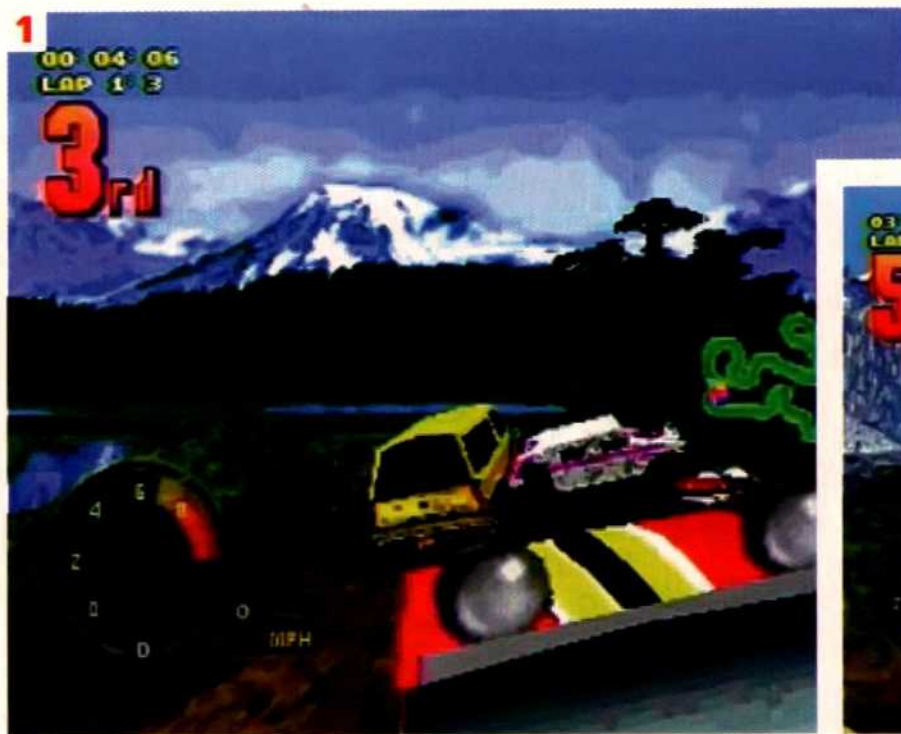
Rundreise

In Sachen Trackdesign hat sich selbstverständlich auch eine ganze Menge getan. Die acht vorhandenen Kurse führen Sie durch so unter-



[1] Selbst in Naturschutzgebieten wird gerast, was das Zeug hält. [2] Ein starker Crash am Strand von Key West. [3] Kopf an Kopf Duell im nassen Sand.

■ HERSTELLER:	ASC Games	■ HERKUNFTSLAND:	USA
■ ENTWICKLER:	Top Dog	■ GENRE:	Rennspiel
■ VERFÜGBAR AB:	November	■ ANZAHL DER SPIELER:	1-2



Da sich Unfälle negativ auf das Steuerverhalten auswirken, sollten Sie diese Form der Beschleunigung nicht wahllos einsetzen, weil Sie sich sonst im Straßengraben wiederfinden.

schiedliche Gebiete wie den Strand von Key West, den Grand Canyon, die Wüsten rund um die Zockermetropole Las Vegas und die sumpfige Umgebung von New Orleans. Dazu sind in den Einzelrennen sogar die Wetterverhältnisse einstellbar. Die Spanne reicht dabei von Sonne über Regen bis hin zu schweren Gewittern. Letztere weichen die Piste auf und erschweren das präzise Vorwärtkommen. Für Abwechslung ist also reichlich gesorgt.

Auch die Option, Ihre hochbeinigen Automobile durch diverse Zusätze wie z.B. Nitroantrieb oder Breitreifen aufzupacken, bürgt für lange anhaltende Motivation. Bis es aber soweit ist, müssen Sie sich mit den Standardausgaben der sechs geländegängigen Vehikel begnügen. Diese tragen zwar allesamt Phantasienamen

(Warpath, Tantrum oder Ironside), werden im Rennen aber aufgrund Ihres individuellen Designs klar erkannt. Neben der Optik unterscheiden sich die Boliden auch in den drei Eigenschaften Höchstgeschwindigkeit, Griffigkeit (Traction) und Stabilität (Suspension). Außerdem verfügen diese Geländekisten über einen Turboschub, der dreimal eingesetzt werden kann. Da sich Unfälle aber negativ auf das Steuerverhalten auswirken, sollten Sie diese Form der Beschleunigung nicht wahllos einsetzen, weil Sie sich sonst im Straßengraben wiederfinden.

Vier unterschiedliche Ansichten – jeweils zwei außerhalb und innerhalb des Fahrzeuges – sowie eine zuschaltbare Streckenkarte sorgen für

die nötige Übersicht während des Rennens. Zur Auswahl stehen Ihnen dabei Einzelrennen, Zeitfahren und eine komplette Meisterschaft.

Wie wir es nicht anders erwartet haben, bietet Ihnen Hardcore 4x4 2 einen Zwei-Spieler-Modus an. Er läuft mittels Split-Screen und garantiert heiße Wettkämpfe. Diese tragen Sie entweder als Einzelrennen oder als Zeitfahrduell aus.

Auch die Geräuschkulisse kann sich sehen respektive hören lassen. Brummende Motoren, ächzende Stoßdämpfer und knirschendes Blech vermengen sich zu einer realistischen Untermalung der Speedhatz. Die akribische Umsetzung geht sogar soweit, daß die Motorgeräusche während eines Sprungs lauter werden. Komplettiert wird die Abteilung Sound durch einen eher durchschnittlichen Kommentator und einen heavylastigen Soundtrack, der die Menüs untermalt.

Alles in allem verspricht diese Previewversion ein starkes Spiel, das an der Vormachtstellung von "Monster Trucks" kratzen könnte.

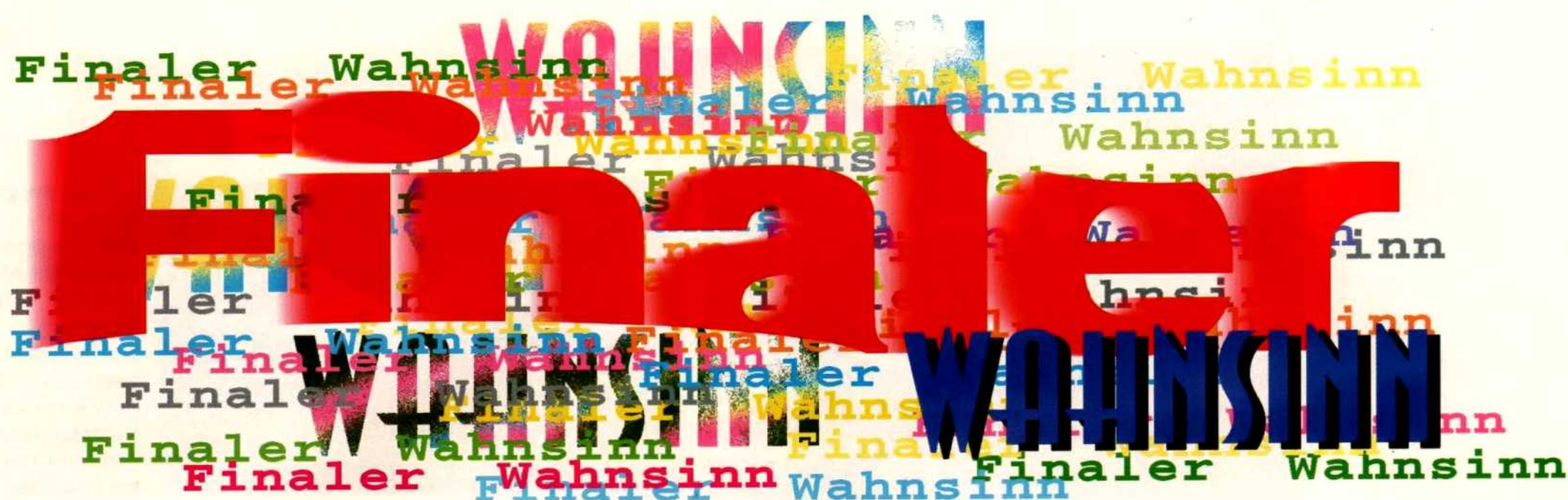


mom



[1] Heiße Zwei-Spieler-Action in den Tiefen von Arizona. [2] Das Schlagloch und sein Kind.

Angespielt Final Fantasy VII



Wenn Redakteure nächtelang in der Redaktion bleiben und freiwillig kein Joypad mehr aus der Hand geben, kann der Grund eigentlich nur "Final Fantasy VII" heißen.

Die amerikanische Version des Mega-Rollenspiels kam kürzlich in die Redaktion geflattert und schrie förmlich nach einem ausführlichen Preview. von Henrik Fisch



[1] Wenn eine Spielfigur richtig sauer ist, führt sie einen besonders effektiven Schlag aus. [2] Die Kamera steht entweder fest und betrachtet die Szene [3] oder dreht sich frei um die Spieler herum.



PlayStation. Die Gründe lagen in der begrenzten Speicherkapazität der Module des N64. Ein Schlag ins Gesicht für Nintendo, ein Grund

Japan ist wieder einmal in Aufruhr – oder zumindest die Spielwelt in Nippon-Land. Kinder stehen Schlange vor den Läden, Eltern sehen machtlos zu, und Schulen geben vorsorglich frei, da sowieso keine Schüler erscheinen würden. Der Grund liegt bei einem Spiel für die uns wohlbekannte graue Edelkonsole: Final Fantasy VII von Squaresoft ist erschienen.

Wir erinnern uns: Noch vor der Fertigstellung des Nintendo 64 kündigte Squaresoft die Fortsetzung der bekannten Rollenspiel-Saga an – allerdings nicht mehr wie gewohnt für ein Nintendo-System, sondern für die bis dahin noch in den Startlöchern stehende

zur unverhofften Freude für alle Sony-Jünger. Schließlich sorgten die verschiedenen Final-Fantasy-Titel nicht nur für gute Kasse bei Nintendo, sondern auch für langanhaltende und anspruchsvolle Spiel Freude bei den Fans. Inzwischen ist der siebte Teil fertig und sorgt in Japan auch für Verkaufsrekorde bei den Konsolen. Denn jeder ernsthafte Squaresoft- und Rollenspiel-Fan kannte zu diesem Zeitpunkt nur ein Ziel: Eine PlayStation mit Final Fantasy VII zu ergattern.

Inzwischen gibt es auch die amerikanische Version des Spiels. Vor kurzem landete ein Exemplar, bestehend aus drei goldenen CDs, in der Redaktion des PlayStation-Magazins;

ein Zeichen dafür, daß auch die deutsche Veröffentlichung vor der Tür steht. Natürlich nahmen wir die US-Variante sofort für Sie unter die Lupe, wobei der Schreiber dieser Zeilen den unverhofften Zuschlag erhielt. Es folgten Tage puren Glücks, in denen der Verfasser, um wachzubleiben, außer Cola und Kaffee kaum andere Nahrungsmittel zu sich nahm – und auch gar nichts anderes wollte. Denn schließlich mußte dieses Ausnahme-Spiel mit allen fünf Sinnen genossen werden (so das denn möglich ist). Alles hier gesagte kann sich in der deutschen Version noch

fordern 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

Agent Armstrong	dt	89.00
Alien Virus	dt *	89.00
Allstar Soccer 97	dt	89.00
Beast Wars	dt *	89.00
Bedlam	dt	89.00
Bleifuss 2	dt *	84.99
Bubble Bobble 2	dt	84.00
Castlevania	dt *	99.00
Comm. & Conquer 2	dt *	99.99
Croc	dt *	89.00



Crypt Killer dt 99.00



Stadt verlor. Kinder dt 89.00



Need for Speed 2	dt	89.00
Dungeon Keeper	dt *	89.00
Dynasty Warriors	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

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

G-Police dt * 109.00



Independence Day dt 84.00

Int. Superstar S.Pro dt 99.00

Legacy of Kain	dt	89.00
Lost W. Jurassic Pa.	dt	89.00
Lucky Luke	dt *	89.00
Machine Hunter	dt	89.00
Mechwarrior 2	dt	79.99
Mega Man X3	dt	89.00
Mission Impossible	dt *	99.00
Monopoly	dt *	89.00

Monster Truck dt * 89.00



Oddworld - Abe's Od. dt * 89.00

Overblood (komp.dt) dt 89.00

Panzergeneral 2 dt 89.00



Perfect Weapon dt 89.00

Plades of Rage dt 99.00



Porsche Challenge dt 84.99

Primal Rage	dt	69.00
Rage Racer	dt	99.00
Rally Cross	dt	84.99
Resident Evil	dt	89.00

Resident Evil Direct dt * 89.00

Risiko dt * 89.00

Soul Blade (Edge) 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

Tiger Shark dt 89.00

Tomb Raider 2 dt * 99.00

Tomb Raider komp.dt dt 89.00

Transport Tycoon dt 89.00

Vandal Hearts kp.dt dt 99.00

Viper dt * 94.00

Virtual Baseball 97 dt 89.00

Warcraft 2 dt 89.00



Wing Commander 4 dt 89.00

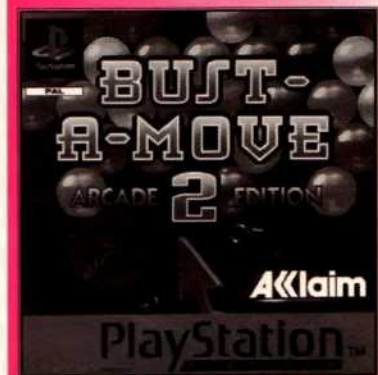
• Versand Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300
• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich.
• Fordern Sie das kostenlose Playcom Magazin mit vielen weiteren Titeln an.
Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich 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 20,- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

X2 Project dt 79.99

Sony PSX-Sonderangebote

Alien Trilogy dt 49.00

Battle A. Toshinden 1 dt 49.00



Bust a Move 2 Plati. dt 49.00

Descent 2 dt 49.99

Disruptor dt 59.99

Revolution X dt 44.99

Road Rash Platinum dt 49.00

Striker 96 dt 49.00

Supersonic Racer dt 49.00

Tempest X3 dt 49.00

Track & Field dt * 49.00

Warhammer 1 ISdGR dt 49.00

Sony PSX-Zubehör



Analog Joypad Sony dt 54.99

Lenkrad incl. Pedale dt 119.99

Memory Card 8 Meg dt 69.99

Memory Card PSX dt 34.99

Sony PSX o. Spiel dt 289.00

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

Angespielt | Final Fantasy VII

geringfügig ändern. Deshalb sparen wir uns einen ausführlichen Test bis zum Erscheinen der endgültigen Fassung auf.

Die ersten Töne erklingen, und wehmütig erinnert sich der Tester an die Vorgänger: Die Startmusik ist exakt den Titeln Final Fantasy 2 und 3 für das Super Nintendo nachempfunden. Wer die Module also schon als Import-Versionen verschlungen hat, fühlt sich gleich wieder zu Hause. Aber auch alle anderen Fantasy-Fans zieht das Spiel sofort in seinen Bann. Denn ohne lange Vorrede geht es mitten hinein ins harte Vergnügen. Die Terroristen-Gruppe Avalanche warb Sie an und führt mit Ihnen zusammen einen Anschlag auf einen der Energie-Reaktoren der Firmenstadt Shinra aus. Die Gründe sind dabei rechtschaffen: Die Mitglieder von Avalanche glauben, daß Shinra durch die Energiegewinnung den Planeten ausbeutet, und daß dieses binnen kürzester Zeit zu einer Katastrophe für alle Bewohner führt. Avalanche könnte also eine Art "Greenpeace" in Final Fantasy sein.

Und hastenichtgesehen, stürmen Sie, zusammen mit den anderen Avalanche-Mitgliedern, in den Reaktor. Dort legt Ihr Bildschirm-Alter-Ego nach einigen Kletterpartien flux eine Bombe und hetzt so schnell es geht wieder ins Freie. Spätestens jetzt merken Sie, daß Sie es mit einem erstklassigen Spiel zu tun haben. Denn nachdem Sie den Kracher abgeliefert haben, fängt



ein Timer an zu ticken: 15 Minuten haben Sie noch, um zusammen mit den anderen Verschwörern aus dem Reaktor zu flüchten. Auftauchende Wachen, die der Gruppe unterwegs unweigerlich über den Weg laufen, erledigen die Helden rollenspielmäßig in einem Echtzeit-Kampfsystem. Allerdings tickt der Timer weiter. Und nach der ersten Rollenspiel-Stunde legt der Fantasy-Fan das schweißnasse Joypad beiseite und freut sich zusammen mit den Avalanche-Mitgliedern, daß der Coup gelungen ist.

Ähnlich mitreißend geht es dann weiter: Der nächste Einsatz läuft schief, und der Draufgänger landet durch einen Unfall in einem ganz anderen Teil der Mega-Stadt. Dort lernt er das Blumenmädchen Aerith kennen, das von Shinra-Soldaten aus später zu klärenden Gründen gejagt wird und dem er als echter Held natürlich seine Hilfe anbietet. Für Spannung, aber auch für Herz-

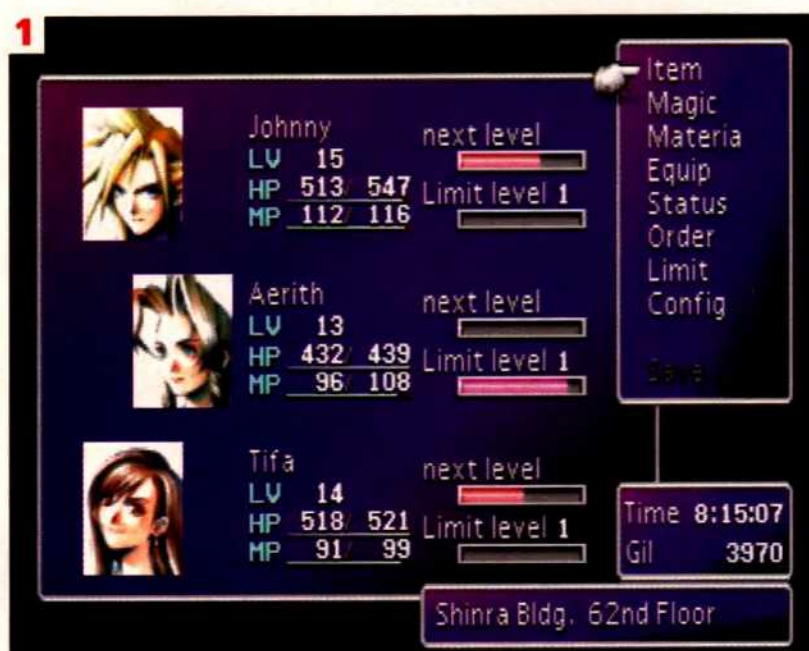


[1-5] So soll es sein: In Schlüsselszenen des Spiels spult sich vor den Augen des Spielers ein Film ab.



schmerz ist ausgiebig gesorgt (und an einer Stelle verkniff sich der Tester tatsächlich eine Träne).

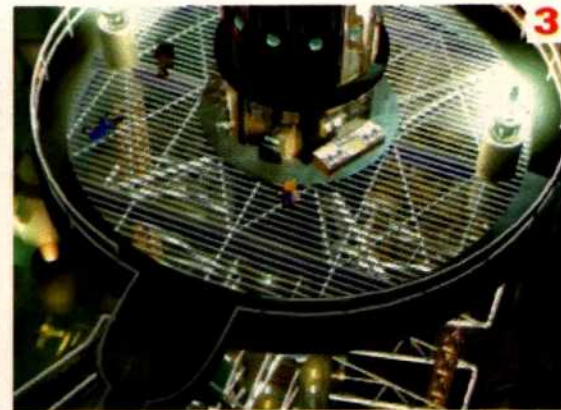
Nette Szene am Rande: Beim Eindringen in das Gebäude müssen die Helden eine schier endlose Treppe hinaufrennen. Während das in jedem anderen Game ab dem dritten Stockwerk unweigerlich gähmend langweilig wird, nutzen die Fantasy-Macher diese Szene für einen ausführlichen Dialog der Spielfiguren – wohl-



[1] Das Standardmenü und das [2] Item-Menü erinnern an alte Final-Fantasy-Abenteuer. Auch Nicht-Fans der Serie kommen schnell damit zurecht.



■ HERSTELLER:	SCE	■ HERKUNFTSLAND:	Japan
■ ENTWICKLER:	Squaresoft	■ GENRE:	Rollenspiel
■ VERFÜGBAR AB:	November	■ ANZAHL DER SPIELER:	1



[1-3] Je nach Szene ändert sich die Perspektive der Hintergrundgrafik: Hier rennt die Hauptperson einen Turm hinauf.

gemerkt: während sie die Treppe hinaufstiegen. Wenn Sie in den Genuß des Spiels kommen, prophezeien wir folgende Reaktion: Sie werden das Ende der Treppe genau so herbeisehnen wie wir (und wie die Helden).

Die Protagonisten bestehen komplett aus Polygonen; war ja auf der PlayStation auch nicht anders zu erwarten. Die Grafiken im Hintergrund sind dagegen feste Bilder, in denen sich die Darsteller wie in einem Scherenschnitt bewegen. Je nach Szene ändert sich die Kameraperspektive: Mal sehen Sie das Geschehen vom Boden aus, mal aus luftiger Höhe oder aus einem versteckten Raumwinkel; je nachdem, wie es die Spielsituation erfordert. Die Figuren selbst sind herzerleuchtend animiert. Unser Kämpfer "springt" zum Beispiel nicht einfach auf eine Leiter in einer Bodenluke. Nein – stattdessen bückt er sich, hebt ein Bein über den Rand und hält sich mit der Hand an der Leiter fest, während er mit dem anderen Bein auf die erste Stufe gleitet. Aerith wischt sich dagegen nach jedem Kampf den Staub aus den Kleidern und richtet sich die Haare. Es ist eine wahre Freude, den Akteuren dabei zuzuschauen.

Kämpfe laufen nach einem leicht modifizierten Final-Fantasy-System ab, und Kenner der Serie finden Bekanntes wieder. Die maximal drei Spielfiguren führen jeder separat nach einer bestimmten Wartezeit eine Aktion aus: Zum Beispiel greifen sie an, murmeln einen magischen Spruch oder benutzen Gegenstände. Die Wartezeit symbolisiert für jede Figur ein Balken. Ist dieser voll, darf die entsprechende

Person loslegen. Neu ist der "Limit"-Balken: Bei jedem Tref-fer durch einen Gegner wächst das Limit des entsprechenden Gruppenmitglieds an. Ist dieses angefüllt, vollführt die Person eine besonders wirkungsvolle Attacke – das drückt sozusagen den angestauten Ärger aus.

Warten zahlt sich während eines Kampfes nicht aus, denn die Gegner nutzen jede Pause für einen Schlag. Zwischendurch mal eben die Kaffeetasse auffüllen oder das klingelnde Telefon beruhigen, ist also nicht drin. Die Helden würden währenddessen gnadenlos Prügel einstecken. Im ersten Moment sieht dieses Kampfprinzip etwas unübersichtlich aus. Des öfteren haut der Spieler bei dem Getümmel von Figuren gerne mal seinen Kollegen, und nicht den Gegner. Nach kurzer Zeit geht das System aber in Fleisch und Blut über, und der PlayStation-Kämpfer fragt sich, wie er vorher nur mit anderen Rollenspielen klar kam.

Magie gibt es natürlich auch. Dabei wählen die Helden mit Hilfe von "Mako"-Kristallen, welche Art von Zauber sie verwenden. Sie verbinden dazu die Kristalle einfach mit den verwendeten Waffen oder Rüstungsgegenständen. Jede schluckt eine unterschiedliche Anzahl an Kristallen, so daß mehr oder minder viele Sprüche zur Verfügung stehen. Die Formeln werden im Verlauf des Spiels und mit steigender Erfahrung der Protagonisten kräftiger. Nebenbei bemerkt sind diese Mako-Kristalle auch für die Energie-Gewinnung in den Reaktoren der Stadt zuständig. Wer weiß, was sich da noch im Laufe der Story entwickelt...

Nach einer Spielzeit von ungefähr acht Stunden lag übr-

gens immer noch die erste der drei Final-Fantasy-CDs in der PlayStation. Und der Stoff, der in diesen acht Stunden verbraucht wurde, hätte locker für zwei herkömmliche Adventures oder Rollenspiele gereicht. Auf jeden Fall bietet das Spiel weit aus mehr Adventure-Kost als die vorigen Teile. Vergleiche mit Adventures wie "Discworld" oder den LukasArts-Spielen für den PC drängen sich da unweigerlich auf. Die RPG-Elemente, wie das Sammeln von Erfahrungspunkten und das Bekämpfen von Gegnern, werden fast zur Nebensache. So gesehen kommen Hardcore-Rollenspieler wohl nicht ganz auf ihre Kosten.

Im Moment gibt es wie gesagt nur die amerikanische Version, die der eine oder andere gut sortierte Händler unter Garantie auch als Import bereithält. Allerdings müssen Sie dafür eine modifizierte PlayStation besitzen, welche die US-Silberlinge verkraftet. Ohne Umbau geht das im Moment nur mit der schwarzen Yaroze (und natürlich mit der kostbaren blauen Entwickler-Konsole, aber wer hat die schon?). Aus diesem Grund sollten Sie im Moment doch lieber auf die lokalisierte Fassung warten. Außerdem stehen die Chancen gut, daß es nicht nur eine Version gibt, die auf den hiesigen PlayStations läuft, sondern daß diese auch mit deutscher Sprache aufwartet. Einige Figuren des Spiels haben nämlich einen deutlich englischen Slang drauf, so daß ein Ungeübter gerne zwei- oder dreimal den Text liest. Insgesamt ist Final Fantasy VII ein Ausnahme-Rollenspiel, das den hohen Erwartungen voll gerecht wird. Hoffen wir, daß der Titel nicht mehr allzu lange in Deutschland auf sich warten läßt.

pat



Ein armeriger BANDIT

Den Actionfreunden unter Ihnen steht ein heißer Herbst bevor. "Tomb Raider 2", "Resident Evil 2", "Fighting Force" und "Apocalypse" buhlen um Ihre Gunst. Nun taucht plötzlich noch ein weiterer Konkurrent auf: "One" von Artur Hoffmann



Erinnern Sie sich noch an die allererste Bowlingsimulation, die die deutschen PlayStation-Fans von der Spannung dieser uramerikanischen Sportart überzeugen wollte? Nun, "Ten Pin Alley" kommt ebenso wie "One" aus den kreativen Studios der American Softworks Corporation (ASC Games). Wenn Sie dann noch erfahren, daß diese Firma auch einen PC-Angelsimulator (TNN Outdoors Bass Tournament) programmiert hat, können Sie sich die Qualität des neuen Actiongames in etwa vorstellen. Richtig? Falsch!

One ist nämlich das genaue

Gegenteil von dem, was man sich unter einem langweiligen Spiel vorstellt. One ist schnell, gemein und sieht unheimlich gut aus.

Wut im Bauch

Ihr Alter Ego John Cain wacht auf und kann sich erst einmal an gar nichts erinnern. Nicht, daß er am vorherigen Abend irgendwelchen Alkoholexzessen nachgegangen wäre – nein, sein Erinnerungsvermögen ist restlos zerstört. Der wirkliche Hammer ist aber sein linker Arm, der nichts mehr mit dem gemeinsam hat, was Sie aus dem Anatomieunterricht kennen. Vielmehr wurde dem armen Tropf eine metallische Prothese mit integrierter Kanone eingepflanzt. Solch eine Entdeckung bringt selbst die gütigsten Philanthropen in Rage. Und eben jene Wut ist ein elementarer Bestandteil des Gameplays. Um frischen Wind in das Genre zu bringen, verzichteten die Programmierer nämlich auf den standardmäßigen Energiebalken. Ihre Durchschlags- bzw. Widerstandskraft und auch die Feuerkraft der Waffe hängen primär von Ihrer Wut im Bauch ab. Je schneller Sie die gegnerischen Horden ausmerzen, desto größer ist Ihr Haß auf



[1] Sekunden nach dem Start stehen Sie bereits unter Beschuß. **[2]** Das Mündungsfeuer der gegnerischen Waffen sieht stark aus. **[3]** Dreidimensionale Grafik macht Laune.



[1-2] Wie Sie unschwer erkennen können, dreht sich bei One alles darum, die bösen Gegner unschädlich zu machen.



diejenigen, die Ihnen das angetan haben.

Bei allem Innovationsgeist haben die Entwickler zumindest nicht auf die bewährten



[1] Wir wissen auch nicht ganz genau, was das ist - wenigstens sieht es toll aus.
[2-3] Zwei der zahlreichen Kameraperspektiven.



Obwohl es sich bei unserem Testmuster um eine sehr frühe Betaversion handelt, können wir Ihnen verraten, daß Sie im Verlauf Ihrer Nachforschungen durch insgesamt fünf enorme Level hetzen. Diese führen Sie in die Berge, auf einen Zug und auf die Dächer von Hochhäusern.

sion stehen Sie z.B. bereits direkt nach dem Start in einem Kreuzfeuer, das seinesgleichen sucht. Dazu kommen noch herabfallende Trümmer und Sprünge, die äußerst akkurat ausgeführt werden müssen, da Sie sonst unweigerlich in den Abgrund stürzen.

Das Beste an diesem Game ist aber die Grafik. Obwohl One in einer in Echtzeit berechneten 3-D-Umgebung spielt und zudem auf verschiedene Kameraperspektiven setzt, ist die Spielgeschwindigkeit enorm. Ruckeln ist ein Fremdwort und auch die Steuerung spricht sehr präzise an.

Falls sich die Programmierer der American Softworks Corporation keine größeren Schnitzer erlauben, dürfte One ein ernstzunehmender Kandidat bei der Vergabe des Titels "Actionspiel des Herbsts" sein. mom



Power-Ups verzichtet. Diese dienen in erster Linie dazu, Ihre Wumme kräftig aufzurüsten, um die Gegner mit einem Granatwerfer oder einer Plasmakanone einzuschüchtern.

Auch die Anzahl der Gegner kann sich sehen lassen. Feindliche Fluggeräte, mechanische Todesmaschinen und fiese Killer lassen Sie kaum zur Ruhe kommen. In unserer Testver-

MLC - Hard & Software GmbH

☎ 02841-94260

0190-793342*

Im Ring 29, 47445 Moers

Fax: 02841 - 942623

Bestellannahme.: Mo - Fr: 10.00 - 19.00 Uhr

Samstags (02841-24949): 10.00 - 13.30 Uhr

Playstation Top-Hit's des Monats

Abe's Oddysee

Bei uns Versandfrei!!!!!!

TOP HIT..... 84.95

Playstation Top-Hit's des Monats

LASER GUN

- Single Shot and Turbofire
- Auto Bullet Reload
- Special Fire
- Ergonomic Hand Grip
- Extra Long Wire

PREIS TIP.. 49.95

PC/PSX Copy-Station

133MHz SCSI Komplett PC incl. 14" Monitor + CDWriter + Software zum Erstellen oder Kopieren von Audio, Daten oder PSX CD's.

- 16MB RAM
- 1.2GB HD
- Windows 95
- Big Tower
- SCSI II Kontr.
- 2/6x CD Write
- 14" Monitor

FINANZKAUF.. 47 X 67.-

Informationen zum Finanzkauf unter: 0190-793342

Playstation Games

Adidas Power S. Soccer Intern.	89.95	Independence Day	79.95	Psychic Force	99.95
Adventure of Lomax	84.95	Intern. Superstar Soccer Pro	94.95	Rage Racer	94.95
Agent Armstrong	84.95	Iron & Blood	84.95	Rally Cross	74.95
All Star Soccer	79.95	Jumping Flash 2	84.95	Rapid Racer	94.95
Battle Monsters	79.95	King of Fighters	77.95	Ray Storm	74.95
Broken Heist	99.95	King's Field	79.95	Ray Tracer	74.95
Carnage Heart	77.95	Krazy Ivan	84.95	Rebell Assault 2	94.95
Castlemania: The Bloodletting	94.95	Kumite: Fighter's Edge	94.95	Resident Evil	94.95
Chronicles of the sword	84.95	Legacy of Kain	89.95	Sentient	94.95
Command & Conquer 2*	99.95	Lifeforce: Tenka	94.95	Sim City 2000	84.95
Conquest Earth	84.95	Little Big Adventure	82.95	Slayer AD&D	94.95
Constructor	84.95	Lost Vikings 2	84.95	Soul Blade (Edge)	94.95
Contra: Legacy of War	94.95	Machine Hunter	84.95	Soviet Strike	82.95
Crash Bandicoot	99.95	Magic the Gathering	84.95	Speed King	94.95
Creation	79.95	Mass Destruction	79.95	Spider	84.95
Crow: City of Angels	84.95	MDK	94.95	Stadt der vert. Kinder	84.95
Crypt Killer	82.95	Megaman X3	85.95	Sukoden	94.95
Darklight Conflict	94.95	Micro Machines V3	94.95	Super Puzzle Fighter 2	64.95
Descent 2	84.95	Midnight Run	94.95	Swagman	84.95
Destruction Derby 2	84.95	Monster Truck	84.95	Syndicate Wars	84.95
Dragonheart: Fire & Steel	84.95	NBA In the Zone 2	94.95	Tekken 2 dt	99.95
Epidemic	79.95	NBA Live 97	79.95	Ten Pin Alley	84.95
Excalibur 2555 A.D.	89.95	Need for Speed	49.95	Test Drive Off Road	84.95
Exhumed	84.95	Need for Speed 2	84.95	Theme Park	79.95
Fantastic Four	84.95	NHL Breakaway 98	84.95	Tomb Raider 2	84.95
FIFA 97	64.95	NHL Hockey 97	64.95	Twisted Metal II	74.95
Formula 1 '97	99.95	NHL Powerplay Hockey '96	79.95	VR Baseball 97	84.95
G-Police	94.95	Overblood	49.95	V-Rally	82.95
GeX	84.95	Pandemonium	79.95	Wing Commander IV	84.95
Hexen	85.95	Parappa the Rappa	94.95	Wing Over	84.95
Hi-Octane	79.95	PFA Soccer Manager	84.95	WpEncut 2097	89.95
Hyper Final Match Tennis	85.95	Pinky and the Brain	94.95	Worms	44.95
Ian Livingston D.Dungeon	84.95	Porsche Challenge	79.95	Xenivis 3D	74.95
		Power F1 (Lankhor)	84.95		

Playstation Games

G-Police

94.95

Soul Blade

94.95

Rapid Racer

94.95

Formular 1 '97

99.95

Nintendo 64 Hardware

Clayfighter 63 1/3	ab 10/97	N64 Super Pad	49.95
PREIS TIP: 149.95		N64 Pad (Color)	54.95
Extreme G	ab 11/97	Lenkrad + Pedale	149.95
PREIS TIP: 149.95		Joypad Verlänger.	24.95
NFL Quarterback 98	ab 11/97	RF Modulator + Switch	44.95
PREIS TIP: 149.95		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 Games

Warcraft II

84.95

KAMPF UM AZEROTH

Info-Hotline

0190-793342

Aktuelle News, Erscheinungstermine, Hardware Hotline

* 2.40 DM/Min

Playstation Games

G-Police

94.95

Soul Blade

94.95

Playstation Games

Rapid Racer

94.95

Formular 1 '97

99.95

Playstation Games

G-Police

94.95

Soul Blade

94.95

Playstation Games

Rapid Racer

94.95

Formular 1 '97

99.95

Playstation Games

G-Police

94.95

Soul Blade

94.95

Playstation Games

G-Police

94.95

Soul Blade

94.95

Playstation Games

Rapid Racer

94.95

Formular 1 '97

99.95

Playstation Games

G-Police

94.95

Soul Blade

94.95

Playstation Games

G-Police

94.95

Soul Blade

94.95

Playstation Games

Rapid Racer

94.95

Formular 1 '97

99.95

Playstation Games

G-Police

94.95

Soul Blade

94.95

Playstation Games

G-Police

94.95

Soul Blade

94.95

Playstation Games

Rapid Racer

94.95

Formular 1 '97

99.95

Playstation Games

G-Police

94.95

Soul Blade

94.95

Playstation Games

G-Police

94.95

Soul Blade

94.95

Playstation Games

Rapid Racer

94.95

Formular 1 '97

99.95

Playstation Games

G-Police

94.95

Soul Blade

94.95

Playstation Games

G-Police

94.95

Soul Blade

94.95

Playstation Games

Rapid Racer

94.95

Formular 1 '97

99.95

Playstation Games

G-Police

94.95

Soul Blade

94.95

Playstation Games

G-Police

94.95

Soul Blade

94.95

Playstation Games

Rapid Racer

94.95

Formular 1 '97

99.95

Playstation Games

G-Police

94.95

Soul Blade

94.95

Playstation Games

G-Police

94.95

Soul Blade

94.95

Playstation Games

Rapid Racer

94.95

Formular 1 '97

99.95

Playstation Games

G-Police

94.95

Soul Blade

94.95

Playstation Games

G-Police

94.95

Soul Blade

94.95

Playstation Games

Rapid Racer

94.95

Formular 1 '97

99.95

Playstation Games

G-Police

94.95

Soul Blade

94.95

Playstation Games

G-Police

94.95

Soul Blade

94.95

Playstation Games

Rapid Racer

Angespielt | Fantastic Four



Einer für alle, alle für einen.
 Was im mittelalterlichen
Frankreich gut war,
 kann in der Zukunft
nicht schlecht sein.
 Lediglich **die Gegner**
 haben sich gewandelt.
 Dort **Kardinal Riche-**
lieu, hier **Dr. Doom** – und
Sie mittendrin.

von Artur Hoffmann

MODERNE MUSKETIERE

Superhelden haben es trotz Unverwundbarkeit, Flugkünsten und enormer Kraft nicht immer leicht. Einerseits schützen sie die Weltbevölkerung vor Mega-Bösewichten, andererseits haben die harten Fighter allzu oft private Probleme: Spiderman wohnt bei seiner Tante, Superman ist unglücklich verliebt, und der melancholische Silver Surfer ist in seiner spärlichen Freizeit von Langweile geplagt. Ganz anders sieht es beim Clan der "Fantastischen Vier" aus. Da drei der Teamangehörigen miteinander verwandt sind, wird Privates gerne mit Beruflichem verbunden. Um die genauen Familienverhältnisse einzusehen, empfehlen wir Ihnen einen Blick in die Ausgabe 8/97.

Der Meister des Bösen, Dr. Doom, hat mal wieder

einen teuflischen Plan ausgebrütet. Mit Hilfe seiner Schergen will er die Fantastischen Vier vernichten, um anschließend ungehindert die Weltherrschaft an sich zu reißen. Als ob das noch nicht ausreichen würde, baut er an einer Zeitmaschine, um in der kompletten Menschheitsgeschichte herumzudüsen und alle Epo-



[1] Hätten Sie mal Ihren Regenschirm eingepackt! [2] Beachten Sie den Hintergrund. Bei Fantastic Four dürfen Sie sich auch in die Tiefe bewegen.

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

Wichtige Informationen

Wir bieten auch Lösungshefte und Cheatbücher für Ihre Spiele ab 14,90 DM an.

**** COMPUTER 97 KÖLN Stand C4/D5 ****

Händleranfragen sind auch erwünscht.

Zweigstelle

Tel.: 0251 - 511160
Am Stadtgraben 50
Im Pavillion Stadtmitte
48143 Münster

Mo - Fr 11.00 - 18.30

Sa 11.00 - 14.00

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 2 Stück

79.-



Multi Tap

69.-



Mouse

59.-



Memory 8 MBit 69.-

Memory 24 MBit 89.-

Memory 48 MBit 109.-

Gamebuster 84.-

ASCII Pad

69.-



Justifier

59.-



Predator Gun

49.-



RGB Scart Kabel 19.-

Link-Kabel 19.-

Pad-Verlängerung 10.-

HF-Adapter (neu) 39.-

PSX Software

Fun & Sport-Spiele

4-4-2 Fußball	69.-
Actua Golf 2	89.-
Actua Soccer Club Edition	77.-
Adidas Power Soccer Intern.	99.-
Cool Boarders	89.-
FIFA Soccer 97	64.-
Intern. Superstar Soccer deluxe	59.-
Intern. Superstar Soccer Prof.	94.-
John Madden Football 98 (Okt.)	84.-
Kick Off '97	89.-
NBA Hangtime	89.-
NBA In The Zone 2	94.-
NBA Live 97	64.-
NHL Hockey 97	64.-
NHL Hockey 98 (Okt.)	84.-
NHL Powerplay Hockey	79.-
Onside Soccer	66.-
Player-Manager	89.-
Space Jam	66.-
Total NBA 97	79.-
Victory Boxing	89.-
Virtua Baseball 97	84.-
Virtual Pool	74.-
Virtual Tennis	74.-

Adventures & Rollenspiele

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

Geschicklichkeitsspiele

Atari Arcade Greatest Hits	74.-
Bust a Move 3 (Okt.)	59.-
Namco Museum Piece 4	79.-
PaRappa The Rapper	89.-

Shoot-Action

Agent Armstrong	89.-
Contra	77.-
Crypt Killer	89.-
Cyberia	49.-
Exhumed	84.-
Lethal Enforcers 1+2	94.-
Lifeforce Tenka	99.-
Machine Hunter	89.-
MDK (Nov.)	84.-
Mechwarrior 2	89.-
Poed	69.-
Ray Storm	79.-
Resident Evil	84.-
Resident Evil Direct. Cut (Nov.)	84.-
Spider	84.-
Syndicate Wars	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.-



Program Pad

59.-



Namco Stick

109.-



ASCII Stick

109.-



Arcade Stick

59.-



Dominator Joystick

59.-



Flight Force

119.-



PSX Software

Racing-Games

Andretti Racing	79.-
Ayrton Senna Kart Duel 2 (Okt.)	79.-
Blam! Machinehead	69.-
Burning Road	69.-
Destruction Derby 2	99.-
Extreme Games 2	79.-
Formel 1	109.-
Explosive Racing	89.-
Hardcore 4x4	69.-
Hard Boiled	84.-
Jet Rider	79.-
Micro Machines 3	94.-
Monster Trucks	94.-
Moto Racer (Okt.)	84.-
Porsche Challenge	79.-
Rage Racer	99.-
Rally Cross	79.-
Ray Tracer	79.-
Road Rage	84.-
Test Drive Off Road	89.-
Tokyo Highway Battle	89.-
Twisted Metal 2	89.-
V-Rally	89.-
Wipe Out 2097	99.-

Beat 'em Up

Battle Arena Toshinden 3 (Okt.)	89.-
Iron & Blood	66.-
Perfect Weapon	84.-
Soul Blade	99.-
Tekken 2	109.-
Tekken 3 (Japan)	149.-
The Crow	84.-
Wargods	74.-

Strategiespiele

Battle Stations	84.-
Command & Conquer	99.-
Command & Conquer 2 (Nov.)	99.-
Mass Destruction	84.-
Monopoly	89.-
Transport Tycoon	79.-

Jump 'n Run

Bubble Bobble 2	79.-
Crash Bandicoot	109.-
Croc (Okt.)	84.-
Hercs Adventure (Okt.)	89.-
Lost Vikings 2	74.-
Pandemonium	79.-
Rayman 2 (Nov.)	88.-

Flugsimulatoren

Cyberia	49.-
Darklight Conflict	84.-
Descent 2	66.-
Independence Day	84.-
Nuclear Strike (Okt.)	84.-
Raging Skies	99.-
Rebel Assault 2	89.-
Soviet Strike	84.-
Wing Over	89.-
Wing Commander 4	84.-
Xevious 3D	79.-

Unsere Spiele des Monats:

Formel 1 '97

Erleben Sie die Formel 1-WM hautnah mit.
Neu für Sony Playstation.

nur **109.-**

Oddworld

Abe's Oddysee durch fantastische Welten.
Neu für Sony Playstation.

nur **84.-**

Top-Angebote Sony Playstation

Warcraft 2	84.-
Kick Off '97	89.-
Fantastic Four	79.-
Jurassic Park 2	84.-

Agent Armstrong	89.-
-----------------	------



G-Police (Okt.)	109.-
Rapid Racer (Okt.)	99.-
Discworld 2 (Okt.)	89.-
Croc (Okt.)	84.-

Ray Storm	79.-
-----------	------



Platinum Edition 3	
True Pinball, PGA Tour Golf, Worms, Rayman, Virtual Golf, Olympic Soccer	je nur 44.-

Monter Trucks	89.-
---------------	------



Platinum Edition 2	
Road Rash, FIFA Soccer 96, Fade to Black, Alien Trilogy, Bust a Move 2	je nur 44.-

Virtual Baseball	84.-
------------------	------



Platinum Edition 1	
Air Combat, Ridge Racer, Wipe Out, B.A. Toshinden, Tekken, Destruction Derby	je nur 49.-

PaRappa The Rapper	79.-
--------------------	------



Disruptor	55.-
Alone in the Dark II	55.-
Bubble Bobble Coll.	55.-
WWF In Your House	49.-

Ray Tracers	79.-
-------------	------



V-Rally	89.-
ISS Pro	94.-
Porsche Challenge	79.-
Wing Commander 4	84.-

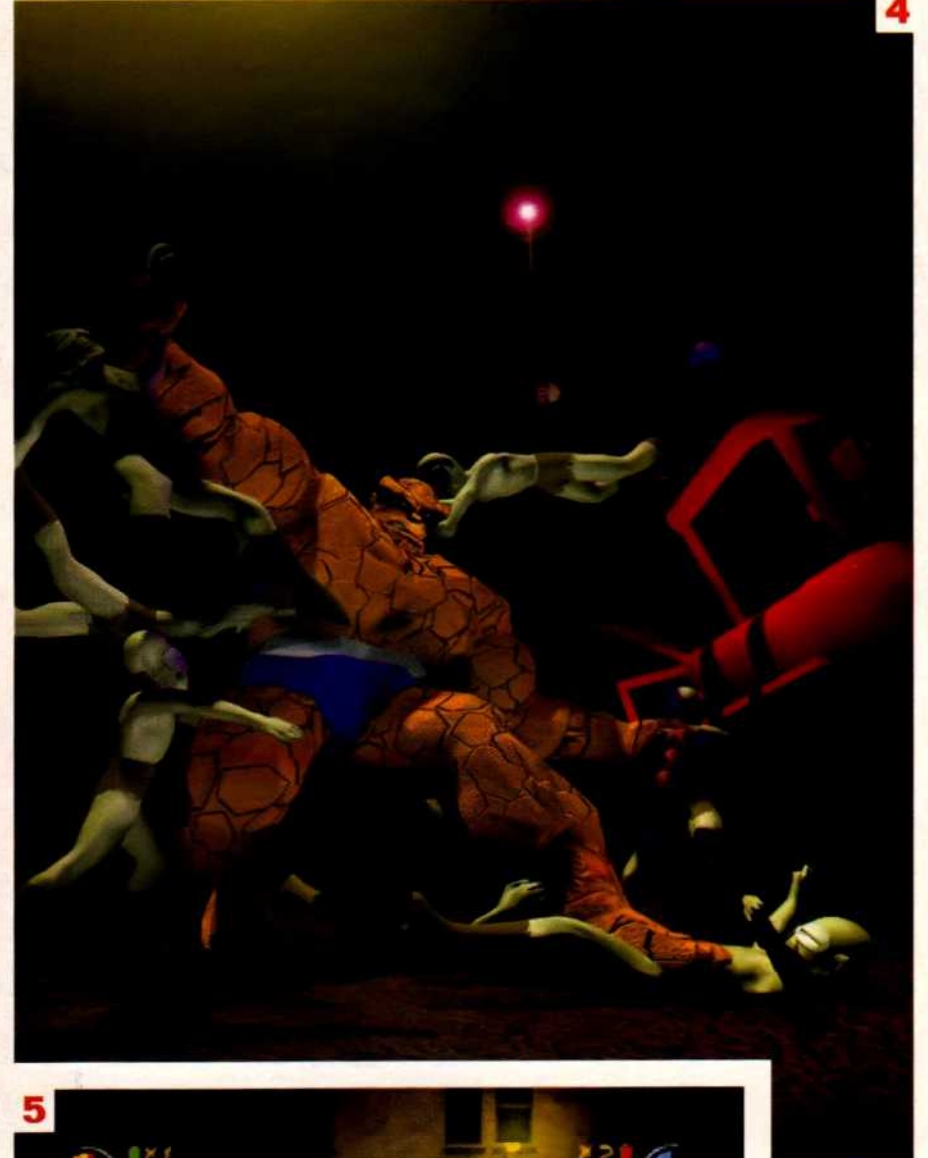
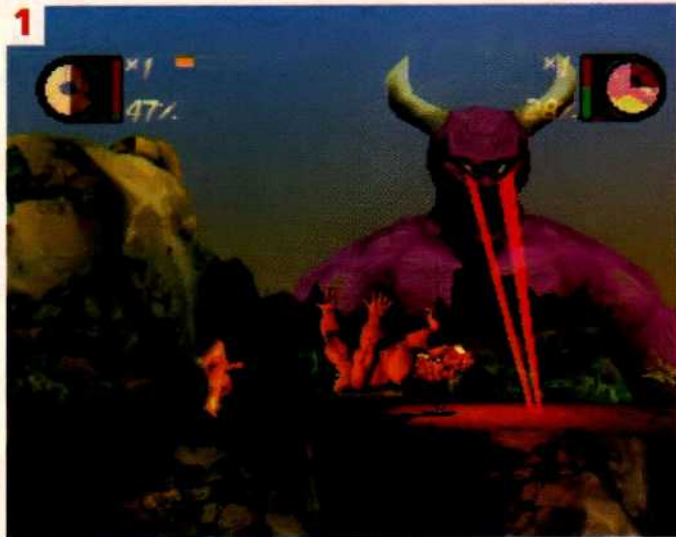
Transport Tycoon	79.-
------------------	------



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!

Angespielt | Fantastic Four



[1] Dieser Unhold hat den bösen Blick.
[2-3] Auch nette Lichteffekte finden Sie in Fantastic Four.
[4] Das Ding nimmt es mit jedem auf!
[5] Homers Bar. Zufall oder Tribut an die Simpsons?



chen zu unterjochen. Das Fatale an dieser Situation ist die Tatsache, daß ihm das Quartett bei der Suche nach den fehlenden Bauteilen unwissentlich behilflich ist. Es sieht also nicht besonders gut aus! Die Zukunft unserer Zivilisation kann nur noch durch Ihr beherztes Eingreifen in die richtigen Bahnen gelenkt werden.

Da "Fantastic Four" eigentlich ein 2 1/2-D-Game ist, dürfen Sie Ihre Spielfigur auch in die Tiefe bewegen.

Also schlüpfen Sie in die Haut eines der vier Superhelden, stolzieren durch die seitwärts scrollende Umgebung und vermöbeln alle auftauchenden Gegner. Besitzer eines Multi-Taps dürfen sogar im Viererteam gegen das Unrecht fighten. Dabei stellen Sie ein, ob Sie Ihre Mitstreiter im kooperativen Zusammenspiel verletzen können. Natürlich nur zufällig (Augenzwinkern!). Falls sich nicht genügend Spieler finden lassen, steht es Ihnen offen, die restlichen Helden als computergesteuerte

Drohnen über den Bildschirm zu jagen.

Um aber für alle Eventualitäten gerüstet zu sein, sollten Sie Ihre Karriere als Superheld unbedingt im Trainingscamp beginnen. Hier treten Sie gegen einen frei wählbaren Charakter an und studieren die diversen Schlagkombinationen. Diese decken neben den üblichen Tritten, Schlägen und Würfeln auch eine Reihe von Special Moves ab. Mr. Fantastic (Elastoman) Spezialität ist der sogenannte "Ten Ton Weight Smash", der die Gegner plattdrückt wie eine Flunder. Insgesamt beherrscht jeder der vier Helden drei Spezialgriffe und einen Super-Special-Move, der aber an der Force-Power-Energie zehrt. Allerdings müssen Sie nicht alles abräumen, was sich Ihnen in den Weg stellt. In manchen Situationen ist es oft besser, den zweiten Gang einzulegen, um sich aus dem Staub zu machen.

Who is it?

Die erstklassigen Hintergründe dienen nicht nur der Optik, sondern sind elementare Bestandteile des Spiels. Hier finden Sie des öfteren Geheim-



gänge, ein kleines Zwischenspiel oder die lebenswichtigen Power-Ups wie z.B. zwei unterschiedliche Health-Packs, Force-Power-Upgrades sowie Extra-Tries bzw. Credits. Bei der Inspizierung der dunklen Ecken sollten Sie aber mit äußerster Vorsicht vorgehen, da die Gegner oft hinterhältige Fallen aufbauen. Auch diverse herumliegende Gegenstände wie z.B. Automobile oder Fässer dürfen Sie für Ihre Ziele mißbrauchen.

Da "Fantastic Four" eigentlich ein 2 1/2-D-Game ist, bewegen Sie Ihre Spielfigur auch in die Tiefe. Dieser Effekt sorgt vor allem dann für gute Laune, wenn Sie einen Gegner "aus dem Bildschirm werfen".

Um die Wartezeit während des Ladevorgangs nicht zu

langweilig werden zu lassen, dürfen Sie sich in einem rudimentären Rennspiel versuchen. Eine ziemlich nette Idee. Nicht weniger cool ist auch der Sound. Die insgesamt 17 Songs hören sich an wie eine Mischung aus 90er Jahre Housemusik und 70er Jahre Isaac Hayes Funk.

Weitere Optionen beinhalten die Einstellung des Schwierigkeitsgrades (dreistufig) sowie die Anzahl der Leben bzw. der Continues. Dies ist auch angebracht, da sich die Gegnerhorden zwar nicht besonders intelligent verhalten, dafür aber immer im Fünferpack auftauchen. Bis Sie in den Genuß des Abspanns kommen, dürften also einige Stunden ins Land ziehen. Ach ja, da wäre noch Jennifer Walters, die Cousine von Bruce Banner, die als versteckter Charakter auf ihren Einsatz wartet. Ihr Kampfname lautet "She-Hulk".

Ein ungemein witziges Detail versteckt sich im Preview-Handbuch auf der letzten Seite. Unter der Rubrik



[1] Eine gewisse Biegsamkeit des Körpers ist in vielen Situationen von großem Nutzen... [2] ...und wird Ihnen bestimmt auch gegen diesen Fiesling helfen!

Tips & Tricks findet sich die merkwürdige Hilfestellung: "Putzen Sie Ihre Zähne nach jeder Mahlzeit. Dies hilft Ihnen beim Spielen zwar herzlich wenig, sorgt aber für ein hübsches Lächeln und macht ein Multi-Player-Match doppelt so schön". Alles klar?

mom



BEAT 'EM UP

SV 1100 PS PRO PAD

Mit dem PS PRO PAD fit für jedes Spiel! Acht Tasten, LCD Display, unabhängiges Dauerfeuer, Synchronfeuer, Zeitlupe und extra langes Kabel.

unverbindl. Preisempfehlung **DM 49,95**

SV 1101 PS ARCADE

Das robuste Joypad für Sony PlayStation! Mit acht extra großen Tasten, Joystick, LCD-Display, unabhängiges Dauerfeuer, Synchronfeuer und Zeitlupe.

unverbindl. Preisempfehlung **DM 89,95**

SV 1102 PS GAME PAD 8

Spielvergnügen zum kleinen Preis! Pad für Sony PlayStation mit acht Feuertasten, Dauerfeuer, Zeitlupe und extra langes Kabel.

unverbindl. Preisempfehlung **DM 44,95**

SV 1117 PS LIGHT BLASTER

Der Treffer ins Schwarze! Für Sony PlayStation. Vier Modi, HYPER-Taste, fünf LEDs, Indikatoren und drei Feuerfunktionen. Im ergonomischen Design für Links- und Rechtshänder geeignet und mit extra langem Kabel.

unverbindl. Preisempfehlung **DM 59,95**

SV 1118 PS V3 Racing Wheel

Jedes Rennen ein Genuß! Analoge, programmierbare Lenkreaktion, Kontrolle der Y-Achsen. Lenkrad verstellbar in Höhe und Neigung. Wahlweise Bedienung über Fußpedal. Tisch- oder Sitzbedienung, extra lange Verbindungskabel.

unverbindl. Preisempfehlung **DM 149,-**

Interact of Europe - Jöllenbeck GmbH
Far-East-Import - Export
Kreuzberg 2 - D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 - Fax (0 42 87) 12 51-44
Vertrieb nur über den Fachhandel

INTERACT
GAME PRODUCTS

• Multimedia Products • Game Products • PC Accessories • Internet

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

In der Mache **Fighting Force**



Core Design wagt ein hochbrisantes Experiment:
In den Forschungslabors der kreativen Softwareschmiede
 wird gerade an einer **Kreuzung zwischen "Tomb Raider"**
 und **"Tekken"** gearbeitet... von Michael Schmithäuser

Fighting Force wirkt wie ein Mix aus "Tekken" und "Tomb Raider". Sie erforschen mit vier Charakteren riesige 3-D-Levels, prügeln sich fleißig mit Unmengen von Bösewichten herum und interagieren mit Gegenständen und Kulissen.



Mit Tomb Raider hat sich das britische Softwarehaus Core Design einen Namen gemacht. Das fantastische 3-D-Adventure rund um die höchst attraktive, brünette Lara Croft hat dem Unternehmen Ruhm und Ehre eingebracht – doch alleine von diesem Erfolg und der in Kürze erscheinenden Fortsetzung kann Core Design nicht ewig zehren. Und so arbeitet man in den heiligen Entwicklungshallen in Derby fleißig an weiteren Produkten, die dem bisherigen, hohen Qualitätsstandard genügen. Eines davon nennt sich "Fighting Force" und ist ein furioser Mix aus Beat'em-Up à la "Tekken" und 3-D-Adventure im Stil von Tomb Raider. Wir konnten Suzi Hamilton von Core bereits einige interessante Details



zu dem potentiellen Superhit entlocken.

Beschreiben Sie das Spiel in 100 Worten

Fighting Force ist ein 3-D-Kampfspiel im Arcade-Stil. Die vier Hauptdarsteller heißen Hawk, Mace, Smasher und Alana. In den sieben Levels von Fighting Force, die wiederum in viele kleinere Abschnitte unterteilt sind, herrscht absolute Bewegungsfreiheit. Die Szenarien sind sowohl in Gebäuden als auch in der freien Natur angesiedelt. Oftmals kann sich der Spieler für eine von mehreren Abzweigungen entscheiden – so kann es vorkommen, daß er in der nächsten Runde völlig neue Stages zu sehen bekommt.

Wie sieht es mit der Hintergrundgeschichte aus?

Mace, Hawk, Smasher und Al-

ana müssen den Planeten vor seiner Zerstörung durch den böartigen Dr. Zeng bewahren. Der verrückte Wissenschaftler ist überzeugt davon, daß die Welt im Jahr 2000 untergehen muß – und so beschließt er, ein wenig nachzuhelfen. Er verpaßt hunderten von starken Kriegeren eine Gehirnwäsche und sendet sie aus, um alles zu vernichten, was sich ihnen in den Weg stellt. Die vier Helden bekommen erst Wind von der Sache, als einige abtrünnige Assistenten des Doktors die Katze aus dem Sack lassen.

Tja – wieder einmal ein netter Plot, der eigentlich völlig überflüssig ist.

Was werden die Highlights des neuen Titels sein?

Die Interaktivität ist etwas ganz Besonderes. Beispiel: Sie nähern sich einem Auto und treten mit voller Wucht gegen



■ HERSTELLER:	Eidos	■ HERKUNFTSLAND:	England
■ ENTWICKLER:	Core Design	■ GENRE:	Beat'em-Up
■ VERFÜGBAR AB:	Oktober	■ ANZAHL DER SPIELER:	1-2



ihrem Behälter holen, indem Sie die schützende Glasscheibe zerschlagen. Damit

hacken Sie dann die lästigen Gegner in Stücke. Sollte dieser Trick nicht funktionieren – wenn sich etwa ein Gegner die Waffe vor Ihnen schnappt – brechen Sie einfach ein Stück des Haltegriffs ab, und prügeln Sie damit auf Ihre Kontrahenten ein. Dann zerstören Sie die Glastür der Aufzugskabine und werfen alle aus dem Lift.

Was hebt Fighting Force sonst noch von anderen Genre-Vertretern ab?

Fighting Force bietet so viel mehr als alle anderen Kampfspiele. Das klassische Duell ist darin ebenso zu finden wie das Element des Level-Erkundens und die Interaktion mit allen möglichen Gegenständen und Kulissen. Abgerundet wird das Ganze vom hohen Unterhaltungswert durch die unzähligen Varianten, mit denen Sie den bösen Jungs Leid zufügen. Doch damit nicht genug: In Fighting Force finden auch klassische Kämpfe wie in herkömmlichen Beat'em-Ups statt.



[1] Blutiges Vergnügen: Mal sehen, ob die verschiedenen Optionen, einen Gegner zu töten, ihren Weg in die deutsche Version finden... **[2] Noch mehr Pixelblut:** Ein Treffer ins Gesicht läßt eine wahre Blutfontäne aufsteigen. **[3] Alana** nimmt es mit einer Horde von Anzugträgern auf.

An insgesamt sieben Orten werden Zweispieler-Duelle sowie die finalen Auseinandersetzungen mit den Level-Bossen ausgetragen. Auch hier gibt es jede Menge Interaktivität: Man kann sich z.B. mit Glasflaschen, Eisenträgern oder Mülleimern bewerfen. Jeder Charakter beherrscht 50 verschiedene Bewegungen – die Special-Moves nicht mitgerechnet.

Besonders interessant ist auch der Kooperations-Modus für zwei Spieler: Damit mischen Sie die Bösewichte zusammen mit Ihrem besten Freund auf.

Gibt es neben den spielerischen auch technische Innovationen zu bewundern?

Aber natürlich: Ohne jede merkbliche Verzögerung bringen wir zwei Helden, jede Menge Hintergrund-Grafik und vier oder fünf Gegner gleichzeitig auf dem Bildschirm unter.

Erzählen Sie uns ein Geheimnis über das Spiel, das Sie sonst niemandem anvertraut haben.

Ich finde Hawk sehr attraktiv – lacht jetzt nicht, Ihr Männer schwärmt ja auch die ganze Zeit von Lara Croft...
mom



die Karosserie, woraufhin die Alarmanlage aktiviert wird. Ein weiterer Tritt, und die Windschutzscheibe zerbricht in tausend Stücke. Kick Nummer drei läßt Kofferraum und Motorhaube aufspringen. Und so weiter, und so fort – bis die Räder abfallen und die Karre schrottreif ist. Dann packen Sie eines der Räder und schleudern es auf einen Gegner. Wenn Sie den kräftigen Smasher spielen, können Sie sogar den Motorblock aus der Karosserie reißen und damit Widersacher plattmachen. Doch passen Sie auf, daß Sie während Ihrer Verschrottungsaktion nicht von heranrasenden Autos überfahren werden – in diesem Fall hilft es, vorher ein paar Bösewichte auf die Fahrbahn zu werfen, damit der Verkehr zum Erliegen kommt.

Ein weiteres gutes Beispiel für die Interaktivität: Ihr Charakter befindet sich in einem Aufzug und wird von einigen Bösewichten aufs Übelste zusammengeschlagen. Was tun? Ganz einfach: Die Feueraxt aus

Die Verschrotter kommen!

Sie wollen mal all Ihren Frust an einem nagelneuen Auto auslassen? In Fighting Force ist das kein Problem – denn herumstehende Fahrzeuge lassen sich komplett demolieren. Je länger Sie das Auto mit Schlägen und Kicks malträtieren, desto schlimmer wird die Zerstörung, die Sie damit anrichten. Letztendlich fallen die Räder ab und lassen sich als hervorragende Wurfgeschosse gegen heranstürmende Gegner einsetzen.



[1] Die großangelegten Level von Fighting Force kann man auch zu Zweit erkunden. [2] Gut gehüpft, Cowboy! [3] Smasher macht einen Gegner mit der Asphaltdecke bekannt.



Angespielt | Time Crisis



Nach der "Ridge Racer"-Serie, "Tekken" 1 und 2 und "Soul Blade" setzen Namcos Programmierer nun einen weiteren ihrer Arcade-Hits für die PlayStation um. Schlafen diese Typen eigentlich nie? von Artur Hoffmann



[1, 2, 3, 4] Fans des Originals werden die geringere Detailschärfe der PlayStation-Version bemerken – dafür läuft diese unvorstellbar weich ab.



Das Arcadegerät in all seiner Pracht – bald auch in Ihrem Wohnzimmer zu haben. Jedenfalls fast.

Time Crisis war Namcos Antwort auf Segas äußerst erfolgreiche "Virtua Cop"-Serie. Und was für eine Antwort! Neben superweicher, extrem detaillierter und flüssig animierter Grafik bot das Game eine Vielzahl von Neuerungen, die es über die Konkurrenz hinweghob und zu einem wirklichen Riesenerfolg werden ließ.

Die erste – und zugleich wichtigste Änderung – war die Lightgun selbst. Diese war nämlich die beste, die jemals hergestellt wurde. Neben der sechsmal höheren Präzision (als bei der Konkurrenz) bot Namcos Kanone sogar einen simulierten Rückschlag beim Schuß. Das vielleicht einzigartigste Feature war aber die Zugabe eines Fußpedals. Traten Sie auf dieses, machten Sie sich lang, um auf den Feind zu feuern; ließen Sie das Pedal wieder los, versteckten Sie sich hinter der nächsten

Deckung, um nachzuladen. Hört sich nicht besonders aufregend an, oder? Sie hatten aber nur begrenzte Zeit zur Verfügung, um jede Stufe von bösen Jungs zu säubern, daher durften Sie nicht allzu lange in Ihrem Versteck verharren.

Wie so viele große Ideen war auch die des Fußpedals eine sehr einfache. Sie verschaffte dem Spieler aber mit einem Mal sehr viel mehr Kontrolle über das Geschehen als in anderen Gun-Games. Darüber hinaus trug sie, in Verbindung mit dem Zeitlimit, sehr stark zum Gameplay bei. Durch cleveres und phantasievolles Leveldesign hatte Namco damit ein sicheres As in der Hand.

Der einzige Schwachpunkt bei Time Crisis war die Tatsache, daß es auf Namcos System-22-Board basierte, was die Hoffnungen auf eine PlayStation-Konvertierung zunächst zunichte zu machen schien. Sonys graue Box ist nämlich auf dem weniger fort-

Glücklicherweise haben **Namcos Programmierer** ein sehr begrenztes Verständnis des Wortes "unmöglich" und schafften es, daß **Time Crisis** nun wirklich auf dem Weg zur PlayStation ist.

HASTA LA VISTA,



SONY PLAYSTATION



BABY!

GAMES

4-4-2 FUSSBALL	DA	89,90
AGENT ARMSTRONG	KD	85,90
BUST A MOVE 3 (11/97)	DA	85,90
C&C 1: TIBERIUMKONFLIKT	KD	99,90
C&C 2: ALARMSTUFE ROT (11/97)	KD	99,90
CRASH BANDICOOT	KD	99,90
CROC (09/97)	DA	85,90
DISCWORLD 2 (11/97)	KD	89,90
DUNGEON KEEPER (11/97)	KD	85,90
FIFA '97	KD	69,90
FINAL FANTASY VII (11/97)	KD	109,90
FORMEL 1 '97	KD	99,90
FROGGER (11/97)	KD	85,90
G-POLICE (10/97)	KD	109,90
HERCULES (10/97)	KD	89,90
HERC'S ADVENTURE -LUCAS ARTS- (09/97)	DA	85,90
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	KD	99,90
INDEPENDENCE DAY	KD	85,90
LIFEFORCE: TENKA	KD	99,90
KURUSHI (10/97)	KD	85,90
MACHINE HUNTER (09/97)	DA	85,90
MAGIC - THE GATHERING (10/97)	KD	89,90
MASS DESTRUCTION	KD	85,90
MICRO MACHINES V3	KD	85,90
MONOPOLY (10/97)	KD	85,90
MONSTER TRUCKS (11/97)	KD	99,90
MOTO RACER (10/97)	KD	85,90
NASCAR 98 (10/97)	KD	79,90
NEED FOR SPEED 2	KD	85,90
NHL '98 (10/97)	KD	85,90
NHL BREAKAWAY '98 (11/97)	DA	85,90
NHL POWERPLAY HOCKEY 98	KD	95,90
ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE	DA	85,90
PANDEMONIUM 2 (11/97)	KF	85,90
PARAPPA THE RAPPER	KD	89,90
PANZER GENERAL 2	DA	85,90
PLAYER MANAGER	KD	85,90
PORSCHE CHALLENGE	KD	79,90
RAGE RACER	KD	99,90
RALLY CROSS	KD	85,90
RAPID RACER (10/97)	KD	89,90
REBEL ASSAULT 2	DA	89,90
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT (11/97)	KD	85,90
RISIKO (11/97)	KD	85,90
SENTIENT	DA	99,90
SOUL BLADE	DA	99,90
SUIKODEN	DA	89,90
SUPER PANG COLLECTION	DA	85,90
SYNDICATE WARS	KD	85,90
SWAGMAN	KD	85,90
TETRIS PLUS	KD	79,90
TIGER SHARK	DA	85,90
TIME CRISIS INCL. LIGHTGUN	DA	159,90
TOMB RAIDER INCL. LÖSUNG	KD	89,90
TOSHINDEN 3	KD	89,90
VERGESSENE WELT: JURASSIC PARK	KD	85,90
VMX RACING	DA	85,90
V-RALLY	KD	89,90
WARGODS	DA	79,90
WARCRAFT II	KD	85,90
WING COMMANDER 4	KD	89,90

GAMES DES MONATS



KOMPL. DEUTSCH

85,90 DM



DT. ANLEITUNG

85,90 DM



DT. ANLEITUNG

89,90 DM

PLATINUM RANGE

AIR COMBAT PLATINUM	DA	49,90
ACTUA SOCCER PLATINUM	KD	49,90
ALIEN TRILOGY PLATINUM	DA	49,90
BUST A MOVE 2 PLATINUM	DA	49,90
DESTRUCTION DERBY PLATINUM	DA	49,90
FADE TO BLACK PLATINUM	KD	49,90
FIFA '96 PLATINUM	KD	49,90
PGA '96 PLATINUM	DA	49,90
RIDGE RACER PLATINUM	DA	49,90
ROAD RASH PLATINUM	DA	49,90
RAYMAN PLATINUM	KD	49,90
TEKKEN PLATINUM	DA	49,90
TOSHINDEN PLATINUM	DA	49,90
WIPEOUT PLATINUM	DA	49,90

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPL. DT., DA = DT. ANLEITUNG.
Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten. Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9,90 DM, bei Vorkasse plus 8,00 DM, Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Eurocheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30,00 DM. Software ab 200 DM Warenwert pro Sendung wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Wial

Versand Service GmbH

VERSAND

Liegnitzer Str. 13
82194 Groebenzell
Telefon: 08142-59640
Telefax: 08142-54654
<http://www.wial.de>
E-Mail: wial@compuserve.com

Bestellannahme:
Montag - Donnerstag: 9 bis 18 Uhr, Freitag: 9 - 17 Uhr
Samstag: 9 bis 13 Uhr

SHOPS

WIAL Shop Augsburg
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo. - Fr. 9 - 13 Uhr und 13³⁰ - 18 Uhr, Sa. 9 - 12 Uhr

WIAL / Mr. Games Darmstadt
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10 - 19 Uhr, Sa. 10 - 16 Uhr

WIAL / Mr. Games Neu Isenburg
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10 - 19 Uhr, Sa. 10 - 14 Uhr

Den neuen
Katalog gibt's
ab Ende
September !!!

3 DM Rückporto werden bei Bestellung
angerechnet !!!



ACCESSORIES

SONY PLAYSTATION
INCL. JOYPAD, KABEL UND DEMO-CD

299,00 DM

ANALOG JOYSTICK	DA	119,00
ANTENNENKABEL	DA	49,90
EURO SCART KABEL	DA	69,90
GAMEBUSTER CHEAT-MODUL	DA	79,90
INFRAROT PADS (2 STCK.)	DA	69,90
JOYPAD	DA	39,90
LINK KABEL	DA	49,90
MAD CATZ LENKRAD	DA	149,90
MEMORY CARD 120 BLOCKS	DA	69,90
PREDATOR LIGHTGUN	DA	79,90
RGB SCART KABEL	DA	69,90
TASCHE INCL. PAD UND MEMORY CARD	DA	89,90

Angespielt | Time Crisis



[1] Helikopter gehören auch zu den Sachen, die Sie im Auge behalten müssen. **[2]** Wie in allen Ego-Gun-Games rennen die bösen Jungs direkt auf Sie zu... **[3]** Im Time-Attack-Modus müssen Sie sich nicht um Dinge wie z.B. gegnerische Leben kümmern. **[4, 5, 6]** Hier drei Aufnahmen des neuen, speziell für die PlayStation entwickelten Levels. Das meiste davon spielt in einem Hotel, das von einigen neuen Bossen, sowie einem Haufen von armseligen Hilfgangstern übernommen wurde.

schrittlichen System-11-Board aufgebaut. Glücklicherweise haben Namcos Programmierer aber ein sehr begrenztes Verständnis des Wortes "unmöglich" und schafften es, daß Time Crisis nun wirklich auf dem Weg zur PlayStation ist.

Bumm, bumm

Wie in der originalen Arcadeversion übernehmen Sie die Rolle des Richard Miller. Dieser ist ein Spezialagent auf seiner Mission, die Tochter des Präsidenten, Rachel, aus den Klauen des bösen Sherudo Garo und dessen ebenso gemeiner Gang zu retten. In wahrhaft heroischer Art sind

Sie in Garos Versteck eingedrungen und müssen sich nun Ihren Weg durch die schier unzähligen, schwer bewaffneten Gangster bahnen – lediglich mit Ihrer Pistole ausgerüstet.

Time Crisis wird auf der PlayStation die selben zwei Modi anbieten wie das Original. Im Story-Modus müssen Sie sich Ihren Weg durch verschiedene Stufen freikämpfen, wobei jede wieder in unterschiedliche Areas aufgeteilt ist. Um von einer in die nächste zu gelangen,

Guns, Guns, Guns



Logischerweise ist ein lightgungesteuertes Game ohne die passende Kanone nicht besonders spannend. Die cleveren Jungs von Namco denken jedoch an alles – Time Crisis wird im Bundle mit dem neuen GunCon-Controller verkauft, der speziell für dieses Spiel entwickelt wurde. Auf der vielgelobten Arcade-Gun basierend, soll – Namcos Worten zufolge – die GunCon all den Präzi-

sionsproblemen früherer Modelle ein Ende bereiten (jeder, der das indizierte "Die Hard Trilogy" gespielt hat, wird wissen, wie frustrierend dies sein kann...). Durch die Verbindung der GunCon sowohl mit dem Joypad- als auch mit dem AV-Ausgang der PlayStation synchronisiert der Controller das Signal, das er vom Gerät bekommt, mit dem des Fernsehers. Dies sorgt für unglaubliche Präzision. Namco kündigt an, daß die Gun zwischen einzelnen Pixeln des

Schirms unterscheiden kann. Das hört sich spannend an. Neben dem obligatorischen Abzug wird die GunCon auf jeder Seite noch einen weiteren Knopf haben. Mit einem davon werden Sie Optionen wählen, während der andere die Funktion des Pedals im Original einnimmt. So gehen Sie mit einem einfachen Knopfdruck in Deckung. Leider müssen Sie edoch auf den famosen Rückstoß der Arcade-Gun verzichten. Time Crisis wurde gerade daraufhin konzipiert, das meiste aus der GunCon herauszuholen. Obwohl das bedeutet, daß dieser Titel mit keiner anderen Lightgun arbeiten wird, plant man bei Namco bereits mindestens ein weiteres Game, das die GunCon benutzen wird. Daneben ist es sehr wahrscheinlich, daß auch andere Entwickler die GunCon in ihren Spielen unterstützen. Namcos vorheriger Controller, der analoge NegCon, ist zum Standard aller Rennspiele geworden, und die GunCon scheint im Genre der Shooting-Games ähnliches zu vollbringen.



[1-3] Eines der besten Dinge an Time Crisis ist die Vielzahl der Hintergrundobjekte, die allesamt zerschossen werden können. Das führt oftmals zu spektakulären Effekten wie z.B. hier.

■ HERSTELLER:	SCE	■ HERKUNFTSLAND:	Japan
■ ENTWICKLER:	Namco	■ GENRE:	Shoot'em-Up
■ VERFÜGBAR AB:	November	■ ANZAHL DER SPIELER:	1



[1-3] Die Detailschärfe und die Action, die Time Crisis auszeichnen, werden die PlayStation bis zum Maximum ausreizen. Schon diese frühe Preview-Version des Spiels läuft mit unglaublicher Geschwindigkeit und zeigt keinerlei Anzeichen der erwarteten Verlangsamung.



haben Sie allen Feinden, denen Sie begegnen, große Löcher zu verpassen, bevor die Zeit abläuft oder die bösen Jungs Sie zu Asche machen. Im Time-Attack-Modus wählen Sie dagegen eine Stufe aus und versuchen dann, diese so schnell wie möglich zu beenden.

Wie alle Arcade-Veteranen schon aus den Screenshots dieser Seiten erkannt haben werden, ist Time Crisis auf der PlayStation keine perfekte Kopie des Originals. Dies liegt daran, daß das System-22-Board einfach sehr viel leistungsfähiger ist als das System-11-Board der Konsole. Namco versucht jedoch alles,

um das Spiel so gut wie nur irgend möglich zu gestalten. Obwohl die Grafik etwas weniger detailliert ist und die Texturen weniger fein, bewegt sich bereits die frühe Version des Games unglaublich weich und schnell, und die Animationen sind phantastisch. Es wird auch einen Extralevel geben, welcher neue Gegner, Endgegner und zwei verschiedene Routen bietet.

In Kombination mit der versprochenen Präzision des Gun-Con-Controllers (siehe Extra-

kasten), sieht es so aus, als könnte Namco einen neuen Standard für Lightgun-Shoot'em-Ups – unabhängig von der Konsole – setzen.

pat



CVK-VERSAND

Atari Greatest Hits
Swagman
FIFA Soccer 97
Madden NFL 97
NHL 97
Sampras
Extreme Tennis
Kings Field
Shellshock*
Super Puzzle F.2T

je PSX Spiel

69,95

DM

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

je PSX Spiel

79,95

DM

06762/6362

Oddworld
Hard Boiled
PaRappa
Tiger Shark
Tomb Raider
Battle Arena
Toshinden 3*
Crusader
Syndicate Wars
Twistet Metall 2

je PSX Spiel

84,95

DM

Versandkosten: 9,95 DM + 3 DM NN Gebühr -
Lagerpreise können abweichen

Formel 1 97*
Soul Blade
Sentient
WC 4
Wrecking Crew
Lifeforce-
Tenka
Broken Helix
Rally Cross
Riot

je PSX Spiel

94,95

DM

CVK Versand

Spesenrotherweg 49

56288 Kastellaun

Tel.: 06762/6362 FAX 1471

Wir lagern vor Madagaskar...

Holen Sie Ihre Augenklappe aus dem Schrank, wienern Sie Ihr Holzbein, und befreien Sie Ihren Wellensittich aus dem Käfig – Käpt'n Psygnosis hat Sie dazu auserkoren, eine Galleone voller blutrünstiger Piraten zu kommandieren. von Artur Hoffmann

Als wir das erste Mal davon hörten, daß Psygnosis ein Spiel produziert, in dem ein dickbauchiges Segelschiff die Hauptrolle spielt, waren wir etwas verwirrt. Kein Wunder, schließlich kennen wir so etwas nur aus dem Bereich der PC-Spiele. "Admiral Sea Battles" z.B. ist eine staubtrockene Simulation, die es mit der Ballistik der abgefeuerten Kanonenkugeln ziemlich genau nimmt. Um so größer war dann

unsere Erleichterung, als wir die erste spielbare Version von "Overboard!" in den Händen hielten.

ne Buddel voll Rum!

Bevor wir uns mit langen Vorreden aufhalten, lassen wir lieber Alan Bunker, Produzent der Piratenplündergeschichte, zu Wort kommen: "Overboard ist im Grunde ein Actiongame mit einer Vielzahl von Puzzle- und Strategieelementen. Außerdem beinhaltet der Titel noch einen Schuß Humor, der jede Alters-

klasse anspricht. Die Idee, die dahintersteckt, ist folgende: Sie hetzen in einer aufgemotzten Super-Turbo-Galleone über die hohe See und zerstören alle feindlichen Elemente. Die Eroberung von Städten und die Vernichtung von Feinden sind eminent wichtige Schritte auf Ihrem Weg zum Erfolg. Allerdings müssen Sie auch versteckte Schatzkarten finden, die ihnen den Weg zum verborgenen Gold und zu verlorenen Reichtümern aus alten Plünderungen weisen. Aufgrund des rasanten Spielab-



[1] Immer wieder können Sie andocken, um sich mit neuen Vorräten für Ihren nächsten Auftrag zu versorgen. **[2]** Overboard! bietet viele verschiedene Gegner, mit denen Sie natürlich kurzen Prozeß machen müssen.

■ HERSTELLER:	Psygnosis	■ HERKUNFTSLAND:	England
■ ENTWICKLER:	Psygnosis	■ GENRE:	Action
■ VERFÜGBAR AB:	Oktober	■ ANZAHL DER SPIELER:	1-2

[1] Overboard! bietet Ihnen eine große Auswahl an Waffen. Hier sehen Sie eine Flugbombe. **[2]** Oftmals werden die Kämpfe wirklich wild, um nicht zu sagen, ein Höllenspaß.



Der maritime Shoot'em-Up-Actionpuzzler besteht aus 20 weiträumig angelegten Levels, die sowohl optisch als auch designtechnisch sehr ansprechend wirken.

laufs werden Sie des öfteren zum Nachdenken genötigt."

Der maritime Shoot'em-Up-Actionpuzzler besteht aus 20 weiträumig angelegten Levels, die sowohl optisch als auch designtechnisch sehr ansprechend wirken. Hervorzuheben ist hierbei vor allem das alles

beherrschende Element: das Wasser. Durch die Transparenzeffekte und den Einsatz von Licht und Schatten



[1] Overboard! beinhaltet einen Deathmatch-Modus, welcher in Puncto Funfaktor fast an "Micro Machines V3" heranreicht. **[2]** Ein wirklich enormes Unterwasservieh. **[3]** In diesem Game warten viele Häfen darauf, von Ihnen angesteuert zu werden. **[4]** Geheimwaffe: Verwandeln Sie Ihre Galleone in ein Luftschiff!

sieht das feuchte Naß sehr realistisch aus. Dieses Attribut trifft auf diverse Gegner nicht zu: Betrunkene Kraken, Kamikaze-Fische, Killer-Papageien und explodierende Saurier kennen wir höchstens aus manchen Filmen der britischen Komikertruppe Monty Python.

Um diesen tierischen Gegnern eins auszuwischen, verfügen Sie anfangs lediglich über eine schmalbrüstige Bordkanone. Im weiteren Spielverlauf stolpern Sie über insgesamt acht verschiedene Waffensysteme wie z.B. Minen, Flammenwerfer oder einen alles vernichtenden Ölteppich.

Duell um acht!

Besonders stolz sind die Entwickler auf den Zwei-Spieler-Modus, der entweder in friedlicher Kooperation oder tödlichem Duell ausgetragen wird. Hierzu läßt uns Alan Bunker noch wissen, daß "sowohl Struktur als auch Design des Multi-Player-Deathmatch-Modus an den indizierten PC-Shooter "Quake" angelehnt sind." Einschränkung führt er an: "Wir haben aber auch unsere eigenen Ideen eingebracht. So dür-



Overboard! beinhaltet alle Arten von Wetterverhältnissen. Daher müssen Sie neben den Feinden auch noch mit Stürmen zurechtkommen.

fen Sie zum Beispiel ein Deathmatch vorher einsehen, so daß Sie wissen, in welche Stufe Sie einsteigen. Das Fehlen dieses Features in Quake irritiert oftmals, vor allem, wenn Sie das Game noch nicht so oft gespielt haben."

Von der technischen Seite her gesehen ist auch die Programmierung der Schiffsphysik hervorzuheben. Da auf den virtuellen Weltmeeren unterschiedliche Wetterbedingungen vorherrschen, verhält sich die Nußschale bei strenger See natürlich anders als bei normaler Witterung. Diese Eigenschaft kommt vor allem beim Durchfahren der engen, gegnerübersäten Passagen zum Tragen. Hier ist eine ruhige Hand gefragt.



mom



Angespielt | Rapid Racer



Da die innovativen Ideen im Bereich der kursgebundenen Rennspiele schnell aufgebraucht waren, taten sich die Entwickler reichlich schwer damit, neue Akzente in dieses überstrapazierte Genre einzubringen. Bisher waren die Ergebnisse daher auch recht unspektakulär. Mit "Rapid Racer" ist Sony auf dem besten Wege, dies nun endlich zu ändern. von Artur Hoffmann



Eine der vielen begehrten virtuellen Trophäen, die Sie in Rapid Racer erringen.

Bis vor kurzem war das Hauptproblem für Programmierer von auf Wasser basierenden Games, die nasse Oberfläche in ihrer Bewegung überzeugend darzustellen. Die einzigen Spiele, in denen dies bisher halbwegs gelang, sind "Crash Bandicoot" und "Tomb Raider" – der letztgenannte Titel besticht sogar gerade durch das realistische Schwimmgefühl, das er vermittelt. Die Herausforderung für die Programmierer ist dabei, die Grafik-Engine dazu zu bringen, die schier unglaubliche Anzahl von Polygonen zu bewegen, derer es bedarf, um einen lebensechten Wassereffekt zu schaffen. Nach zwei Jahren Arbeit an ihrer Engine glaubt Sonys Team, daß es die Mechanik nun im Griff hat. Wir durften kürzlich eine frühe Preview-Version anspielen, und es sieht ganz danach aus, als hätte SCE keine Zeit vergeudet – das Wasser wirkt unwahrscheinlich realistisch und "fühlt" sich auch so an. Die nasse Spielumgebung wird zweifellos der Hauptanreiz beim Kauf dieses Titels sein.

Um noch mehr über das Game herauszufinden, haben wir mit Pascal Jarry, dem Entwicklungsmanager von SCE, gesprochen. Dieser erzählte uns alles über den Werdegang



[1] Als wir Rapid Racer zum ersten Mal sahen waren einige von uns der Meinung, daß der Titel wie ein Arcade-Game aussehe. **[2]** Jedes Boot hinterläßt eine sehr realistische Gischt. **[3]** Der Kurs Tropical Island.

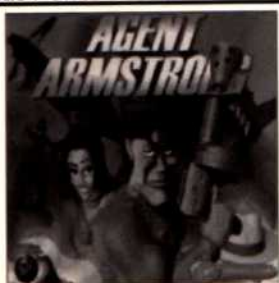


des Spiels. Zunächst baten wir ihn darum, den Reiz zu beschreiben, den dieses Spiel ausmacht: "Geschwindigkeit, Power, Spaß und Energie! Es ist der erste Renntitel für die PlayStation, der im nassen Element zu Hause ist, und er bietet gleichzeitig Arcadeaction und realistische Simulation. Das Spiel läuft dazu in High-Resolution-Grafik bei 50 Frames pro Sekunde ab – was noch keinem anderen Rennspiel vorher gelang. Rapid Racer wird auch bisher unerreichte Wassersimulation und lebensechte Steuerung der Boote bieten. Mit dem neuen Tracksystem könnten Sie den Rest Ihres Lebens damit verbringen, immer neue der 256.000

Kurse auszuprobieren!". Noch einmal langsam: Es handelt sich tatsächlich um 256.000 Tracks! Bevor Sie aber nun alle sofort losschreiben und von uns wissen wollen, wie zum Kuckuck solch eine Anzahl möglich ist, werden wir dies schnell erklären. Wenn Sie einmal die normalen 18 Parcours geschafft haben, bekommen Sie Zugang zu einem Fraktal-Generator, der alle Arten von Elementen zu neuen Kursen berechnet und Ihnen so jedesmal einen zusätzlichen Track

PSX Videospiele:

4-4-2 Fußball	69,95
A. Senna Kart Duel <R>	79,95
Actua Soccer Club Ed.	79,95
Adidas Power Soccer	79,95
Adidas Power Soccer 2	84,95



Agent Armstrong * <9.97>	89,95
Agile Warrior - F 111 <A>	69,95



All Star Soccer <SP>	89,95
Aquanaut's Holiday <SIM>	69,95
Assault Rigs <Link> <A>	69,95
Baphomet's Fluch <ADV>	79,95
Battle A. Toshinden 3*	89,95
Battle Stations <ST>	79,95
Bedlam <A/STR>	89,95
Black Dawn <A>	59,95
Blam! Machinehead <A>	69,95
Blazing Dragons <ADV>	69,95
Blood Omen	89,95
.....Legacy of Kain <ADV>	89,95
Burning Road <Link/R>	69,95
Carnage Heart <A/STR>	69,95
Chronicles of the	79,95
.....Sword <ADV>	79,95
Command &	89,95
.....Conquer <STR>	89,95
Contra - Probotector <A/SH>	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 <A>	79,95
Davis Cup Tennis <SP>	69,95
Descent 1 & 2 <A>	je 59,95
Disc World <ADV>	79,95
Earthworm Jim 2 <JR>	69,95
Epidemic <A>	69,95
Excalibur <ADV>	89,95



Exhumed <A>	69,95
Extreme Games 2 <SP>	69,95
Floating Runner <JR>	69,95
Formel 1 <Link> <R>	89,95



Formel 1 '97 * <9.97>	99,95
G-Police* <3D-SH/9.97>	89,95
Grid Run <A>	79,95



Hard Boiled <A>	89,95
Hardcore 4x4 <R>	79,95
Independence Day <A>	79,95
Int. S. Soccer Deluxe <SP>	69,95
International Superstar	89,95
.....Soccer Pro <SP>	89,95
Jet Rider <R>	69,95
John Madden '97 <SP>	64,95

PSX Videospiele:

Jumping Flash 2 <A>	69,95
Jupiter Strike <SH>	69,95



Jurassic Park 2 * <9.97>	89,95
Kileak the Blood <A>	69,95
King's Field <RPG>	69,95
Little Big Adventure	79,95
Lost Vikings 2 <G>	69,95
Mechwarrior 2 <R>	79,95



Mega Man X3	79,95
Mickey's Wild Adventure	79,95
Micro Machines V3 <R>	89,95



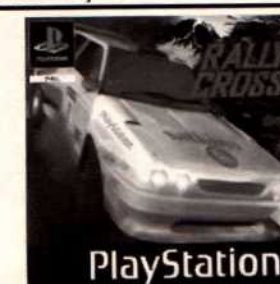
Monster Truck * <8/9.97>	89,95
Motor Toon GP 2 <R>	79,95
MTV'S Slamscape <A>	79,95
Namco Museum 2 & 3	je 69,95
Nanotek Warrior <SIM>	79,95
NBA In the Zone 2 <SP>	84,95
NBA Jam Extreme	69,95
NBA Live '97 <SP>	64,95
Need for Speed 2 <R>	69,95
NFL Game Day	69,95
NFL Quarterback '97	69,95
NHL Face Off <SP>	79,95
NHL Face Off '97 <SP>	69,95
NHL Hockey '97 <SP>	64,95
NHL Powerplay Hockey	69,95
Overblood <ADV>	79,95
Parappa The Rapper <9.97>	89,95
Penny Racers <R>	69,95

Fast 250 verschiedene Play Station-Spiele auf Lager !!!

Perfect Weapon <F>	79,95
PGA Golf '97 <SP>	64,95
Philosoma <SH>	69,95



Porsche Challenge <R>	69,95
Power Move Wrestling	79,95
Psychic Force <F>	79,95
Rage Racer <R>	79,95
Raging Skies <Link/SH>	89,95
Ray Storm <SH> <9.97>	89,95
Ray Tracers <R> <9.97>	89,95
Raiden Project <SH>	69,95



Rally Cross <R>	89,95
Ran Soccer <a/SP>	69,95
Raven Project <A/ADV>	89,95
Rebel Assault 2 <SH>	84,95
Resident Evil <ADV>	89,95
Resident Evil <us/ADV>	99,95
Resident Evil &	99,95
.....Spieleberater	99,95

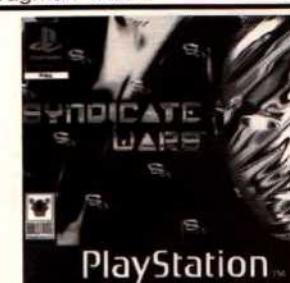
PSX Videospiele:



Resident Evil "Directors Cut" * & Demo Resident E. 2 <9.97>	89,95
Return Fire <A/ST>	69,95
Ridge Racer Rev. <R>	79,95



Road Rage <R>	89,95
Hobotron X <A>	69,95
Sampras Tennis <SP>	69,95
Samurai Shodown 3 <F>	69,95
Sim City 2000 <ST>	79,95
Skeleton Warriors <A>	59,95
Slamscape "MTV" <A>	79,95
Soulblade <F>	89,95
Space Jam <SP>	69,95
Spider <A>	79,95
Spot goes to Hollywood	59,95
Stadt der verlorenen Kinder	79,95
Star Gladiator <F>	59,95
Street Racer <R>	59,95
Streetfighter Alpha 2	79,95
Strike Point <3D-SH>	79,95
Suikoden <RPG>	89,95
Super Puzzle Fighter 2	79,95
Swagman <ADV>	89,95



Syndicate Wars <ST>	79,95
Tekken 2 <F>	89,95
Ten Pin Alley "Bowling"	69,95
Tenka <A>	89,95
Test Drive: Off Road <R>	89,95

Thunderhawk 2 <3D-SH>	69,95
Tilt "Flipper"	69,95
Time Crisis & Gun <jap>	169,95
Tobal No. 1 <F>	79,95
Tokyo Highway Battle	89,95
Tombrader <A/ADV>	79,95
Tombrader &	99,95
.....Spieleberater <A/ADV>	99,95
Trash It <A/D/JR>	89,95
Twisted Metal 2 <R/A>	79,95



V-Rally <R>	89,95
Vandal Hearts <ST>	89,95
Victory Boxing <F/S>	79,95
Virtua Pool <SP>	79,95



Warcraft 2 * <8/9.97>	89,95
Wing Commander 3 & 4	je 89,95
X-Com 1 - Enemy... <a/ST>	89,95
X-Com 2 - Terror ... <ST>	79,95
Xevious 3D/G+ <SH>	89,95

PSX - ZUBEHÖR:



PlayStation	359,95
5 Spieler Adapter	59,95
Action Replay Game Buster	89,95
Adapter für Joystick	39,95
Antennenkabel	39,95
CD-Leerhüllen <10er Set>	5,90
Demo CD "PSX Picks" <us>	14,95
Demo CD "Jam Pack" <us>	24,95

E3 MESSE-VIDEO	
<News & aktuelle Infos	
über eine große Anzahl	
neuer Games für PSX, N64,	
Saturn, etc. >	
direkt aus Atlanta	39,95

GUN - Pistole	49,95
Gun Avenger	59,95
Gun Justifier	69,95
Gun &	89,95
.....Laseraufsatz	89,95
Infaot-Joypad-Set	59,95
Joyboard Namco	89,95
Joyboard Alps	89,95
Joyboard Ascii	49,95
Joyboard farbige	je 29,95
Joyboard Hori PS 10B	49,95
Joyboard Innovation	19,95
Joyboard Original	39,95
Joyboard Sakara DX607	49,95
Joyboard SV 1103	34,95
Joyboard Zero (Capcom)	39,95
Joyboardverlängerung	19,95
Joystick Analog	99,95
Joystick Ascii	89,95
Lenkrad mit Fußpedalen	129,95
Lenkrad V3	139,95
Link Kabel	19,95
Memory Card	29,95
Memory Card "Original"	39,95
Memory Card 8 MB	59,95
Memory Card 240 Slot	69,95
Memory Card 360 Slot	89,95
Mouse	49,95
neGcon <Analog-Pad>	69,95
Play Station	279,95
PSX stabile Tragetasche	9,95

PSX stabile Tragetasche & Memory Card & Pad	79,95
RGB Kabel	19,95
Importspele (us/jap)	ab 39,95

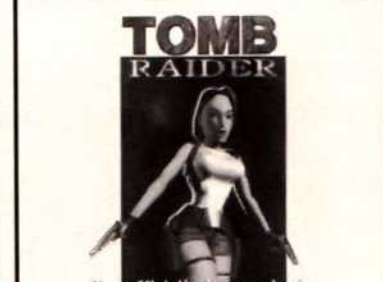
Über 40.000 Artikel für Video- und PC Spiele auf Lager !	
Davon allein über 10.000 Artikel für Play Station !!!	
Deutsche Spieleberater:	
Alien Trilogy	14,80
Alone in the Dark 1 & 2	14,80
Baphomet's Fluch	14,80
Blazing Dragons	14,80
Casper	14,80
Chronicles of the Sword	14,80
Command & Conquer	14,80
Cyberia, "D"	je 14,80
Disc World 1 & 2	14,80
Excalibur	14,80
Fade to Black	14,80
Little Big Adventure	14,80
Myst	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
Toshinden 2	14,80
Time Commando	14,80

Tombrader	29,95
Warhammer	14,80
Wing Commander 3 & 4	je 14,80
Umhauchip & Anleitung	29,95

Info: Unterstrichene, Kursive, Schwarze Titel = Preisreduzierung	
Balken mit weißer Schrift = Neuheiten	
A = Ausländische Anleitung	



Tombrader	29,95
Warhammer	14,80
Wing Commander 3 & 4	je 14,80
Umhauchip & Anleitung	29,95



Tombrader	29,95
Warhammer	14,80
Wing Commander 3 & 4	je 14,80
Umhauchip & Anleitung	29,95

Info: Unterstrichene, Kursive, Schwarze Titel = Preisreduzierung	
Balken mit weißer Schrift = Neuheiten	
A = Ausländische Anleitung	

PLAY STATION - SONDERANGEBOTE:

Air Combat <A>	39,95
Alien Trilogy <dt./A>	49,95
Alien Trilogy "uncut" <a/A>	49,95
Alone in the Dark 2 <ADV>	49,95
Battle Arena Toshinden	39,95
Blam! Machinehead <a/A>	59,95
Breakpoint Tennis <SP>	49,95
Cheesy <JR>	59,95
Chessmaster <ST>	49,95
Criticom <F>	39,95
Cybersled <A>	49,95
Cyberspeed <R>	39,95
Darkstalkers <F>	49,95
Destruction Derby <R>	39,95
Disruptor <a/A>	59,95
Earthworm Jim 2	59,95
Fade to Black <A/ADV>	49,95
FIFA Soccer '96	39,95

FIFA Soccer '97	49,95
Firo & Klawd <a/A>	59,95
Galaxy Fight <F>	49,95
Gex <JR>	49,95
Goal Storm <SP>	49,95
Hi-Octane <R>	49,95
Hyper Final Tennis	49,95
In the Hunt <SH>	39,95
Incredible Hulk <A>	49,95
Iron & Blood <F>	59,95
Iron Man XO Manowar <F>	49,95
Johnny Bazookatone <JR>	49,95
Jupiter Strike <SH>	49,95
Konami Open Golf <SP>	59,95
Lone Soldier uncut <a/A>	59,95
Magic Carpet <A/ST>	59,95
NBA - In the Zone <SP>	49,95
NBA Jam Tournament	49,95
NBA Live '96 <SP>	49,95
Novastorm <SH>	49,95
Off World Interceptor <R>	59,95
Olympic Games <SP>	59,95



ZEICHENERKLÄRUNG:	
A = Action	
ADV = Adventure	
F = Fighting	
G = Geschicklichkeit	
JR = Jump 'n 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	
* = geplante Neuerscheinung	

Besuchen Sie auch unseren Laden in 48155 Münster * Weseler Str. 54 *	
Tel.: 0251 - 52 55 22 Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen!	

Verkaufs-Charts: 20.07 - 21.08.	
1. V-Rally	< 1 >
2. Resident Evil	
3. Tombrader	
4. Exhumed	< 3 >
5. Olympic Games	
6. Command & Conquer	
7. Need for Speed 2	
8. Worms	< 9 >
9. Syndicate Wars	< 4 >
10. Rage Racer	< 10 >

Besuchen Sie auch unseren Laden in 48155 Münster * Weseler Str. 54 *	
Tel.: 0251 - 52 55 22 Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen!	



Ab Oktober erhältlich: 80-seitiges DIN A4 4-Farb-Magazin mit Produktüberblick vieler N64, PSX und SATURN Artikel (überwiegend mit Bild und Kurzbeschreibungen), Spiele-Previews, -Reviews, Underground-Berichten aus Europa, USA und Japan und Verlosung mit 33 Gewinnen !!! - Erhältlich an jeder gutsortierten Zeitschriften-Verkaufsstelle & beim "Freak's Shop", für DM 1,90 !

Angespielt | Rapid Racer



[1] Die Wassereffekte sind phantastisch. **[2]** Die Grafik ist bestechend – wenn sie sich bewegt. **[3]** Der Grand-Canyon-Level ist besonders beeindruckend. **[4]** Die Tunnelsequenz... **[5]** ...beim Einfahren. **[6]** Ansetzen zum Überholen. **[7]** Der Russland-Kurs.

Mit dem neuen Tracksystem könnten Sie den Rest Ihres Lebens damit verbringen, immer neue der 256.000 Kurse auszuprobieren!

erstellt. Recht beeindruckend, das ganze. Wer auch immer damit beschäftigt sein wird, eine Anleitung mit Tips dafür zu verfassen, wird wohl zweifeln.

Kapitänspatent

Als wir selbst Rapid Racer gespielt haben, schien der Steuerungsmechanismus sehr an die "WipEout"-Games angelehnt zu sein. Die hinteren Buttons werden zum Bremsen, sowie auch zum Schleudern um die Kurven eingesetzt. Pascal sagt, daß es im Rennen sowohl darum geht, den Wasserstrom zu besiegen als auch Ihre Gegner: "Die Spieler können die Wellen durchbrechen oder auch im Kielwasser eines Mitstreiters hängenbleiben. Wenn das Boot etwas verbessert wird, kann es dann leicht versetzt werden, um den haarigen Stellen auszuweichen. Auch läßt sich im Verlauf des Games der Kiel des Racers dahingehend verändern, daß es besser durch das kühle Naß

schneidet und schneller und weicher läuft. Es gibt auch ideale Rennlinien auf jedem Track, die man am besten erwischt, indem man das Wasser dort meidet, wo es recht aufgewühlt ist. So arbeitet sich der Spieler langsam zu seinen Rundenrekorden vor".

Wir fragten uns, warum sich sie Entwickler gerade für den am schwierigsten zu reproduzierenden Untergrund, Wasser, entschieden haben. "Ganz einfach!", sagt Pascal. "Weil es eine großartige Gelegenheit war, ein echtes 3-D-Rennspiel zu entwickeln, mit all dem Potential, das so eine Umgebung bietet. Es erschien uns aber auch die nötige frische Brise in das ganze Genre zu pusten. Wir arbeiten seit zwei Jahren an dem Code und verbessern ihn immer noch täglich."

Wellenrauschen

Wo wir gerade von frisch sprechen; wir fragten uns auch, ob es irgend etwas anderes in diesem Game gibt, was wir noch nie zuvor gesehen haben. Und natürlich ist da wirklich etwas: "Drei Punkte. Zunächst ein optimierter 2-Player-/Multi-Player-Modus, statt der üblichen abgespeckten Kompromißlösungen. Dann ist da auch der Fraktal-Track-Generator und drittens der speziell komponierte Soundtrack, der wie in

einem Film abläuft. Es gibt ein zentrales musikalisches Thema, das sich jedem neuen Kurs anpaßt, nicht die üblichen lizenzierten Songs oder Gitarrenuntermalungen der anderen Spiele."

Nachdem Pascal "SCUD Race" und "Wave Race 64" als Einflüsse auf die Entwicklung des vorliegenden Titels nannte, fügt er sofort an, warum Rapid Racer seiner Meinung nach besser sein wird als die beiden Games: "Wir haben die Dynamik des Rennens besser umgesetzt als Wave Race 64, das zwar ein kompetentes Produkt ist, aber einen enttäuschenden 2-Player-Modus beinhaltet. Rapid Racer unterstützt bis zu fünf Spieler und bietet eine Fülle von verschiedenen Modi an, wie z.B. Sud-



Während die Wassereffekte auf dieser Seite etwas seltsam aussehen, ist es erstaunlich, wie echt sie wirken, wenn das Spiel läuft.



Sonys Entwickler-Team

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

den Death, Winner Stays On und Meisterschaften".

Neben dem Gameplay sind die Entwickler auch auf die technischen Neuerungen, die sie hervorbrachten, sehr stolz. Besonders beeindruckend ist dabei die High-Res-Grafik, die mit konstanten 50 Frames pro Sekunde abläuft. Daraufhin befragt, führt Pascal aus, daß sich Sony für diese anspruchsvolle Grafik entschied,

"weil es eine Herausforderung war. Es war ein hartes Stück Arbeit, aber das Ergebnis ist es wert." Bei der Leidenschaft, die Pascal für dieses Game zeigt, könnten wir ihn das ganze Heft durch erzählen lassen – leider mußten wir ihn dann aber doch unterbrechen. Eine Sache, über die er nicht so gerne sprach, waren die verborgenen Cheats. Wir hörten, daß irgendwo im Spiel ein spezieller Cheat für Besitzer von

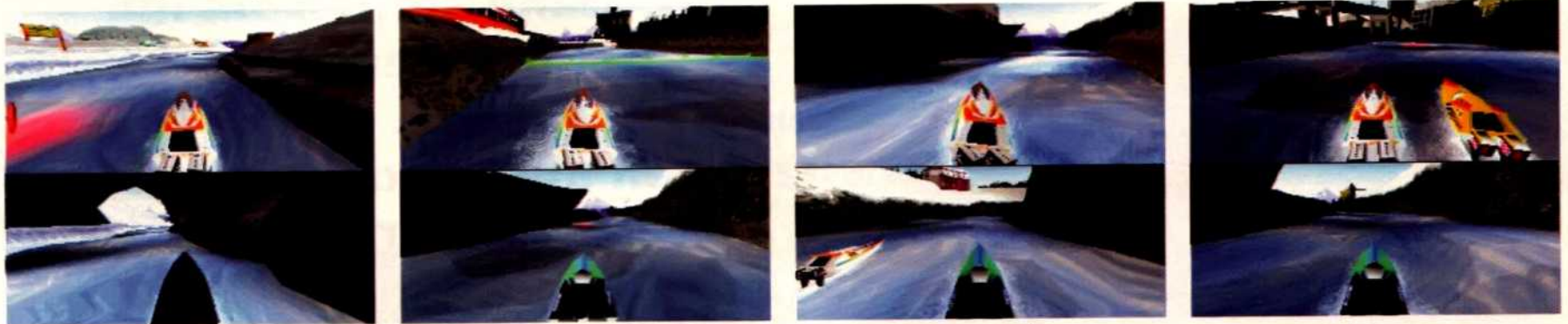
"Porsche Challenge" existieren soll, aber Pascal gab uns hierzu leider keine Auskunft. Alles, was er sich dazu abringen ließ, war die Aussage, daß es "sich lohne, es herauszufinden".

Rapid Racer hat gute Chancen, eines der besten Games des Jahres zu werden. Ob es uns allerdings gelingen wird, Ihnen alle 256.000 Tracks vorzustellen, steht auf einem anderen Blatt.



pat

Multiplayer-Fun



Die meisten Rennspiele bieten heute einen Split-Screen-Modus, um die Kunden glücklich zu machen. Rapid Racer enttäuscht auch hier nicht. Es gibt ein wirklich nützliches System, in dem Sie den Schirm entweder horizontal oder vertikal aufsplitten, ohne merklich an Geschwindigkeit einzubüßen. Wenn Sie mit mehr als einem Freund spielen möchten, gibt es für bis zu fünf Teilnehmer die Möglichkeit, eine Meisterschaft oder ein Turnier auszufahren. Und bei den 256.000 Kursen sind sicher einige dabei, die Sie sich nicht entgehen lassen wollen.

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
Controller Analog Pad Original	54,99
HF-Adapter Nachbau	29,99
Lenkrad mit Pedalen (Mad Catz)	139,99
Memory Card Nachbau bunt	29,99
Memory Card 720 Block LED-Anzeige	99,99
Multinorm Umbausatz	39,99
Negcon	79,99
RGB-Scartkabel	24,99
SONY-Bag	79,99
(Playstationtasche+1 Controller+1 Memory-Card)	

Sonderangebote

Actua Soccer Platinum	44,99
Alien Trilogie Platinum	44,99
Destruction Derby Platinum	44,99
Road Rash Platinum	44,99
Track + Field Platinum	44,99
Transport Tycoon	84,99
True Pinball Platinum	44,99
Worms Platinum	44,99

Formular 1 97

Fahren Sie als Michael Schumacher für nur 99,99DM!



NINTENDO 64



- auch bei uns!!!

Ständig über 200 PSX Titel ab Lager lieferbar!

VERSAND 99

...denn Computerspiele kauft man beim Spezialisten!

<http://www.versand99.com>

Bestellen Sie:

Versand 99 GmbH - Bergrather Str. 16a - 52249 Eschweiler
Bestellannahme: Mo-Fr 8.00-18.30 Uhr - Sa 10.00-13.00 Uhr

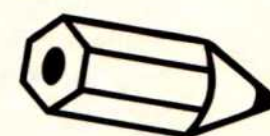
Tel: 0 24 03 / 2 11 88

Fax: 0 24 03 / 3 53 51

E-Mail: Versand99GmbH@T-Online.de

Versandkatalog

kostenlos und unverbindlich anfordern!



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



Warcraft 2

89,99



Oddworld - Abe's Oddysee

79,99



Jurassic Park - Vergessene Welt

88,99

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. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Alle Preise in DM!

Kennt Kennen Sie?

**Nein? Dann sollten Sie ihn
schnellstens kennenlernen!**

**Denn er ist der Held des vielleicht
witzigsten und innovativsten 3-D-Shooters
dieses Jahres.** von Michael Schmithäuser

Gags und witzigen Storylines. Und so präsentiert sich auch die neueste Entwicklung aus dem Hause Shiny nicht als bierernster und staubtrockener 3-D-Shooter, sondern als eine nicht ganz ernstzunehmende Persiflage auf das Science-fiction-Genre.

Drei Freunde müßt ihr sein

In nicht allzu ferner Zukunft – genauer gesagt im Jahre 1999 – startet die Armee der "Stream Riders" ihre Invasion auf den blauen Planeten. Die Eindringlinge nutzen die sogenannten "Streams" – das sind elektromagnetische Entladungen, die sich in langen Bahnen durch das ganze Universum ziehen – um in Form von purer Energie an ihr Ziel zu gelangen und sich dort zu materialisieren. Die völlig überraschte Weltbevölkerung muß vor der Alien-Übermacht kapitulieren und unterwirft sich den Angreifern aus den Tiefen des Weltalls. Die letzte Hoffnung der versklavten Menschheit sind drei höchst eigenartige Zeitgenossen, die seit fünf Jahren in einem Raumschiff die Erde umkreisen: Der ebenso geniale wie vertrottelte Erfinder Dr. Fluke Hawkins, sein junger Assistent Kurt und das Maskottchen Max, ein genetisch manipulierter, hochintelligenter Hund mit sechs Pfoten. Hawkins erkennt natürlich so-

fort den Ernst der Lage und beschließt, seinen Assistenten auf die Erde zu entsenden, um dort nach dem Rechten zu sehen. Ausgestattet mit einem kugelsicheren Ganzkörper-Schutzanzug (natürlich eine der brillanten Fluke-Hawkins-Erfindungen), einer neuartigen, handumschließenden Feuerwaffe und einem monströsen Spezialhelm stürzt sich Kurt ins Kampfgetümmel.

Kaum auf der Erde angekommen, macht Kurt auch schon Bekanntschaft mit dem wenig freundlichen Empfangskomitee der Stream Riders. Nicht nur, daß die monströsen Aliens aus vollen Rohren auf den armen Kurt schießen, nein, sie verhöhnen ihn sogar. Überheblich halten sie sich Zielscheiben vor die Köpfe, wackeln mit dem Gesäß und decken Kurt mit Schimpfwörtern ein. Da gibt's nur eins: Der blasierten Alien-Brut mit List, Tücke und brachialer Waffengewalt zeigen, wo der Bartel den Most holt.

Während des Spiels sehen Sie Kurt von hinten



1



2

**[1] Dieser üble Bursche ist der
Anführer der Stream Riders –
möchten Sie dem im Dunkeln
begegnen? [2] Ist es ein Vo-
gel? Ist es ein Flugzeug? Nein,
es ist Super-Kurt auf seinem
Flug zur Erdoberfläche.**

Wieder einmal wird die Erde von bösen Ausserirdischen angegriffen. Ein strahlender Held macht sich auf, die Menschheit zu retten und zeigt den miesen Aliens, was eine Harke ist.

Klingt langweilig? Wäre es auch, wenn der Plot nicht von den legendären Klamaukbrüdern von Shiny Entertainment stammen würde. Spätestens seit der abgedrehten Wurm-Odyssee "Earthworm Jim" ist das Team rund um den charismatischen Firmenchef David Perry bekannt für seine skurrilen Charaktere, verrückten

durch die dreidimensionalen Level hetzen. Das Auge wird während Ihrer Exkursionen auf ganzer Linie verwöhnt: Die 3-D-Grafik baut sich blitzschnell auf und ist absolut flüssig animiert. Düstere Gänge wechseln sich mit ausladenden Freiflächen, fremdartigen Bauwerken und fantastischen Innenraum-Designs ab. Kurt und seine Widersacher bestehen

aus Polygonen und bewegen sich in bester Zeichentrick-Manier. Für die perfekte akustische Untermauerung sorgen zahlreiche Sprach-Samples, ohrenbetäubende

Soundeffekte sowie düstere Industrial- und Techno-Tracks.

Grandioses Gameplay

Die audiovisuelle Pracht wird nur noch vom ungeheuer variantenreichen Gameplay übertroffen. Was das Entwicklerteam an Ideen eingebracht hat, würde locker für drei Spiele reichen. Neben dem Abfeuern von tödlichen Salven aus seiner Handfeuerwaffe kann Kurt weit entfernten Gegnern im sogenannten "Sniper-Modus" zu Leibe rücken. Nach dem Druck auf die Select-Taste sehen Sie das Geschehen durch Kurts elektronisches Helmvisier. Damit können Sie bis zu zwei Meilen entfernte Gegner bis auf Blickkontakt heranzoo-

men und zielgenau mit Projektilen, Granaten und Zeitbomben eindecken. Letzere eignen sich – z.B. durch einen Lüftungsschacht geworfen – ideal zum Ausräuchern geschlossener gegnerischer Bastionen.

Neben dem praktischen Visier hat Kurts Schutzanzug noch eine weitere Überraschung zu bieten:

Bei gedrückt gehaltener Sprung-Taste entfaltet sich vollautomatisch ein großflächiger Antigravitations-Fallschirm, der Kurt für kurze Zeit über den Boden schweben läßt oder dafür sorgt, daß er sich bei Sprüngen in die Tiefe keine Verletzungen zuzieht. Ab und an beglückt Sie Dr. Hawkings mit einer seiner neuesten Erfindungen, die an einem Fallschirm hängend aus dem Raumschiff abgeworfen wird. Darunter sind so nette Dinge wie eine vernichtende Atom-bombe im Taschenformat, die "Interessanteste Bombe der Welt" (einfach köstlich, wenn sich die Stream Rider um die Bombe herum versammeln und sie neugierig begutachten) oder ein Gerät, mit dem Sie den treuen Vierbeiner – Verzeihung, Sechsheiner – Max in seinem Flugzeug zu Hilfe rufen können, damit er eine Ladung hochexplosiver Kno-

chen über den gegnerischen Linien abwirft.

Zu den verrückten Darstellern und skurrilen Extrawaffen gesellt sich der ebenso anspruchsvolle wie vertrackte Level-Aufbau – die abwechslungsreichen Missionen verlangen neben einer schnellen Reaktion auch ein Höchstmaß an Hirnschmalz. Bereits die ersten spielbaren Level der frühen Alpha-Testversion haben die Redaktions-Mitglieder stundenlang an die Bildschirme gefesselt. Wir jedenfalls können die Veröffentlichung des fertigen Spiels kaum erwarten und werden Ihnen darüber in einer der nächsten Ausgaben Bericht erstatten. *mom*



[1] Augenweide: Die Gegner sind aus Polygonen zusammengesetzt und mit feinen Texturen überzogen.

[2] Kurt muß den Reaktor in die Luft jagen, um den steten Alien-Nachschub zu unterbinden. [3] Zwei Gegner haben sich in einem Schützengraben versteckt und feuern aus allen Rohren auf Kurt.

[4] Dieser Stream Rider ist zwar doppelt so groß wie Kurt, doch gegen die superschnelle Handfeuerwaffe unseres Helden hat er keine Chance.



2



2

[1] Mit dem Helmvisier wird der herumalbernde Stream Rider auf Sichtweite herangezoozt. [2] Einzelkämpfer Kurt macht kurzen Prozeß mit den Aliens.



4

Was das Entwicklerteam an Ideen eingebracht hat, würde locker für drei Spiele reichen.



Angespielt | **Croc – Legend of the Gobbos**



Mario, nimm dich in Acht: Ab Herbst tummelt sich ein kleines, grünes Krododil auf den Bildschirmen glücklicher PlayStation-Besitzer und schickt sich an, dich mit Haut und Haaren zu fressen! von Michael Schmithäuser



Mal ehrlich: Was ist an einem übergewichtigen italienischen Klempner mit Bierbauch und roter Schirmmütze eigentlich dran, daß ihn Gott und die Welt zum Superhelden der Videospiel-Szene hochstilisiert? Nun gut – Mario hat in seiner 64-Bit-Ausgabe allen gezeigt, wie toll ein Jump'n-Run in drei Dimensionen sein kann. Viele Videospiel-Freaks haben sich alleine wegen dieses (zugegeben brillanten) Titels ein Nintendo 64 zugelegt – und sitzen nun softwaremäßig auf dem Trockenen. Derweil holt Sony mit seiner (angeblich) veralteten 32-Bit-Konsole zum Gegenschlag aus – der Herbst '97 wird zum Herbst der 3-D-Jump'n-Runs auf der PlayStation. Psygnosis schickt "Rascal" auf die Mario-Jagd, Crystal Dynamics wirft erneut den Lurch "Gex" ins Rennen, und für Fox Interactive sprengt ein Krokodil namens „Croc“ die Grenzen der 32-Bit-Technik.

Atemberaubende Optik

Als das grüne Krododil zum ersten Mal über den Bildschirm einer Redaktions-Konsole stapfte, suchte jeder Kollege zunächst einmal unwillkürlich nach einem versteckten N64. Das ist nicht weiter verwunderlich: Die 3-D-Grafik von Croc läßt alles bislang Dagewesene weit hinter sich und würde selbst einem aktuellen Nintendo-64-Modul gut zu Gesicht stehen. Crocs Welt ist in kun-



terbunte Bonbon-Farben gehüllt und wirkt eher wie ein interaktiver Zeichentrickfilm als ein gewöhnliches Videospiel. Alle Landschaftsdetails und Gegenstände sind mit feinen Texturen überzogen; Echtzeit-berechnete Lichteffekte geben der perfekten Optik den letzten Schliff. Doch erst dann, wenn Sie das niedliche Reptil den Kopf drehen lassen, oder es per Joypad über die Wiese scheuchen, läßt die Grafik-Engine so richtig ihre Muskeln spielen. All die Details werden atemberaubend flott und absolut flüssig animiert – eine 3-D-Erfahrung, wie wir Sie bislang nur von der 64-Bit-Konsole her kennen. Stichwort "Kennen": All diejenigen, die schon einmal das Vergnügen mit Mario 64 hatten, dürfen sich auf ein Déjà-vu-Erlebnis der besonderen Art einstellen. Die Entwicklerfirma Argonaut Software hat sich kräftig beim Urvater aller 3-D-Jump'n-Runs bedient. Vom sympathischen Protagonis-



[1] Das flexible Reptil kann springen...
[2] ...steile Wände erklimmen...
[3] ...und sogar unter Wasser nach gefangenen Gobbos forschen.

ten über die niedlichen Gegner bis hin zur verspielten Grafikkulisse; von der beschwingten Hintergrundmusik über die eingängige Steuerung bis hin zu den zahllosen versteckten Extras – überall fühlt man sich an "Super Mario 64" erinnert. Mit einem Unterschied: Aufgrund der schönen Texturen sieht Crocs Welt ein bißchen besser aus als die Spielwiese des italienischen Klempners.

"Na und – dafür haben wir den besseren Controller!" werden die Verfechter der Nin-

Mit Croc sprengt Fox Interactive die Grenzen der 32-Bit-Technik.

tendo-Konsole nun einwenden. In der Tat gehört das N64-Pad mit seinem analogen Joystick zu den besten seiner Art. Doch Sony kann auch diesen Trumpf ausstechen: Mit dem neuen "Analog Controller" (ausführlicher Test in dieser Ausgabe) wird Croc auch steuerungstechnisch zum puren Genuß. Besitzer eines Standard-Joypads drehen das grüne Krokodil nach links oder rechts und lassen es durch einen Druck auf die obere oder untere Steuerkreuz-Taste nach vorne marschieren oder nach hinten zurückweichen. Wer dagegen den genialen Analog Controller sein eigen nennt, bewegt Croc mit dem linken Stick besonders schnell und komfortabel durch die virtuelle Landschaft. Mit dem rechten Stick läßt sich der Blickwinkel verändern – stufenlos in alle Richtungen. Und das alles in einem Höllentempo, ohne Flackern und ohne Polygonfehler.

Flexibles Krokodil

Diese Übersicht ist auch bitter nötig, wenn Sie Croc unbeschadet durch die 40 riesigen Level dirigieren möchten. Ihre Aufgabe: Retten Sie in jeder Welt sechs kleine Gobbos – drollige, rosafarbene Tierchen – aus der Gewalt des bösen Baron Dante. Dafür müssen Sie knifflige Plattformkonstruktionen überwinden, versteckte Eingänge aufspüren, geheime Mechanismen in Gang bringen und sich gegen die überall lauernden Schergen des Barons zur Wehr setzen. Letztere Aufgabe übernimmt der kräftige Schwanz des Pixel-Krokodils: Ein beherzter Druck



auf die Quadrat-Taste, und Croc vollführt eine filmreife 360-Grad-Drehung. Crocs herumwirbelnder Schwanz bereitet daraufhin allen Gegnern, die ihm zu nahe gekommen sind, schwere Kopfschmerzen. Große Holzkisten mit Fragezeichen (ja, woher kennen wir denn das...?) lassen sich mit einem Powersprung knacken und offenbaren Extras oder Diamanten. Diese Edelsteine sind das Lebenselixier des munteren Kroko-Hüpfers: Bei jedem Feindkontakt werden die angesammelten Steinchen wieder freigesetzt, was unser Reptil höchst verwundbar macht. Schaffen Sie es, Ihr Konto mit 100 Diamanten zu füllen, winkt – Sie haben es sicher schon erraten –

Die 3-D-Grafik von Croc läßt alles bislang Dagewesene weit hinter sich.

ein Bonus-Leben. Neben den Grundeigenschaften eines jeden Jump'n-Run-Helden – also Hüpfen, Rennen und Schlagen – hat Croc auch noch einige Spezialitäten auf dem Kasten. So kann er kletternderweise Wände erklimmen, schwimmen, tauchen und sogar fliegen (schon wieder dieser eigenartige Déjà-vu-Effekt...).

Alles in allem hat Fox Interactive mit Croc ein heißes Eisen im Feuer. Schon die Beta-Version ist eine grafische Offenbarung ohne jegliche Macken, und auch in Sachen Gameplay und Steuerung gibt sich die Kroko-Odyssee keine Blößen. Wir sind äußerst gespannt auf die finale Version dieses potentiellen "Mario-Killers" und freuen uns, Ihnen in einer der nächsten Ausgaben des PlayStation-Magazins einen ausführlichen Test zu präsentieren.



[1] Wer hat Bowser den Schildkrötenpanzer geklaut? **[2]** Kabinett der kuriosen Endgegner: Ein Mix aus Schneemann, Yeti und Steinbock. Jetzt nur nicht ausrutschen! **[3]** Hat hier jemand "Mario" gerufen? Zugegeben, die Ähnlichkeiten (rechts das Nintendo-Original) sind frappierend...



Die 3-D-Welten von Croc begeistern durch Detailreichtum und rasante Animation.



[1] Dieser riesige Levelwächter (eine Mischung aus Mike Tyson, einem Marienkäfer und einer Schildkröte) will es mit Croc im Boxring aufnehmen... **[2]** ...doch gegen die knallharten Schwanz-Ausleger des schlagkräftigen Reptils hat er keine Chance.



**Unsere Bestseller
im September.**

89.-

ROAD RAGE

Als Angehöriger einer Minderheit von Privilegierten messen Sie sich mit der Elite der japanischen Road Rage-Piloten. Schnallen Sie sich an und erleben Sie den ultimativen Adrenalinrausch.



99.-



ISS PRO

32 Nationalteams, gerenderte Polygon-Grafik, fantastische Spielbarkeit, umfangreiche Strategie- und Taktikoptionen sowie deutscher Live-Kommentar. Das derzeit wahrscheinlich beste Fußballspiel für Playstation.

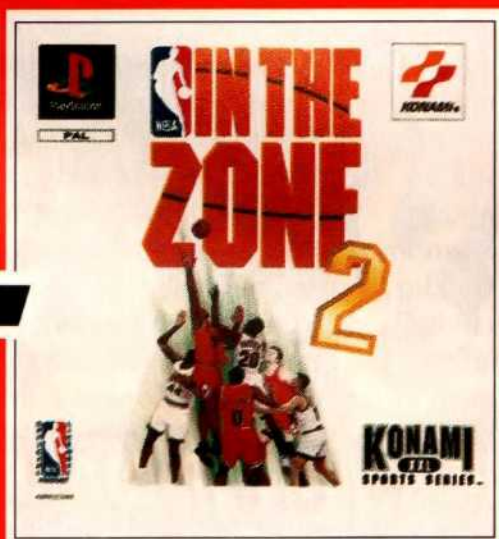
99.-



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.

99.-



NBA IN THE ZONE 2

Unglaubliche Detailverliebtheit, dynamisches Gameplay sowie intelligente CPU-Akteure zeichnen dieses Produkt aus. Es gibt derzeit keine bessere Basketball-Simulation. Mega Fun 2/97. Wertung: 90%.

89.-



TRASH IT

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

Media Markt

RESIDENT EVIL



DIRECTOR'S CUT



Schreck laß nach: Eine besonders blutrünstige und extraknifflige Version des Bestsellers "Resident Evil" soll Horror-Fans das Fürchten lehren. von Michael Schmithäuser

Terror in den Redaktionsräumen des PlayStation-Magazins: Pressesprecher Reza Abdolali von Virgin Interactive hatte bei seinem letzten Besuch etwas Grauenhaftes dabei: Den "Director's Cut" des Megasellers Resident Evil.

Während der Vorführung starrten manche Kollegen besonders gebannt auf den Monitor, während sich an-

dere schluckend abwandten und schnellstens den Raum verließen. Denn der Director's Cut ist in erster Linie eine unzensurierte Version des bekannten Horror-Adventures – wo im Vorgänger die Kamera gnädig wegschwenkte oder uns ein Schnitt vor dem Blick auf's Schlimmste bewahrte, wird in der Sonderausgabe besonders lange draufgehalten.

Die Entwicklerfirma Capcom hat sich die in der Filmindustrie beliebten Spezialversionen von Kinofilmen zum Vorbild

genommen, die mit dem Segen des Regisseurs (englisch "Director") auf den Markt gebracht werden. Meistens enthalten solche Director's Cuts vormals der Schere zum Opfer gefallene Szenen oder gar völlig neues Filmmaterial (so geschehen bei den kürzlich aufgeführten "Special Editions" der Star-Wars-Filme).

Stoff für Splatter-Fans

Und so ist auch der Director's Cut von Resident Evil kein völlig neues Spiel, sondern lediglich eine aufgepepptere Version des Superhits. Gleich zu Beginn erfährt man, was Sache ist: Die Introsequenz, übrigens in verbesserter FMV-Qualität, fällt gut eine Minute länger aus als die des Originals. Der



[1] Überall Blut: Der Director's Cut ist nichts für zarte Gemüter.
[2] Kanji für Einsteiger: Man beachte den japanischen Untertitel.
[3] Mit ein wenig Glück landen Sie auch mit der Pistole einen vernichtenden Treffer.



MESSE MÜNCHEN
INTERNATIONAL



IBM

WOCHENENDE FREIHALTEN!

TANTE KLARA UND ONKEL
HERBERTS NACHMITTAGSKAFFEE
KANN EINE WOCHEN WARTEN –
21. – 23. NOVEMBER IST
BITS & FUN WOCHENENDE.



bits & fun '97

3. INFO- UND VERKAUFSSHOW FÜR COMPUTER UND CONSUMER ELECTRONICS

MÜNCHEN • M,O,C, • 21.–23.11.1997

LILIENTHALALLEE 40 • TEL.: 089/5107-304 • FAX: 089/5107-429 • TÄGLICH 10.00 – 18.00 UHR • EINTRITT DM 12,-
DIE EINTRITTSKARTE BERECHTIGT ZUR KOSTENLOSEN BENUTZUNG ALLER MVV-VERKEHRSMITTEL FÜR DIE FAHRT ZUM
M,O,C, UND ZURÜCK. KARTEN ERHÄLTICH AN ZAHLREICHEN VORVERKAUFSSTELLEN IM S- UND U-BAHNBEREICH.

SAT.1

89

guitar

NC

M

KEYS

SOUND CHECK

com

<http://www.bitsandfun.de>

Internet
Magazin

PC Magazin
DOS

PRINZ

Funkschau

PlayStation
Magazines

PC

fit

3D

Angespielt | Resident Evil – Director's Cut

Platzende Schädel,
zerfetzte Körper und
abgetrennte Gliedmaßen –
R.E. Director's Cut ist
der pure Horror

Dieser freund-
licher Herr ist ein
Freudenquell für
jeden Kiefer-
chirurgen, Haut-
arzt, plastischen
Kosmetiker und
Textilreiniger.



FEAR HAS A NEW FACE...

Heiß ersehnt – Resident Evil 2

Schon über eineinhalb Jahre spannt Capcom die Fans des Horror-Adventures auf die Folter – denn die ersten Ankündigungen und Bilder zu Resident Evil 2 wurden schon Anfang 1997 an die Öffentlichkeit gebracht. Und so ist es nicht verwunderlich, daß die Frage "Wann kommt Resident Evil 2?" zu den meistgestellten in unserer Leserpost gehört. Laut Reza Abdolali von Virgin Interactive, müssen wir uns noch bis zum Frühjahr 1998 gedulden – ohne Gewähr. Denn bereits mehrmals wurde das Spiel komplett umgekrempelt, grafisch verbessert und mit neuen 3-D-Routinen versehen. Aktueller Stand: Immer noch Alpha-Testphase. Immerhin steht bereits der Plot: Das Geschehen spielt sich im Städtchen Raccoon ab, wo Sie mit zwei Charakteren auf Zombie-Hatz gehen. Mit von der Partie: Eine komplette Zombie-Polizeimannschaft, viele lebende Personen, mit denen man sich unterhalten kann, sowie jede Menge bössartige Zwischengegner. Die Grafik ist wesentlich detaillierter ausgefallen als beim Vorgänger, und dank Motion Capturing bewegen sich die Charaktere nun viel geschmeidiger. Unterm Strich erwartet uns mit R.E. 2 ein hochinteressantes Horror-Adventure – wenn es denn endlich erscheinen würde!



Kampf des Bravo-Teams gegen die Höllenhunde im Maisfeld und die grausig verstümmelten Mitglieder des Alpha-Teams werden in aller Ausführlichkeit dargestellt – mit platzenden Schädeln, zerfetzten

Körpern und abgetrennten Gliedmaßen. Dasselbe gilt für die ungeschnittenen Zwischensequenzen – da rollen die Köpfe und spritzt das Blut, bis sich weniger hartgesottene Spielern der Magen umdreht. Damit wird eines klar: Diese CD gehört keinesfalls in Kinderhände – was in eingeschränktem Maße auch schon für die "harmlosere" Vorgängerversion gilt. Mündige Splatter-Fans werden dagegen mit großer

Wahrscheinlichkeit ihre Freude an den besonders drastischen Videosequenzen haben.

Dreifaches Grauen

Doch der Director's Cut hat noch mehr zu bieten als Blut im Überfluß. Auf der CD finden sich drei unterschiedliche Versionen der Horror-Odyssee: Neben der unzensurierten Originalversion wartet auch noch eine stark vereinfachte "Beginner-Variante" mit größeren Munitionsvorräten und weniger angriffslustigen Zombies auf weniger bedarft Spieler. Und jene Cracks, die Resident Evil schon zimal durchgespielt haben, können sich an der "Arrange-Version" versuchen. Dabei handelt es sich um eine gründlich überarbeitete Variante, die vor Neuerungen nur so strotzt:

- Völlig neue Kamerawinkel sorgen für mehr Übersicht und bessere Dramaturgie.
- Neue Musikstücke verdichten die unheimliche Atmosphäre.
- Die Zombies sind weitaus intelligenter als ihre Vorgänger und stapfen zu allem Überdruß auch noch in größerer Zahl durch das verwunschene Gebäude.
- Treffer sind nun auch aus größerer Distanz möglich.
- Der sogenannte "Lucky Shot"



Mögen Sie Blut?
Wenn nicht, sollten
Sie einen großen
Bogen um den
ungeschnittenen
Director's Cut
machen.



Exklusive Resident Evil T-Shirts zu gewinnen!

Kenner der Horror-Materie haben Gelegenheit, sich schon bald mit einem von zehn hochexklusiven Resident Evil T-Shirts zu schmücken. Sie brauchen nur folgende Frage zu beantworten:

Wie lautet der japanische Originaltitel von Resident Evil?

Schreiben Sie die Antwort auf eine Postkarte und senden Sie diese unter dem Stichwort "Resident Evil" an den DMV Verlag, PlayStation Magazin, Dornacherstr. 3d, 85622 Feldkirchen.

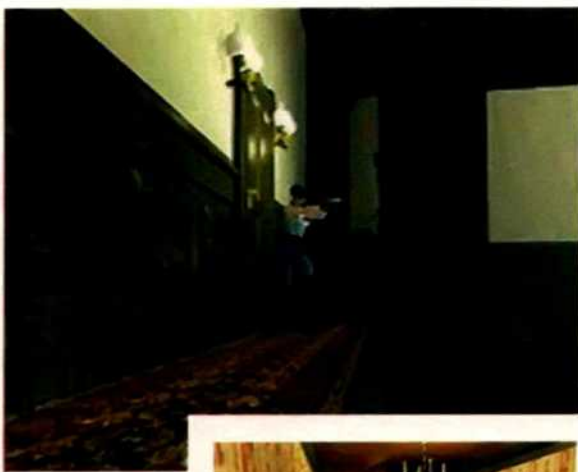
Bei mehreren richtigen Antworten entscheidet das Los, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Mitarbeiter des DMV/Franzis-Verlages und deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 2.10.1997.



- bläst angreifenden Untoten mit 20prozentiger Wahrscheinlichkeit den Kopf weg – selbst mit der kleinsten Waffe.
- Die Extras und Gegenstände zum Lösen der Puzzles wurden in anderen Räumen platziert.
- Jeder Spielfigur stehen zwei neue Outfits zur Verfügung, die jederzeit angelegt werden können.

All diese Neuerungen machen den Director's Cut auch für Besitzer des Originals interessant – besonders, wenn man einen Blick auf die zweite CD in der Hülle wirft. Darauf verbirgt sich nämlich eine spielbare Demo-Version des



Jede Menge neuer Kamera-Perspektiven sorgen für mehr Dramatik und bessere Übersicht.



wohl heißersehtesten PlayStation-Titels des kommenden Jahres – "Bio Hazard 2" (das ist der japanische Originaltitel von "Resident Evil 2"). Ganze 15 Minuten lang können Sie bis zu 20 Räume des langerwarteten Sequels erkunden.

Alles in allem ist der Director's Cut ein absolutes Muß für alle eingefleischten Fans des

Horror-Spektakels und alle PlayStation-Besitzer, die noch keine Version des Capcom-Knüllers ihr eigen nennen dürfen. Auf einen ausführlichen Test dieser Spezialversion verzichten wir und verweisen deshalb auf den PlayTest zum Original in der Ausgabe 09/96 des PlayStation-Magazins. *mom*



Mehr davon!

Wir vom PlayStation-Magazin hoffen, daß auch andere Softwarehäuser dem Trend zum Director's Cut folgen und spezielle Versionen ihrer Bestseller herausbringen. Hier unsere (nicht ganz ernst gemeinte!) Wunschliste:

1. Tomb Raider Uncensored: In Lara's Haus wartet ein Kleiderschrank voll mit reizenden Dessous zum Anprobieren auf die schöne Mrs. Croft.
2. Crash Bandicoot vs Mario: Crash fegt durch die Spielwelten von Mario 64, verprügelt Pinguine und schickt am Ende des letzten Level den arroganten Mario ins Jenseits.
3. Formel 1 Reality TV: Nach einem Bandencrash wird das Rennen unterbrochen, und man kann den Rettungsmannschaften beim Bergen der Fahrer zuschauen.
4. FIFA Soccer Brutal: Mit speziellen Tastenkombinationen reißt man Stürmern das Trikot vom Leib, tritt am Boden liegende Gegner, spuckt herumrölende Gegenspieler an und versetzt dem Schiri einen Kinnhaken.
5. Porsche Challenge Deluxe: Man tritt in seinem schicken Boxster gegen einen Jungspund im BMW Z3 und einen Rentner-Opa im Mercedes SLK an – natürlich mit stil-echtem Stinkefinger-Zeigen und wüsten Beschimpfungen.

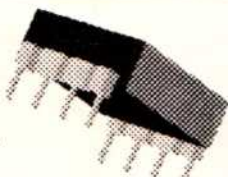
Wer mehr möchte als nur das Alltägliche, ist beim PRESSE-Fachhandel genau richtig. Hier finden Sie deutlich mehr Bereitschaft zu Leistung und Service. Zum Beispiel die Beschaffung von Spezial-Zeitschriften möglichst innerhalb 24 Stunden, fachkundige Beratung und stets auch Ihre Play Station.

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 Tiengarten - KEIN LADENGESCHÄFT !

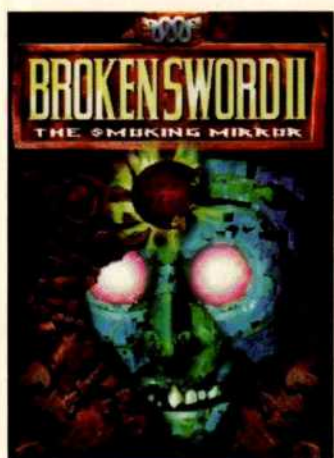
TEL. 030 / 399 031 55 FAX 57 Versandkosten: Vorkasse (Scheck/Bar/Kreditkarte(VISA/EURO/DINERS/AMEX)) 5 DM, Nachnahme 15 DM

Angespielt | Baphomets Fluch 2



Die Templer sind besiegt, die Liebe blüht, und Paris ist im Frühling sowieso am schönsten. Adventurefans wissen, wovon wir sprechen: "Baphomets Fluch". In Kürze folgt der mit Spannung erwartete zweite Teil.

Besser oder schlechter? von Artur Hoffmann



Der erste Teil dieses Adventures machte vor Jahresfrist Furore. Sowohl die PC- als auch die PlayStation-Version wurden nicht nur von der Presse mit großer Begeisterung aufgenommen. Angesichts der liebevoll gezeichneten Hintergrundgrafiken, der ausgetüftelten Bedienung und des unglaublich spannenden Plots, war dieser Erfolg auch gerechtfertigt. Alle Welt wartete seitdem gespannt auf das Sequel. Während unseres Besuchs auf der E3 konnten wir bereits die ersten Bilder des Nachfolgers in Augenschein nehmen, nun steht uns auch eine englische Previewversion – englischer Untertitel "Smoking Mirror" – zur Verfügung.

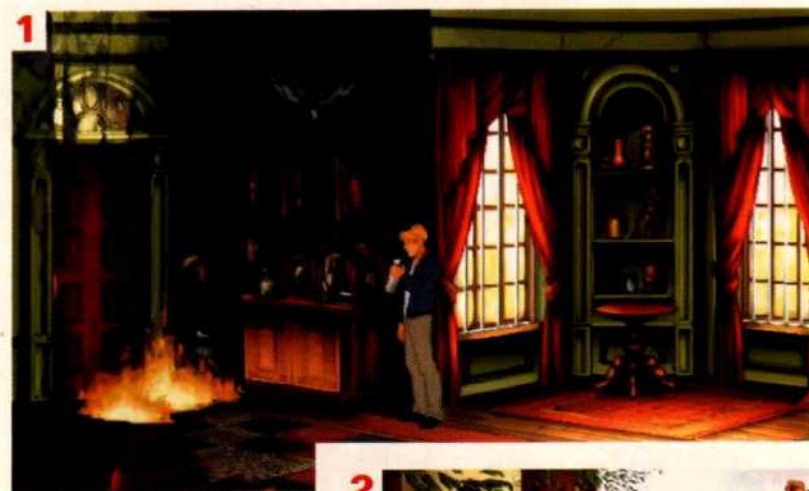
Die Hintergrundgeschichte ist dabei ähnlich spannend wie bei der Jagd auf die Neo-Templer. Das britische Entwicklerteam von "Revolution" hat sich wirklich mächtig ins Zeug gelegt.

Das grafiklastige Adventure setzt nach wie vor auf gezeichnete Hintergründe. Angesichts der Perfektion und der Liebe zum Detail, kann dieses Festhalten an alten Werten begrüßt werden.

Die Journalistin und ehemalige Fotografin Nico stößt bei ihren Recherchen in einem Drogenfall auf einen Händler, der sich auf Maya-Kunst spezialisiert hat. Bei genauer Inspektion seines Inventars fällt der rasenden Reporterin ein Päckchen in die Arme. Dieses enthält aber kein Kokain, sondern eine seltsam geformte Statue aus Onyx. Der bekannte Maya-Experte Professor Oubier soll Aufklärung bringen. Leider ist diese Type nicht das, was er sein sollte – ein lieber, geistesabwesender Wissenschaftler. An dieser Stelle kommt auch Nicos Ex-Freund George Stubbard ins Spiel. Gemeinsam starten sie dem Professor einen Besuch ab. Dabei wird der US-Boy niedergeschlagen, Nico wird entführt. Von diesem Zeitpunkt an schlittert das dynamische Duo in ein Abenteuer wahrhaft globalen Ausmaßes, in dem es von Drogenbaronen, Maya-Priestern und Meuchelmördern nur so wimmelt. Je tiefer das Team vordringt, desto unglaublicher wird die ganze Story...

Bildschön

Normalerweise wartet der zweite Teil eines Spieles zwangsläufig mit unzähligen grafischen Verbesserungen auf – die technische Entwicklung bleibt schließlich nicht stehen. Nicht so "Baphomet 2". Das



1 Hm. Wie komme ich durch diese Tür? Möglicherweise finde ich im Sekretär noch einen Hinweis...

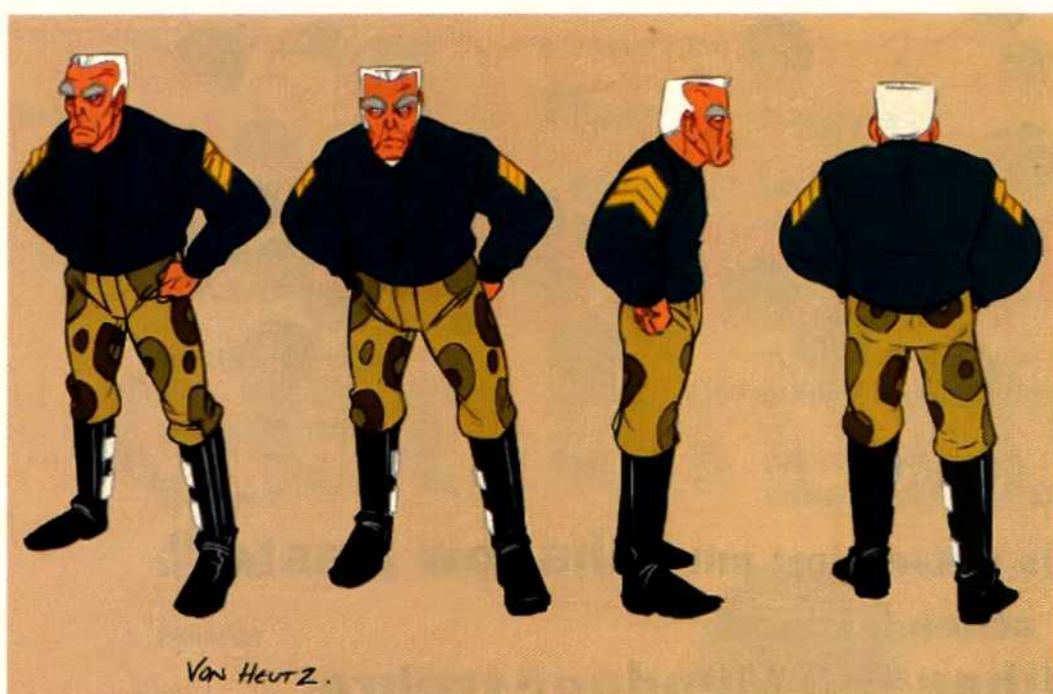
2 Der unehrenhaft entlassene Polizist läßt sich beim täglichen Fröhschoppen nicht aus der Ruhe bringen.



grafiklastige Adventure setzt nach wie vor auf gezeichnete Hintergründe. Angesichts der Perfektion und der Liebe zum Detail, kann dieses Festhalten an alten Werten allerdings begrüßt werden.

Auf dem Grafiksektor hat sich also ebensowenig verändert, wie bei der Besetzung der Hauptrollen. Nico und George treffen in den weltweit verstreuten Schauplätze auf zahlreiche alte Freunde wie zum Beispiel den arbeitsscheuen Polizisten, der auf der Terrasse des Straßencafés sitzt.

Lediglich die Anzahl der



Von Heutz.



Diese beiden Charaktere spielen eine große und vor allem undurchsichtige Rolle in dem Melodrama.

Dialoge soll – zugunsten einer Aufstockung der Puzzles – merklich eingeschränkt worden sein. Dabei werden, laut Sony, die gleichen Synchronsprecher zu Werke gehen wie in der Vorversion. Alles andere wäre auch ein schlechter Schachzug, da die hochprofessionelle Sprachausgabe von Teil 1 zu den besten überhaupt gehört.

Eines der größten Probleme der Adventures ist die Steuerung. Da nicht jeder PlayStation-Eigentümer zugleich im Besitz einer Maus ist, kommen Mißgeschicke à la "City of Lost Children" nicht gerade selten vor. Baphomets Fluch 2 ist mit der Maus natürlich komfortabler zu spielen als mit dem Joy-

pad – die Unterschiede liegen allerdings im kaum wahrnehmbaren Bereich.

Trotz minimaler Änderungen läßt sich bereits jetzt feststellen, daß auch Baphomets Fluch 2 an der Spitze der Adventures stehen wird.

mom



Panik unter den Helden: Nico und George in Bedrängnis.

MAGIC

ENTERTAINMENT

COMPUTER- & VIDEOSPIELE VERSAND

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

Bestelltelefon: (0 61 84) 6 27 88

Bestellfax: (0 61 84) 6 27 86
 E-Mail: magic@cwv.de
 Adresse: Hanauerstraße 26, 63505 Langenselbold

SONY PLAYSTATION		SONY PLAYSTATION		SONY PLAYSTATION	
Playstation Konsole PAL	DV 289,00	Joe Slam	DA* 94,95	VMX Racing	DV* 84,95
PSX Konsole umgebaut	DV 359,00	John Madden NFL '98	DA* 84,95	Warcraft 2	DV* 84,95
PSX Umbau	DV 70,00	Kick Off '97	DA* 89,95	Wargods	DA* 77,95
PSX Analog Joystk. Sony	DV 119,95	Kurushi	DA* 79,95	Warhammer 2: Dark Omen	DV* 84,95
PSX Bag incl. Controller & Memory Card	DV 79,95	Legacy of Kain	DV 84,95	Wild Arms	US 99,95
PSX Analog Controller	DV 54,95	Lifeforce Tenka	DA 94,95	Wing Commander 3	DV 84,95
PSX Control Pad Farbig	DV 34,95	Little Big Adventure	DV 84,95	Wing Commander 4	DV 84,95
PSX Control Pad Sony	DV 39,95	Machin' Gun	DA* 87,95	Wing Over	DA* 84,95
PSX Game Buster	DV 79,95	Magic the Gathering	DV* 84,95	Xenious 3-D	DA 79,95
PSX HF-Adapter Sony	DV 44,95	Manic Karts	DA* 84,95	SONDERANGEBOTE!!	
PSX Infrarot Joypad	DV 69,95	Mass Destruction	DA* 84,95	Actua Soccer	DA 44,95
PSX Joypadverlängerung	DV 19,95	MDK	DV* 89,95	Air Combat	DV 44,95
PSX Lasergun	DV 99,95	Mechwarrior 2	DA 89,95	Alien Trilogy	DV 44,95
PSX Link Kabel Sony	DV 44,95	MegaMan 8	DV* 94,95	Alone in the Dark 2	DA 59,95
PSX Link Kabel	US 24,95	MegaMan Battle & Chase	DV* 94,95	Battle Arena Toshinden	DV 44,95
PSX Mad Catz Lenkrad mit Gas & Bremse	US 139,95	Micro Machines V.3	DA 94,95	Bust a Move 2: The Arcade	DA 44,95
PSX Mem. Card 1 Meg	US 29,95	Midnight Run	DA* 94,95	Casper	DV 44,95
PSX Mem. Card 24 Meg	DV 89,95	Monster Trucks	DA* 94,95	Chessmaster 3-D	DA 44,95
PSX Mem. Card 48 Meg	DV 99,95	Monopoly	DV* 84,95	Contra (Probotector)	DA 69,95
PSX Memory Card Sony	DV 34,95	Moto Racer	DV* 84,95	Destruction Derby 1	DA 44,95
PSX Mouse Sony	DV 54,95	Motor Mash	DV* 84,95	Disruptor	DV 59,95
PSX Multi-Tap Sony	DV 59,95	Nascar Racing '98	DV* 81,95	Fade to Black	DA 44,95
PSX Namco A.Com.Stick	DV 99,95	Namco Museum Vol. 5	DA* 79,95	FIFA Soccer '96	DV 44,95
PSX NeGcon Pad Sony	DV 79,95	NBA Hangtime	DA* 94,95	Iron Man / XO	DA 44,95
PSX Predator Gun	DA 69,95	NBA Live '97	DA 84,95	Iron & Blood	DA 44,95
PSX PC Link	DA 79,95	Need IV Speed 2	DA 84,95	Int.Sp.star SoccerDeluxe	DA 69,95
PSX RGB Kabel	DV 24,95	Nightmare Creatures	DA* 84,95	Lost Vikings 2	DV 69,95
PSX Spec.ASCIIIPad Sony	DV 59,95	NFL Quarterback Club '98	DA* 84,95	PGA Tour Golf '96	DA 44,95
PSX VRF-1 Lenkrad	DV 139,95	NHL '98	DV* 84,95	Rayman	DA 44,95
SONY PLAYSTATION GAMES		NHL Breakaway '98	DA* 84,95	Revolution X	DA 29,95
Actua Golf 2	DA* 89,95	NHL Open Ice	DA* 94,95	Ridge Racer	DV 44,95
Adidas Power Soccer '97	DA 94,95	NHL Powerplay Hockey '98	DA* 84,95	Road Rash	DA 44,95
Agent Armstrong	DV* 84,95	Nuclear Strike	DV* 84,95	Shellshock	DV 61,95
Ace Combat 2		Oddworld: Abe's Odyssey		Suikoden	DA 79,95
All Star Baseball	DA* 84,95	Overboard	DV* 84,95	Supersonic Racers	DA 44,95
Atari Greatest Hits	DA* 69,95	Overblood	DA 84,95	Tekken 1	DV 44,95
Auto Destruct	DV* 84,95	Pandemonium	DA 84,95	The Incredible Hulk	DA 49,95
Ayrton Senna Kart Duel 2	DV* 84,95	Pandemonium 2	DA* 84,95	True Pinball	DA 44,95
BAT 3	DA* 84,95	Parappa the Rapper	DA* 79,95	Virtual Golf	DV 44,95
Batman & Robin	DA* 84,95	Pax Corpus	DV* 87,95	WipeOut	DV 44,95
Beast Wars	DA* 84,95	Peak Performance	DA* 84,95	Worms	DV 44,95
Bleifuß 2	DV* 79,95	Player Manager	DA 89,95	WWF Wrestlemania	DA 44,95
Bug Riders	DA* 77,95	PGA Tour '98	DA* 84,95	Wir führen auch PC CD-ROM SPIELE & ZUBEHÖR!	
Bust-A-Move 3	DA* 64,95	Porsche Challenge	DA 79,95	NINTENDO 64	
Baphomets Fluch	DV 84,95	Rage Racer (R. R. 3)	DA 99,95	N64 Konsole Pal	DV 299,00
Battle Arena Toshinden 3	DA* 79,95	Rapid Racer	DA* 84,95	N64 Controller Farbig	DV 54,95
Battle Stations	DA 84,95	Rally Cross	DA 79,95	N64 Controller Grau	DV 54,95
Blazing Dragons	DA 84,95	Ray Storm	DA* 79,95	N64 HF Adapter	DV 44,95
Broken Helix	DA* 94,95	Ray Tracers	DA* 79,95	N64 Joypadverlängerung	DV 19,95
Bubble Bobble 2	DA* 79,95	Rebel Assault 2	DA 99,95	N64 Memory Card 1 MEG	DV 39,95
Bubsy 3D	DA* 94,95	Reboot	DV* 84,95	N64 Memory Card 5 MEG	DV 69,95
Bushido Blade	JP 139,95	Resident Evil		N64 NTSC-Adapter	DV 39,95
Command & Conquer	DV 99,95	Director's Cut	DV* 84,95	N64 PC Link	DA 79,95
Command & Conquer 2		Risiko	DV* 84,95	N64 RGB (Scart) - Kabel	DV 29,95
Constructor	DV* 84,95	Rosco Mc Queen	DA* 84,95	N64 Rumble Pack	DV 39,95
Crash Bandicoot	DA 99,95	Sampras Extreme Tennis	DA 69,95	NINTENDO 64 Games	
Croc	DV* 84,95	Sim City 2000	DV 84,95	Blast Corps	DA* 109,95
Cruiser Crisis	DA* 84,95	Soul Blade	DV 99,95	Clayfighter 63 1/3	DA* 139,95
Crow: City of Angels	DV 84,95	Soviet Strike	DV 84,95	Dark Rift	US 189,95
Crypt Killer	DA 94,95	Spider	DV 84,95	Extreme G	DA* 139,95
Destruction Derby 2	DA 94,95	Streetfighter EX Plus	DA* 84,95	FIFA 64	DV 129,95
Discworld	DV 84,95	Strike Point	DV 94,95	Golden Eye 007	US* 199,95
Dreams	DV* 87,95	Super Pang Collection	DA* 94,95	Hexen 64	DA* 129,95
Exhumed	DV 84,95	Super Puzzle Fighter 2 Turbo	DA 69,95	Int. Superstar Soccer 64	DA 149,95
Fantastic Four	DA* 84,95	Supersonic Racers 2XS	DV* 84,95	Lylat Wars (Starfox 64)	DA* 129,95
Fatal Fury	DA* 79,95	Syndicate Wars	DV* 84,95	Multi Racing Championship	DA* 139,95
FIFA '97	DV 63,95	Swagman	DV 87,95	NBA Hangtime	DA* 129,95
Final Fantasy 7		Tekken 2	DA 99,95	NFL Quarterback Club '98	DA* 139,95
Flottenmanöver	DV* 84,95	Tiger Shark	DA* 81,95	Pilotwings 64	DV 109,95
Formel 1 '97		Tilt	DA 79,95	Star Fox 64	US 199,95
Formular Karts	DA* 94,95	Time Crisis & Gun	JP 199,95	Star Wars: Shadow of the E.	DV 129,95
Frogger	DV* 84,95	Test Drive Off Road	DA 87,95	Super Mario 64	DV 89,95
Gex	DA 84,95	Tetris Plus	DA* 79,95	Super Mario 64 Spielber.	DV 24,80
Gex 2	DA* 84,95	Tokyo Highway Battle	DA* 94,95	Super Mario Kart 64	DV 89,95
G-Police	DA* 99,95	Tomb Raider	DV 84,95	Turok	DV 139,95
Grand Theft Auto	DA* 84,95	Tomb Raider Lösungsheft	DV 14,80	Turok Pal	EV 139,95
Heavens Gate	DA* 84,95	Total NBA '99	DA 79,95	Wargods	DA* 129,95
Hercules	DV* 84,95	Transport Tycoon	DV* 84,95	Wave Race 64	DV 89,95
Independence Day	DV 84,95	Trash It	DA 84,95	Wayne Gretzky's 3D Hock.	DA* 129,95
Int. Superstar Soccer Pro	DV 94,95	Ubik	DV* 87,95	*Spiele waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar!	
Isnogud	DA* 94,95	V-Rally	DV 89,95	HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!!	
Vergessene Welt:		Vandal Hearts	DA 94,95	Bitte nur mit schriftlichem Gewerbenachweis.	
Jurassic Park		Victory Boxing		Unser Versand zieht um!	
		Virtual Baseball '97		Ab dem 29. September 1997 haben wir folgende Adresse:	
				Magic Entertainment Versandzentrale	
				Kaiserstraße 65 • 61169 Friedberg	
				Neue Tel.-Nr.: 06031/771866 und 771867	
				Neue Fax-Nr.: 06031/5520	

Versandbedingungen:
 Nachnahme DM 9,90+DM 3,- NN-Gebühr o. Vorkasse DM 6,90, Eurocheck bis DM 400,-
 Versandkostenfrei ab Warenwert DM 200,- (nur Software). Keine Auslandslieferungen!
 Bei Nichtannahme bestellter Ware berechnen wir DM 20,- pauschal. Rücksendungen nur nach Absprache. Versionen: DV=komplett deutsch; DA=deutsche Anleitung; EV=englische Version; US=amerikanische Version; JP=japanische Version. Alle Komplettlösungen von Hint Shop erhältlich!!! Es gelten unsere AGB. Keine Haftung für Irrtümer und Druckfehler.

Ladenpreise variieren!

Magic Entertainment • 47198 Duisburg-Homberg
 Moerserstr. 42 • Öffnungszeiten: Mo-Sa 11-21 h

Hier bieten wir Ihnen ab dem 8.9.1997 auf über 300 qm geballte Multimedia-Power:
 Videospiele, Computerspiele, Edutainment, Zeitschriften, Videofilme...
 und demnächst auch Musik-CDs und DVDs.

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

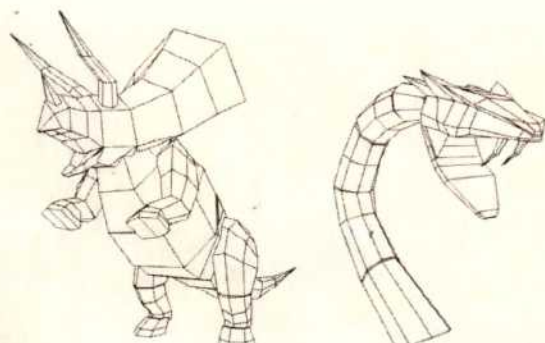
Angespielt | Shadow Master

Rollkommando Rollkommando Rollkommando

Immer feste druff: Psygnosis präsentiert mit "Shadow Master"
einen technisch **brillanten und gnadenlos** action-lastigen
3-D-Shooter – da glühen die Mündungsrohre!

von Michael Schmithäuser

Langsam rollt Ihr waffenstarrer Kleinpanzer durch einen düsteren Gang. Die Luft scheint rein zu sein – das Radar zeigt keine gegnerischen Einheiten an. Doch ein ungutes Gefühl in Ihrer Magengrube sagt Ihnen, daß hier irgendetwas faul sein



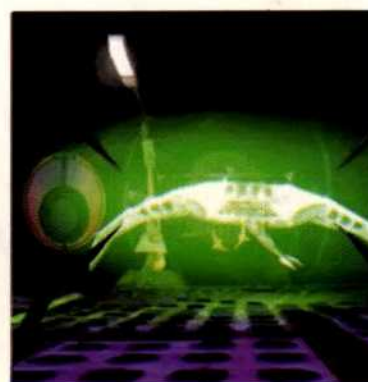
Die Gegner sind nicht etwa flache Bitmap-Grafiken, sondern räumliche Polygon-Gebilde – hier zwei Drahtgittermodelle für die Grafik-Workstation.

muß. Bevor Sie den Gedanken zu Ende denken, fallen direkt vor Ihrem Fahrzeug ein halbes Dutzend Kampfroborer von der Decke und eröffnen augenblicklich das Feuer. Die Schutzschild-Generatoren lodern grell auf, die Alarmsirene schrillt. Sie erwidern das Feuer aus allen Rohren, und ein paar der aggressiven Blechköpfe zerspringen in tausend Stücke. Dann treten Sie voll aufs Gas und lenken den Panzer in einen hell erleuchteten Saal – um dort vor lauter Schreck mit quietschenden Reifen zum Stehen zu kommen. Um Ihr Vehikel herum wimmelt es von Roboter-Spinnen, Stahl-Sauriern und riesigen Mechs. Bevor Sie auch nur einen einzigen Schuß abgeben können,

verglüht Ihr Panzer im Strahlengewitter der Angreifer.

Atemlose Action

Solche dramatischen Fluchtaktionen mit ungewissem Ausgang sind beim neuesten 3-D-Shooter von Psygnosis an der Tagesordnung. Denn anders als die Konkurrenz verzichtet Shadow Master auf jeglichen Puzzle-Schnickschnack und bietet statt dessen Action satt. Ganze Hundertschaften aggressiver Robot-Krieger bearbeiten die Panzerung Ihres wendigen Vehikels mit vernichtenden Waffen. Und Sie als mutiger Panzerfahrer schlagen gnadenlos zurück – mit Laserstrahlen, Granaten und Energieprojektilen. Eine harte Prüfung für Ihren Feuerknopf-Daumen.



Lichtspielhaus: Grandiose Lichteffekte, realistische Schattenwürfe, Lens-Flare-Effekte und sogar lodernde Fackeln verwöhnen das Auge des Spielers.

Die Materialschlachten finden auf sieben unterschiedlichen Planeten statt, wo insgesamt 16 knifflige Missionen darauf warten, von Ihnen bewältigt zu werden. Die optische Präsentation der ausgedehnten Terrains sorgt auch bei verwöhnten Grafik-Freaks für fassungsloses Staunen. Die Entwickler haben auf Skizzen des berühmten Fantasy-Künstlers Rodney Matthews (siehe Kasten) zurückgegriffen, und

Die fantastischen Welten des Rodney M.

Der britische Illustrator Rodney Matthews wird in Fachkreisen in einem Atemzug mit Größen wie Richard Corben oder H.R. Giger genannt. Das Spezialgebiet des 42jährigen Künstlers sind Science-Fiction- und Fantasy-Illustrationen. Surreale Wolkenstädte, bizarre Fluggeräte und insektenartige Aliens sind seine Lieblingsmotive. Das machte ihn zum idealen Kandidaten für die grafische Gestaltung von Shadow Master. Sowohl die Entwürfe für die Hintergrund-Grafiken, als auch die Monster-Designs stammen aus seiner Feder. In der Musikbranche hat Matthews schon einschlägige Erfahrungen sammeln können: Er hat Platten-Covers für Bands wie Asia, Scorpions, Barclay James Harvest und Thin Lizzy gestaltet.



■ HERSTELLER: **Psygnosis** ■ HERKUNFTSLAND: **England**
 ■ ENTWICKLER: **HammerHead** ■ GENRE: **3-D-Shooter**
 ■ VERFÜGBAR AB: **November** ■ ANZAHL DER SPIELER: **1**



[1] Diese Roboter-Echsen sind besonders schwer zu knacken. **[2]** Wo geht's denn hier zum Jurassic Park? Diese bissigen Zeitgenossen sind (ausnahmsweise) nicht im Metallic-Look gehalten. **[3]** Dieser stählerne Triceratops benötigt schon einige schwere Granatentreffer, bevor er in die Knie geht. **[4]** Ja wer klopft denn da an

die Windschutzscheibe? Diesem neugierigen Gesellen wird das Herumschnüffeln gleich vergehen.

dessen unnachahmlichen Stil in eine beeindruckende Welt aus Polygonen, feinen Texturen und faszinierenden Licht- und Schattenspielen einfließen lassen. Die Szenarien wirken wie eine Mischung aus post-modernen Industriebauten, alttümlichen Tempeln und surrealen Fantasy-Bauwerken. Auch die Schergen des Oberbösewichts Shadow Master fallen aus dem gewöhnlichen Rahmen: Die verschiedenartigen mechanischen Monster sehen aus wie Kreuzungen zwischen Terminatoren, Dinosauriern, Insekten und Aliens. Wie

die Hintergrundgrafiken sind auch die gegnerischen Kreaturen aus Polygonen zusammengesetzt – bis zu 400 Einzelemente waren nötig, um die furchterregenden Gestalten zum virtuellen Leben zu erwecken. Das Geschehen läuft mit flotten 30 Bildern pro Sekunde ab – dank der ausgefeilten 3-D-Engine auch im größten Getümmel völlig ruckelfrei.

Der wegweisende Action-Shooter aus den britischen HammerHead-Studios soll im Herbst die Freunde hektischer Ballerspiele beglücken. mom



Nach intensivem Beschuss explodieren die Gegner in einem flammenden Inferno, und die Trümmer fliegen Ihnen um die Ohren.

Call & Play Software-Versand

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

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

Playstation Basis-Gerät

DM 299,-
 Zubehör:
 Control - Pad 19,99
 Memo Card 15 Block 29,99
 Memo Card 120 Block 59,99
 Memo Card 360 Block 79,99

Sony Pad 44,99
 Sony Pad mit Analog 54,99
 Neg Con Pad 78,99
 Pad Verlängerung 14,99
 Infrarot Pad's Just 69,99
 Laser Gun Just 119,99
 Sony Mouse 54,99
 Analog Joystick 109,99

Multi Tape 64,99
 HF - Adapter 29,99
 HF-Adapter Sony 44,99
 Action Replay 89,99
 Predator Gun 44,99
 Link Kabel 29,99
 RGB - Kabel 19,99

Erscheint Ende September!



Deutsche Version

DM 83,99

Erscheint ca. Ende Sept.



Deutsche Version **DM 99,99**

2 Xtreme Games DA 79,99
 4-4-2 Fußball DA 64,99
 Adidas Power Soc. 97 DV 89,99
 Agent Armstrong DV 84,99
 Air Combat DA 44,99
 All Star Baseball DA x79,99
 Alien Trilogy DV 44,99
 Andretti Racing DV 78,99
 Baphomets Fluch DV 88,99
 Battle Sport DA 84,99
 Battle Station DV 79,99
 Bedlam DV 84,99
 Black Dawn DA 84,99

Jet Rider DA 79,99
 Kings Field DV 84,99
 King of Fighters DA 79,99
 Legacy of Kain DV 82,99
 Life Force: Tenka DA 94,99
 Little Big Adventure DV 83,99
 Lost Vikings 2 DV 79,99
 Lost World: Juras. Park DV 83,99
 Madden NFL 98 DA 83,99
 Magic the Gathering DV x79,99
 Manic Karts DA x78,99
 Mass Destruction DA x84,99
 Mechwarrior 2 DV 88,99

Powerslide DV x84,99
 Psycho Force DA 83,99
 Rage Racer DA 94,99
 Rayman DV 44,99
 Ray Storm DV x79,99
 Ray Tracer DV x79,99
 Rebel Assault 2 DV 94,99
 Resident Evil DV 79,99
 Resident Evil Direc.Cut DV i.V.
 Ridge Racer DA 44,99
 Riot DA 88,99
 Road Rash DA 39,99
 Soul Blade DA 89,99
 Soviet Strike DV 79,99
 Space Jam DA 79,99
 Speedster DA 89,99
 Spider DV 83,99
 Spot g.t Hollywood DA 84,99
 Stadt d.verlor. Kinder DV 88,99
 Suikoden DA 94,99
 Super Pang Collection DA x88,99
 S. Puzzle Fight 2 Turb. DA 64,99
 Swagmann DV 84,99
 Syndicate Wars DV 83,99
 Tekken DA 44,99
 Tekken 2 DA 98,99
 Tempest X 3 DA 84,99
 Test Drive: Off Road DA 84,99
 The Devide: E. Within DA 88,99
 Tiger Shark DA 79,99

Bestell-Telefon:

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

Bubble Bobble 2 DA 78,99
 Bust a Move 2 DA 44,99
 Carnage Heart DA 79,99
 Command & Conquer DV 98,99
 Contra: Legacy o. War DA 99,99
 Cool Boarders DA 84,99
 Crash Bandicoot DV 99,99
 Croc DV x83,99
 Crow: City o. Angel DA 79,99
 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
 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 99,99
 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
 H. Final Match Tennis DA 84,99
 Incredible Toons DA 88,99
 Independance Day DV 83,99
 Intern. Moto X DA 84,99
 Intern. Sup. Soc. Pro DV 94,99

Mega Man 8 DA x88,99
 Megaman X 3 DA 84,99
 Mega M. Battle Chess DA 88,99
 Micromashines V3 DV 94,99
 Monster Truck DA 94,99
 Moto Racer DV x83,99
 Namco Museum 4 DA 84,99
 Nanotek Warrior DA 84,99

Händleranfragen erwünscht!

Nascar 98 DV x79,99
 NBA Hangtime DA 88,99
 NBA i.t. Zone 2 DA 93,99
 NBA Live 97 DV 59,99
 Need for Speed 2 DV 83,99
 NHL 98 DV x83,99
 NHL Hockey 97 DV 59,99
 NHL Face Off 97 DA 79,99
 NHL Pow. Play Hock.96 DA 78,99
 Nightmare Creatures DV Okt.
 Nuclear Strike DV x83,99
 Oddworld DV x83,99
 Overblood DV 83,99
 Panzergeneral 2 DA 84,99
 Parappa the Rapper DV 79,99
 Perfect Weapon DV 83,99
 PGA Golf 96 DA 39,99
 PGA Golf 97 DA 79,99
 PGA Tour 98 DA x79,99
 Phantastic DA 79,99
 Player Manager DV 88,99
 Porsche Challenge DV 79,99

Tobal No.1 DA 89,99
 To Shin Den DA 44,99
 To Shin Den 3 DA x84,99
 Tomb Raider DV 84,99
 Total NBA 97 DA 84,99
 Transport Tycoon DA 64,99
 Trash It DA 89,99
 V-Rallye DV 89,99
 Vandal Hearts DV 97,99
 Victory Boxing DV 79,99
 Virtua Golf DA 84,99
 VR Pool DV 79,99
 Warcraft 2 DV 83,99
 Wargods DA 74,99
 Wrecking Crew DA x88,99
 Wing Commander 3 DV 88,99
 Wing Commander 4 DV 83,99
 Wing Over DA x84,99
 WipeOut DA 44,99
 WipeOut 2097 DA 89,99
 Worms DV 44,99
 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 annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal! Zeichenerkl.: DV = Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV = voll englisch i.V. = in Vorbereitung · x = Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Angespielt | Deathtrap Dungeon

Ruhe Schnach!

Man nehme ein **"Tomb Raider"**, entferne alle Elemente, die mit einem Plattformen zu tun haben, gebe eine Prise Action hinzu und würze das Ganze anschließend mit einer **düsteren und bedrohlichen Atmosphäre**.

Das Ergebnis dieser Mixtur heißt **"Deathtrap Dungeon"**. von Artur Hoffmann

Vor gar nicht allzu langer Zeit mußten sich RPG-begeisterte PlayStation-Besitzer mit fast unverständlichen japanischen Importspielen oder lachhaft übersetzten Kon-

Bis Sie alle zwölf der riesengroßen Level durchschritten, alle Puzzles gelöst und auch alle Gegner erledigt haben, wird viel Wasser die Themse hinunterfließen.

vertierungen zufrieden geben. Dieser Zustand änderte sich erst zu jenem Zeitpunkt, als "Squaresoft" die Fronten wechselte und ins PlayStation-Lager umzog. Das Ergebnis dieser neuen Liaison – "Final Fantasy VII" – brach in Japan alle Verkaufsrekorde. Dieser Umstand – oder eher diese Umsätze? – brachten die europäischen Hersteller auf eine grandiose Idee: "Warum programmieren wir nicht auch so ein Spiel?"

In den Köpfen der



Eidos-Entwickler scheint dieser Gedanke schon länger herumzuschwirren, da sie bereits vor dem Europastart von FF VII mit Deathtrap Dungeon eine Art Konkurrent präsentiert. Vor allem Fans der Fantasyliteratur werden mit Freuden vernehmen, daß dieses Game auf dem dritten Buch des bekannten britischen Autors Ian Livingstone basiert. Seine "Fighting Fantasy"-Serie, die aus insgesamt 59 Geschichten besteht, verkaufte sich insgesamt 14 Millionen mal. Zehn Prozent aller Leser würde Eidos mit Sicherheit gerne als Neukunden begrüßen.

Nude Raider?

Zwei Charaktere – eine leichtbekleidete Dame sowie ein Typ mit schlechtem Haarschnitt – stehen Ihnen zu Beginn des Spiels zur Verfügung. Beide besitzen ein Bewegungsrepertoire, das Sprünge, Hiebe und Ausfallschritte umfaßt. Darüber hinaus traut sich natürlich kein Mensch völlig unbewaffnet in diese gefährliche Gegend. Somit sind die Helden standardmäßig mit einem Langschwert ausgerüstet. Die-

[1] Das ist ein echt langes Schwert. [2] Jeder der bössartigen Gegner besteht aus mehreren hundert Polygonen. [3] Sie mögen Dunkelheit? Viel Spaß! [4] Eine etwas zu groß geratene Kakerlake bläst zum Angriff.

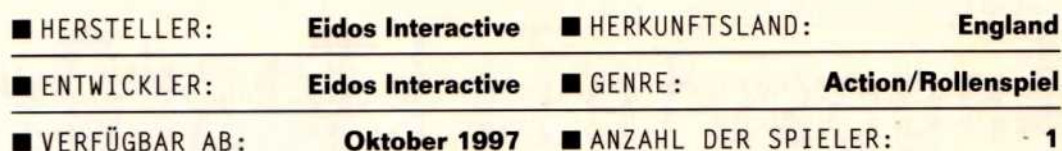


ses wird im Spielverlauf gegen gefundene Waffen wie z.B. Donnerbüchse, Gewehr oder Mega-Hammer eingetauscht. Da es sich bei Deathtrap Dungeon um eine Art RPG-Light handelt, beherrschen die beiden Helden auch einige Zaubersprüche, die jeden Gegner außer Gefecht setzen. Allerdings lassen sich nicht alle Monster mir nichts dir nichts durch einen einfachen Schwerthieb aus dem Verkehr ziehen. Ein Sieg über besonders finstere Gestalten erfordert höchste Konzentration



Wie bereits erwähnt: Die Dame hat wirklich verdammt wenig an. Angsterfüllt hören wir bereits die flehentlichen Hotline-Anrufer: "Verraten Sie mir bitte den Deathtrap Dungeon-Nacktcheat. Mein ganzes Schicksal hängt davon ab!!!!"





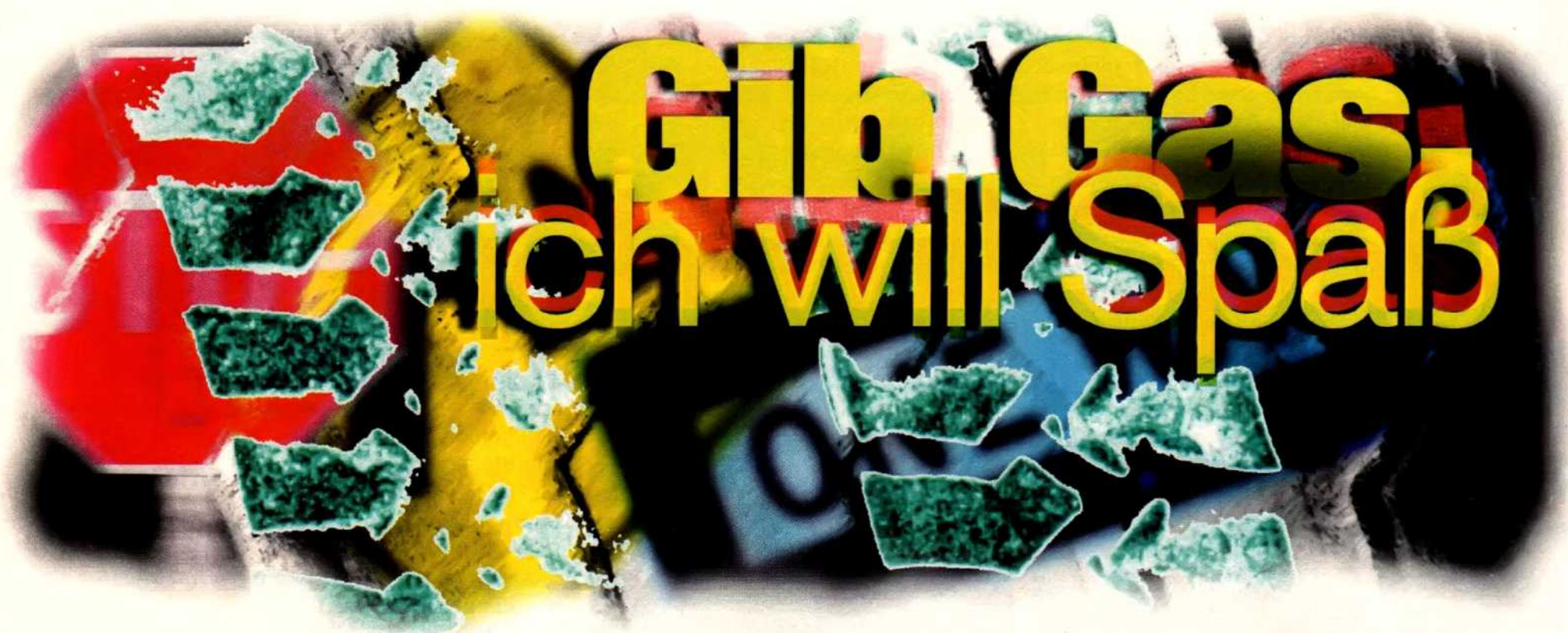
[1] Diese Briefmarke stellt einen Savepoint dar. [2] Gott, ist der häßlich! [3] Hier das genaue Gegenteil!



**Tamagoshis
!
auf Anfrage**

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.



"Destruction Derby" und sein Sequel gehören zu den beliebtesten Crash-Racern der PlayStation. Nun wendet sich die Entwicklercrew "Pitbull" ernsteren Gefilden zu und stellt mit "TestDrive 4" ein weniger karambolageträchtiges Rennspiel vor. von Artur Hoffmann

Stellen Sie sich einmal das Gefühl vor, in einem hochmotorisierten Fahrzeug über verregnete englische Landschaften zu brettern. Schlittern Sie mit angezogener Handbremse durch die Kurven, riskieren Sie gewagte Überholmanöver bei 200 km/h, und liefern Sie sich halsbrecherische Jagden durch dunkle Tunnel. Sitzt Ihnen bei einer derartigen Anhäufung von Verkehrsverstößen die Polizei im Nacken, reagieren Sie so, wie es Ihnen die zahlreichen US-

amerikanischen Roadmovies vormachen: Gas geben und die Blaulichtträger abhängen. All diese Träumereien werden in Kürze durch TestDrive 4 wahr.

Bye, bye Polizei!

Der Präsident und Vorstandsvorsitzende des US-amerikanischen Distributors "Accolade", Jim Barnett, zeigte sich von Pitbulls Entwicklung so begeistert, daß er sich im Rahmen der E3 zu der Aussage verleiten ließ: "TestDrive 4 wird zeigen, was mit der heutigen 3 D-Technologie möglich ist". Nach den ersten Stunden, die wir mit diesem Teil verbracht haben, schließen wir uns diesem Statement an.



Das kommt davon, wenn man sein Fahrzeug nicht beherrscht. Beachten Sie die Reifenspuren - wirklich cool, oder?

Obwohl die uns vorliegende Version lediglich einen Kurs enthält, können wir Ihnen jetzt schon verraten, daß die Auswahl in der endgültigen Fassung weitaus größer sein wird. Das Motto, das dahintersteckt, kann mit "Schnelle Oldtimer treffen auf aktuelle Racer" treffend beschrieben werden. Zur Auswahl stehen neben der standardmäßigen Viper GTS von Dodge weitere neun Fahr-



[1] Der arme Golffahrer kann einem schon leid tun: Zuerst wird er von einem Jaguar überholt, dann drängeln Sie sich vorbei. [2] Ein heißes Duell in einer grafisch grandiosen Umgebung.



**Die 1000 besten Tips & Tricks
zur PlayStation**

200 Spiele. 1000 Tips. 1 Heft.

Da haben Sie sich endlich das Spitzen-Game der Saison gekauft, sich tapfer durch die ersten Level gekämpft und dann das: Sie stecken fest! Absolut kein Weiterkommen! Jetzt können Sie entweder die CD in die Ecke pfeffern und kräftig schmollen. Oder – viel besser – Sie holen sich das neue PlayStation Sonderheft und zeigen's Ihrer Konsole. Denn hier gibt es die besten Tips zu allen wichtigen Spielen – von 2-Extreme bis Zero Divide. Und wenn Sie dann mit Ihrem Game fertig sind, finden Sie auf der CD-ROM jede Menge spielbarer Demo-Versionen für die nächste Runde.



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!

**Alle Geheimnisse
für nur DM 12,80!**

☐ Ja, ich bestelle das PlayStation Sonderheft „Tips & Tricks“ für DM 12,80 + DM 3,- Versandkosten

Name _____

Straße/Nr. _____

PLZ/Ort _____

Tel/Fax _____

Datum/Unterschrift _____

CP070

**Direkt bestellen oder
ab 24.9. im Handel**

■ HERSTELLER:	Electronic Arts	■ HERKUNFTSLAND:	USA
■ ENTWICKLER:	Pitbull	■ GENRE:	Rennspiel
■ VERFÜGBAR AB:	November	■ ANZAHL DER SPIELER:	1



[1] Dieser Jaguar XY 220 hat in den Straßen von San Francisco kleine Driftprobleme. **[2]** Über die Nöte dieses Fahrers schweigen wir uns lieber aus. **[3]** Eine typisch britische Landschaft: wolkenverhangener Himmel und jede Menge Regen. **[4]** Wären alle Tunnel so gut beleuchtet, gäbe es weniger Unfälle.



zeuge. Boliden wie die 97er Corvette, Jaguar XJ 220 oder TVR Cerbera treffen dabei auf Shelby Cobra, einen 69er Camaro und den Plymouth Cuda 426.

Die Rennen, in denen Sie im Solomodus gegen fünf computergesteuerte Gegner antreten, werden auf sechs verschiedenen – der Realität nachempfundenen – Kursen ausgetragen. Neben San Francisco, Kyoto und Washington D.C.,

machen Sie auch die italienischen Alpen, den englischen Lake District und sogar unsere heimische Autobahn unsicher. Während der Rennen dürfen Sie natürlich weder auf die Gegner noch auf die zahlreichen unbeteiligten Automobile Rücksicht nehmen. Im Klartext bedeutet das, daß Sie Konkurrenten und huttragende Sonntagsfahrer eiskalt von der Straße drängen. Belohnt wird diese aggressive Fahrweise in

PlayStation mit ganz anderen Augen sieht. Zwar bemerkt man ab und an ein leichtes Ruckeln, und teilweise – vor allem bei Gegenverkehr – friert das Bild ein, das aber lasten wir eher dem Golden Master an, als der Tatsache, daß die Berechnung der detaillierten Fahrzeuge, Streckenobjekte und Hintergründe den Prozessor überfordert. Lediglich die Lichtverhältnisse in den Tunnel lassen in unseren Augen

Form einer guten Zeit. Bummeler hingegen werden durch Disqualifikation bestraft. Aus diesem Grund sollten Sie die mitlaufende Uhr immer im Auge behalten, da Sie sonst den nächsten Checkpoint nicht mehr rechtzeitig erreichen.

An dieser Stelle kommen auch die zahlreichen Polizisten ins Spiel. Überholen Sie einen Polizeiwagen, schmeißt er sein Blaulicht an und nimmt die Verfolgung auf. Nun sollten Sie richtig Gas geben, um die lästigen Typen abzuhängen. Schaffen Sie es nicht, müssen Sie anhalten und verlieren damit wertvolle Sekunden. Um Zeit zu sparen, soll es angeblich auch Abkürzungen geben. Bei unserem Test fiel uns an einer Stelle eine Seitenstraße auf, die allerdings nicht zu befahren war. Versteckt sich hier die Ausfahrt einer Nebenstrecke, oder ist es doch nur ein unbenutzter Weg wie bei Porsche Challenge (Zuffenhause)? Dieses Rätsel werden wir lösen, wenn wir die finale Fassung in den Händen halten.

Licht und Schatten

Die Grafik des Spiels ist von einer dermaßen hohen Qualität, daß man einerseits Ehrfurcht vor den Programmierkünsten der Pitbull-Entwickler bekommt und andererseits die

noch zu wünschen übrig. Die Fahrt durch die dunkle Röhre artet aufgrund der unbeleuchteten Autos und der paarweise angebrachten diffusen Licht verstreuernden Lampen in ein reines Glücksspiel aus. Hoffentlich wird dieses Manko in der endgültigen Fassung ausgeräumt. Das fertige Spiel soll auch einen Zwei-Spieler-Modus beinhalten, der mittels Linkkabel zu spielen sein wird. Für dieses Duell wurden sogar eigene Multiplayer-Meisterschaften entworfen, die sich von den normalen Modi deutlich unterscheiden.

Alles in allem hat TestDrive 4 alle nötigen Voraussetzungen, um die gesamte Palette der PlayStation-Rennspiele in den Straßengraben zu drängen. Liebes EA-Team: Schickt uns doch bitte ganz schnell die fertige Version, damit wir auch die anderen vielversprechenden Level anspielen können. Wir waren ziemlich enttäuscht, als wir nach 1826 Versuchen endlich das Ziel erreichten, uns freuten wie ein Seemann auf Landgang und anschließend feststellen mußten, daß es vorbei war. Wir schicken Euch das Game auch ganz bestimmt wieder zurück, Pfadfinder-ehrenwort... mom



Während der Rennen dürfen Sie weder auf die Gegner noch auf die zahlreichen unbeteiligten Automobile Rücksicht nehmen.

Der Draht, der alle TV Grenzen sprengt:

SPIELFILM online

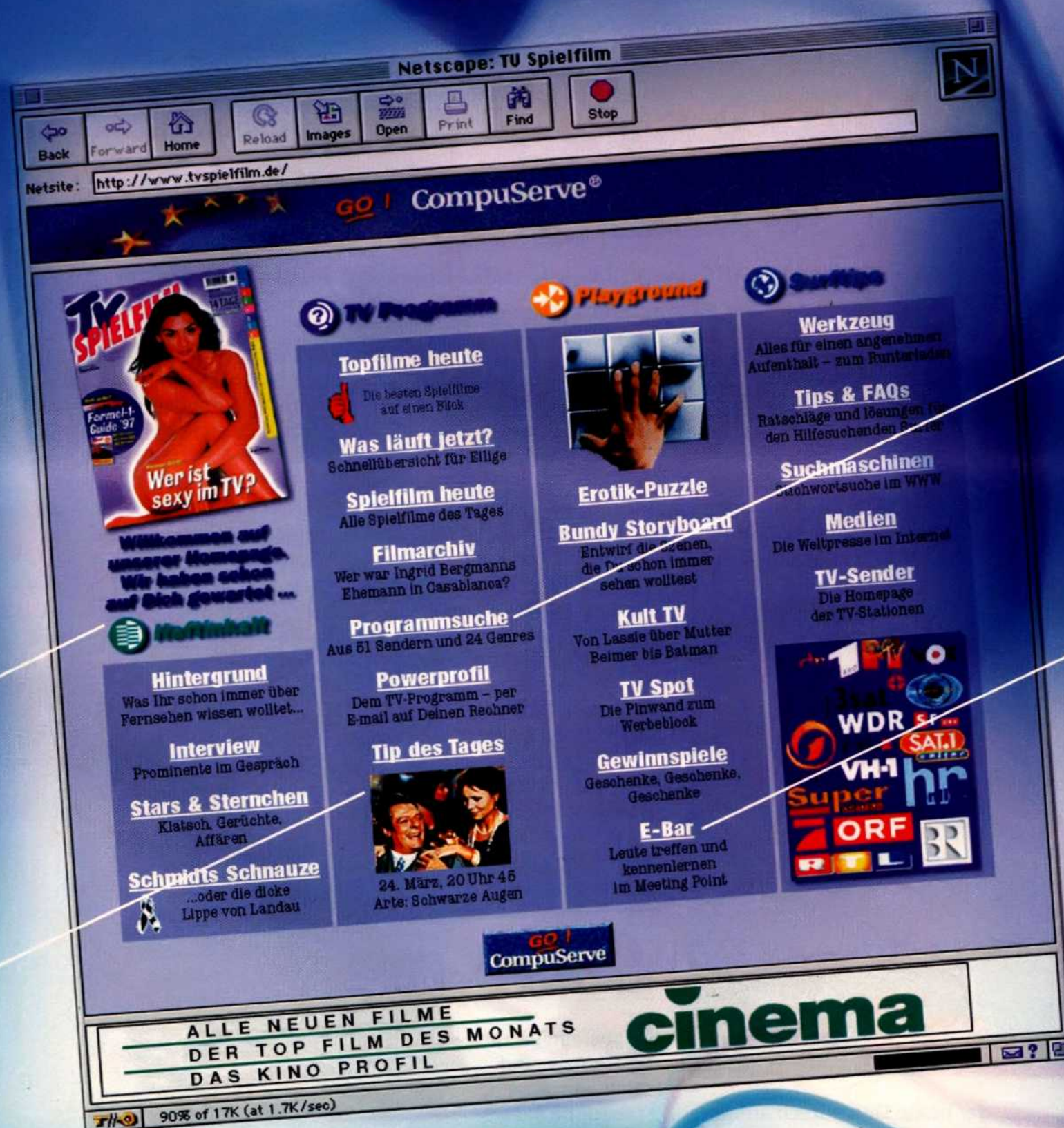
Ready for 100% Input in Sachen
TV-Programm, Stars, Infos, Action & Games:

<http://tvspielfilm.compuserve.de>

Ran an die Homepage, die zu sämtlichen Sendern und Kanälen, zu allen Spielfilmen, Filmkritiken, Serien, Dokus, Shows, Sportangeboten, aktuellen TV-News und aktiver Live-Action auf den Playground führt.

Das neueste interaktive Full-Service-Angebot von Deutschlands innovativster TV-Zeitschrift: TV SPIELFILM bietet mit dem Powerprofil die erste intelligente Programm-Info per E-Mail!

Nur bei uns im Angebot: Europas größtes Filmarchiv mit weit mehr als 40.000 Einträgen für Volltextrecherche und Hintergrund-Infos. Mit der kompetenten Daumenbewertung der Tagesangebote.



Die allwissende High-Tech-Suchmaschine von TV SPIELFILM findet die individuellen Lieblingsfilme auf sämtlichen Kanälen. Gezielt nach Stars, Regisseuren oder Themen suchen: 1 Mausklick und Sie wissen sofort, was gespielt wird.

100% Action & Satisfaction im Playground: Direkter Online-Chat zu Serien, Filmen und Stars von Mutter Beimer bis „Akte X“. Powerplay mit „Alien Killer“, Erotik-Puzzle – 1001 Angebote und viele neue Ideen.

Weitere Topadressen der Verlagsgruppe Milchstraße:

Rein zu **cinema** <http://cinema.compuserve.de>. Und zu **max** <http://max.compuserve.de>. Und ab sofort zu **fit** <http://fitforfun.compuserve.de>

Angespielt | Pandemonium 2



Der Konsolenhit "Pandemonium" sorgte vor einigen Monaten für viel Aufsehen auf der PlayStation. Jetzt stürzen sich der verrückte Hofnarr, seine Puppe Sid und der sexy Zauberlehrling Nikki in den zweiten Teil des Action-Jump'n-Run. von Marcel Peters

Die amerikanische Software-Schmiede Crystal Dynamics zählt schon seit Jahren zum Zirkel der richtungsweisenden Entwickler für Konsolen. Noch vor einiger Zeit war die Firma mit Produktionen für das 3DO beschäftigt, bis 1996

Branche klatschte Beifall, als das mitreißende Hüpfspiel mit den ausgefallenen Charakteren Fargus, Nikki und Sid auf der '96er E3 in Los Angeles vorgestellt wurde. Die faszinierende 3-D-Welt mit phantasievoll angelegten Leveln und die von Crystal Dynamics entwickelte Freestyle-3-D-Kameratechnik brachte intensivste Arcade-Action auf den Bildschirm. Das Spiel holte sich Bestwertungen und trat seinen Siegeszug an den heimischen Konsolen an. Jetzt setzt Crystal Dynamics noch eines drauf und schickt den zweiten Teil ins Rennen...

Rückblick

Fargus, ein verrückter Hofnarr, und seine närrische Stabpuppe Sid waren ein unzertrennliches Duo, wenn auch nicht immer einer Meinung. Die beiden reisten wie ein kleiner Zirkus von einem Jahrmarkt zum nächsten, gaben ihre Vorstellung und trieben allerlei Scherze mit den Leuten vom Land. Doch mit der Zeit schlich sich Routine in

den närrischen Alltag ein und ihre Auftritte verloren an Qualität. Die Menschen quittierten die lustlosen Darbietungen mit faulen Eiern und Obst, und nach der zweiten Tournee durch das Land Lyr brauchten Fargus und Sid dringend Abwechslung. Zu dieser Zeit zog ein Bote durch das Land und warb für Z.I.A.S., dem "Zauber-



Pandemonium, warum sind Deine Level so mysteriös? Damit Du mehr Spaß beim Spielen hast, mein Kind.

der große Durchbruch auf der PlayStation gelang. Erinnern Sie sich noch an "Blazing Dragons"? Eine durchgeknallte Drachen-Odyssee im Comic-Stil, komplett mit deutscher Sprachausgabe, angenehm kurzen Ladezeiten und vielen Rätseln, die anhaltende Motivation garantierten. Dann der Knaller Ende des Jahres – Pandemonium. Die Videospiel-



rer in Ausbildung Seminar" im Bingosaal der Burg Lancelot. Lehrmeister sollte der berühmte Tony Vu sein, die Weiterbildung war kostenlos, und einen Zauberhut gab es

Go for Gold in Pandemonium!

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 Belehrung 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

CPO70

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung 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.

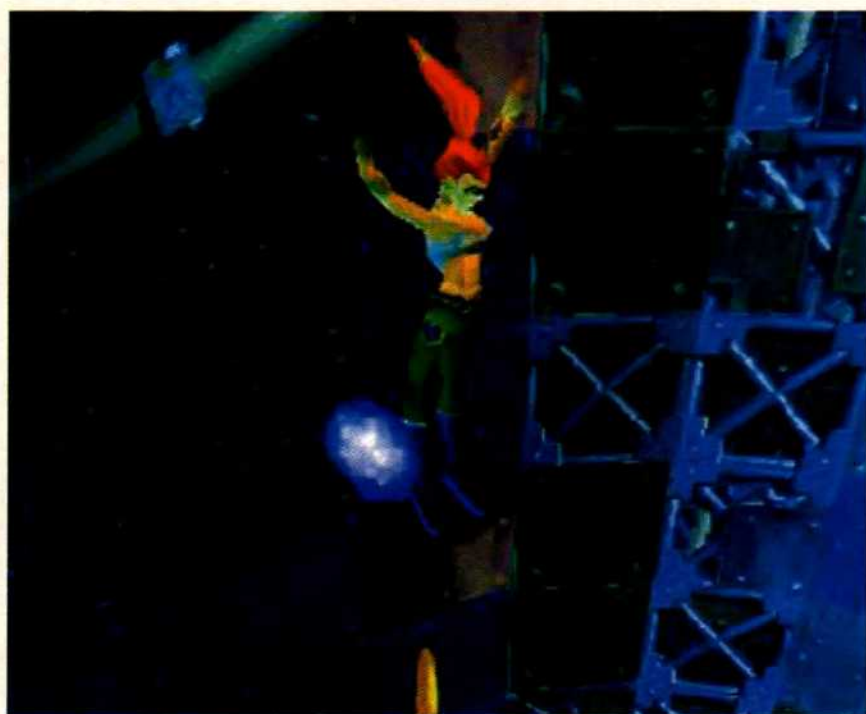


Angespielt | Pandemonium 2

gratis dazu. Fargus und Sid waren sich diesmal sofort einig: Dort müssen wir hin! Auch wenn es den etwas faden Beigeschmack nach Kaffeeahrt inklusive Heizdeckenverkauf hatte – ein bißchen Abwechslung konnte nie schaden! Gesagt, getan, und die zwei Faxenmacher zogen aus nach Lancelot...

Das Mädchen Nikki

Nicht weit von Fargus und Sid entfernt hing die junge Akrobatin Nikki ihren Gedanken



Die Kameraführung ist atemberaubend. Nikki wird temporeich in Szene gesetzt und macht dabei eine ausgezeichnete Figur.

nach. Auch ihr erschien das Treiben auf dem Jahrmarkt öde und sinnlos. Nein, Sie wurde nicht mit Obst und faulem Gemüse beschmissen. Nikki war unbestritten ein Talent auf dem Hochseil, doch Sie träumte von einem aufregenderen Leben als dem täglichen Balanceakt auf der Strippe. Sie wollte durchbrennen und Zauberin werden. "Da war doch diese Talentsuche. Genau, Burg Lancelot. Heute abend. Da muß ich hin!". Nikki machte sich auf den Weg...

Im Bingosaal von Burg Lancelot liefen sich Fargus, Sid und Nikki über den Weg und lernten sich kennen. Vu, der Meister, fing achtungsgebietend an, verwandelte sich in eine Makrele, einen Büffel und ein Lama, doch dann verlor sich seine Vorstellung in Niveaulosigkeit. Er hatte zuviel Met getrunken und torkelte in einer Pause mit einem alten Buch auf die Toilette. Das war die Chance, und die drei liefen dem Magier hinterher, der auf dem Teppich ausrutschte und ein Nachschlagewerk für Zau-

berer aus seinem Rucksack verlor. Die drei schnappten sich die dicke Schwarte, rannten davon und erreichten eine hohe Galerie. Auf dem Deckel stand der Titel "Altes Magier-Zauberbuch" und klein darunter "Nur für ausgebildete und lizenzierte Benutzer. Todesgefahr für Unbefugte". Das Schicksal nahm seinen Lauf. Pandemonium – das totale Chaos...

Die Macht der Magie

Fargus, Sid und Nikki können es nicht lassen. Zum zweiten Mal trifft sich das Trio bei Vollmond und stürzt seine Welt wiederholt mit viel Abrakadabra ins Chaos. In der Fortsetzung ist es noch entscheidender, in welche Rolle Sie im Spiel schlüpfen. Auf der einen Seite steht Ihnen Fargus, der Hoffnarr, stets zu Diensten. Er erledigt seine Gegner noch immer mit Saltos, ohne dabei Schaden zu nehmen. Sid, der in Pan1 coole Sprüche klopfte, mit dem eigentlichen Gameplay aber nichts am Hut hatte, übernimmt nun eine strategische Bedeutung. Fargus kann seine Quasselpuppe gegen Kontrahenten schleudern, die sich ihm in den Weg stellen. Und zack... lösen sich diese in Luft auf. Wenn da mal nicht "fauler Zauber" im Spiel ist... Werfen wir einen Blick auf Nikki. Das einst junge Ding hat sich zu einer erwachsenen Frau mit erotischer Ausstrahlung entfaltet. Das rothaarige Energiebündel sieht Lara Croft aus "Tomb Raider" zum Verwechseln ähnlich und ist nun wesentlich agiler, als das im ersten Teil der Fall war. Die Vielfältigkeit ihrer Bewegungen ist merklich angestiegen. So kann sich der weibliche Zauberlehrling nun an Felsvorsprüngen festhalten, klettern und

schwimmen. Sogar gefährliche Abgründe stellen den Spieler vor keine unlösbare Aufgabe. Nikki überwindet die gährende Leere mit einem geübten Doppelsprung oder hangelt sich an Strickleitern und Stangen über tückische Schluchten. Situationsbedingt ist der weibliche Part besonders in "hüpfintensiven" Leveln eindeutig die bessere Wahl. Mit Fargus hingegen werden Sie in actionreichen Leveln erfolgreich sein, wenn es gilt, möglichst viele Gegner "platt" zu machen.

Zauberei im Spiel

Bis Sie zu den Ausgängen der neuen, mitunter sehr knifflig konstruierten Level gelangen, warten viele schwierige Prüfungen auf das närrische Gespann. Dolchartige Stalagmiten fordern schon in den ersten Spielminuten gewagte Doppelsprünge, um die Gesundheit der Spielfiguren nicht unnötig zu strapazieren. Genaues Timing ist immer dann von Bedeutung, wenn Sie feuerspeienden Maschinen ausweichen, über tödliche Hindernisse springen oder den herabstürzenden Felsen ausweichen. Sie möchten doch nicht, daß Fargus oder Nikki zer-



quetscht und aufgespießt werden, oder? Drei Leben hat der Spieler, bevor "Game over" auf dem Bildschirm prangt. Angesichts des heftigen Schwierigkeitsgrads von Pan2 sollten Sie mit (F)Argusaugen über Ihre

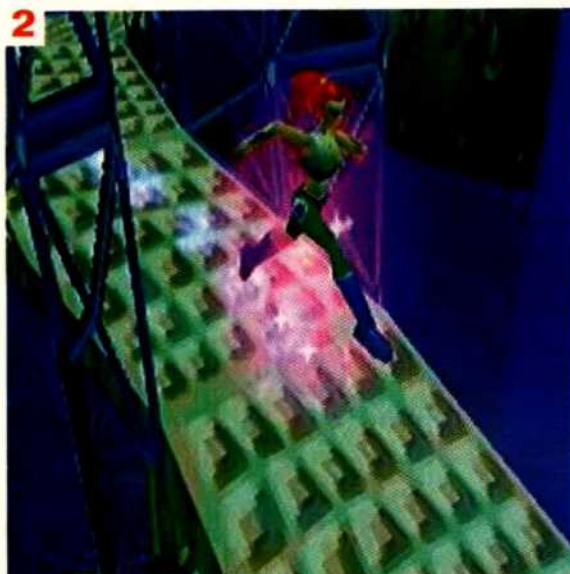
Geschoß mit Drall: Wenn Sid angefliegen kommt, haben die Gegner nichts mehr zu lachen!

zauberhaften Zöglinge wachsen. Fairerweise sind die Level wieder in Kontrollabschnitte unterteilt. Wird also einer der beiden trotz viel Hokusfokus vom Teufel geholt, respektive sein Leben aushaucht, startet der Spieler am zuletzt passierten Checkpoint.

Wie bei seinem Vorgänger liegt der besondere Reiz und letztendlich der große Erfolg von Pandemonium in der dramatischen Kameraführung. Alle Level sind natürlich dreidimensional, aber nach wie vor laufen Fargus und Nikki in festgelegten Bahnen und bewegen sich nicht vollkommen frei im Raum. Andererseits wird die Cartoon-Atmosphäre durch eben diese wechselnden

net. Die Level sind bizarr, präsentieren sich dem Spieler in dunklen, mystischen Farben und wirken längst nicht mehr so freundlich wie im Vorgänger. Pan2 macht den Eindruck, als seien nicht nur Nikki und Fargus erwachsen geworden, sondern auch die Level. Sie werden mit deutlich mehr Action konfrontiert; gefährlichere Maschinen, elektrisierende Kugeln und feuerspeiende Öfen beherrschen und verteidigen geheimnisvolle Orte. Auch verborgen sich neue Power-Ups in den Tiefen der geheimnisvollen Welt. Durch Berühren der entsprechenden Extras werden Ihre Spielfiguren schneller, können vernichtende Bälle abfeuern, Bomben zünden oder

[1] Welchen Führerschein braucht man, um einen Mech zu steuern? Pandemonium steckt wirklich voller Rätsel... [2] Go for Gold in Pandemonium!



Blickwinkel verstärkt und übt eine starke Faszination aus. Im zweiten Teil haben die Entwickler die Grafik nochmals aufgebohrt und perfektioniert. Ständig werden die Spielfiguren neu und actionreich inszeniert, als sei Steven Spielberg höchstpersönlich für die Regie verantwortlich. Pan2 gleicht einer rasanten Achterbahnfahrt durch eine maschinelle Welt. Prägen im ersten Teil noch märchenhafte Elemente wie Zauberwälder, Wüstenlandschaften und Luftschlösser die verwunschene Welt Lyr, so ist die Welt von Pandemonium 2 nun im Technostyle gezeich-

Gegner durch Blitze niedermachen. Sogar eine Art Battlemech wartet in einem der Level auf die zwei Zauberer und fliegt mit den beiden durch eine Röhre. Geduldige Spieler, die nicht durch das Spiel hetzen, finden wieder zahlreiche Geheimräume und werden sogar Spielabschnitte überspringen können. An der Steuerung der Figuren hat sich (zum Glück!) nichts geändert, denn schon im ersten Teil erleichterte das extrem präzise Handling die abenteuerliche Reise durch das phantastische Spiel. Fazit: Crystal Dynamics ist sich treu geblieben und zeigt der Konkurrenz mit diesem innovativen Jump'n-Run die Zähne. So muß ein zweiter Teil aussehen! Das grafisch wegweisende Hüpfspiel reizt die Power der PlayStation gnadenlos aus – das ist schon in der Preview-Version nicht zu übersehen. Pandemonium 2 – lesen Sie in einer der nächsten Ausgaben einen ausführlichen Test über diesen Klassiker.

mom



Game It!

**Titel des Monats
September:
Porsche
Challenge 69,95**

☎ **0180/522 5300**
 Mo-Fr 7-19h
 Sa 9-15h
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 verschickt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durch Verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Frachungszeitpunkt besteht.

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

Preise Stand 11.8.97

* = noch nicht verfügbar am 11.8.

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
Ball Blazer Champions*	84,95
Baphomets 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
Beast Wars*	79,95 N
Bedlam	84,95
Blast Chamber	84,95
Bleifuß 2*	69,95 P
Blazing Dragons	74,95 N
Broken Helix*	89,95
Bubble Bobble 2*	72,95
Bust a Move 2	42,95
Cheesy	84,95
Command & Conquer	84,95
C & C 2: Alarmstufe Rot*	94,95 N
Contra	89,95
Cool Boarders	77,95
Crash Bandicoot	89,95
Croc*	84,95 N
Crow: City of Angles	74,95
Crypt Killer	89,95
D	39,95
Darkstalkers	79,95
Davis Cup Tennis	84,95
Descent 2	74,95
Destruction Derby	39,95
Destruction Derby 2	79,95
Disruptor	49,95
Dungeon Keeper*	84,95
Dynasty Warriors*	89,95 N
Excalibur	84,95 P
Exhumed	74,95 N
Extreme Games 2	69,95 P
Fade to Black	39,95 P
Fantastic Four	79,95
Fifa 96	44,95
Fifa 97	59,95
Firo & Klawd	74,95
Floating Runner	84,95
Flottenmanöver*	79,95
Formel 1	99,95
Formel 1 '97*	89,95 N
Frogger*	79,95 N
Galaxian 3	77,95
Galaxy Fight	79,95
Grid Run	79,95
Hard Boiled*	84,95
Heavens Gate*	79,95
Herk's Adventure*	84,95
Hexen	84,95
Hulk	74,95 N
Hyper Final Match Tennis	79,95
In the Hunt	84,95
Independence Day	84,95
Int. Superstar Soccer Deluxe	79,95 N
Int. Superstar Soccer Pro	79,95 N
International Track & Field	79,95 P
Iron & Blood	39,95
Iron Man/XO	39,95
Jet Rider	69,95 P
John Madden NFL 97	59,95
John Madden NFL 98*	84,95
King of Fighters	69,95
King's Field	69,95
Konami Open Golf	84,95
Legacy of Kain	77,95
Little Big Adventure	77,95
Lost Vikings 2	74,95
Lost World: Jurassic Park*	84,95 N
Lucky Luke*	89,95 N
Mass Destruction	74,95 N
Magic the Gathering*	74,95
Mechwarrior 2	84,95
Megaman 8*	89,95
Megaman Battle & Chase*	89,95
Megaman X3	79,95
Micro Machines V3	89,95
Monopoly*	79,95
Monster Truck*	79,95
Moto Racer*	84,95 N
Motor Toon 2	77,95
MTV's Aeon Flux*	79,95
MTV's Scape	79,95
Myst	77,95
Nascar 98	79,95 N
NBA in the Zone 2	84,95
NBA Hangtime	84,95
NBA Live '97	59,95
NBA Jam Tournament Edition	39,95
Need 4 Speed 2	81,95
NFL Quarterback Club '97	74,95

NHL Face Off '97	84,95
NHL Hockey '97	59,95
NHL Hockey 98*	84,95 N
NHL Open Ice	84,95
NHL Powerplay Hockey '97*	74,95
Nuclear Strike*	84,95 N
Olympic Games	69,95
Overblood	84,95
Pandemonium	74,95
Panzer General 2	79,95
Peak Performance	79,95
Perfect Weapon	84,95
Pete Sampras Extr. Tennis	54,95 P
PGA 96 Platinum	44,95
PGA Tour Golf 97	79,95
PGA Tour Golf 98*	79,95 N
Player Manager	84,95
Po'ed	79,95
Porsche Challenge	69,95 P
Power Move Pro Wrestling	84,95
Power Rangers Pinball	89,95
Powerslide*	82,95
Pro Pinball	39,95 P
Psychic Force	74,95
Rage Racer	84,95
Rallye Cross*	72,95 N
Raven Project	49,95 P
Rayman	44,95
Rebel Assault 2	84,95
Resident Evil Directors Cut*	79,95 N
Return Fire	84,95
Revolution X	39,95
Ridge Racer	39,95
Riot	79,95
Rise 2	59,95
Risiko*	79,95
Road Rage*	82,95
Road Rash	44,95
Robo Pit	84,95
Robotron X	79,95 P
Samurai Showdown	72,95
Sentient*	84,95
Skeleton Warrior	72,95
Slam 'n' Jam	74,95
Soul Blade	79,95
Soviet Strike	79,95
Speedster	79,95
Spider	74,95
Stadt der verlorenen Kinder	74,95

PSX HARDWARE

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

Analog Joystick	109,95
Controller Sony	37,95
Controller Sony Analog	49,95 N
Controller	19,95 N
Euro-Scart Kabel	64,95
Gamebuster Modul	79,95
Gamekiller Modul	49,95
Lenkpad mit Pedal	99,95
Link Kabel	19,95
Mad Catz Lenkpad	129,95 N

www.gameit.de

alle Links zur Spielewelt

Memory Card Sony 15 Slot	34,95
Memory Card 15 Slot	19,95 P
Memory Card 120 Slot	44,95 P
Memory Card 360 Slot	59,95 P
Memory Card 720 Slot	89,95
Mouse	47,95
Multi Tap	54,95
neGcon	69,95
Pad	29,95
PC-Link Paket	69,95
Playstation	289,95
Playstation Tasche	79,95
incl. Memory Card u. Controller	
Predator Lichtpistole	59,95
RGB Kabel	19,95
Verlängerungskabel f. Pads	19,95

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

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!

71032 Böblingen:

Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen:

Metzgergasse 1 - 07071/21847

87435 Kempten:

In der Brandstatt 6 - 0831/17762



88131 Lindau:

Kolpingstr. 3

Neueröffnung!
20.9.97
Am
Römerpark

Angespielt | Kick Off '97



Der britische **Simulationsspezialist "Maxis"** nimmt sich des legendären Amiga-Klassikers **"Kick Off"** an. Obwohl der Code nach wie vor von **"Anco"** kommt, fragen wir uns, ob nicht doch einige **"Sim Irgendwas"-Komponenten** enthalten sind. von Artur Hoffmann

Gehören Sie zu den ungeduldigen Lesern, die rasch auf die nächste Seite blättern möchten, um schnell alles über die zahlreichen weiteren PlayStation-Games zu erfahren? Dann verraten wir Ihnen hier in aller Kürze alle relevanten Informationen, damit Sie zumindest mit Ihren Freunden mitreden können, wenn es um diesen Titel geht:

1. "Kick Off '97" ist ein Fußballspiel.
2. Das Game erschien vor Äonen auf dem Amiga.
3. Die PC-Version wurde von fast allen Magazinen in den Himmel gelobt.
4. Das Game wurde mit Motion-Captures von David Seaman, Patrick Vieira und Ian Wright aufgepeppt (alle Arsenal London).
5. Jim Rosenthal (kennt kein Mensch) ist der Kommentator der englischen Version. Das wär's soweit, ungeduldige Leser dürfen nun schon weiterblättern.

So, damit wäre dann nur noch die interessierte Leserschaft übrig, die noch mehr Details über das Spiel erfahren möchte.



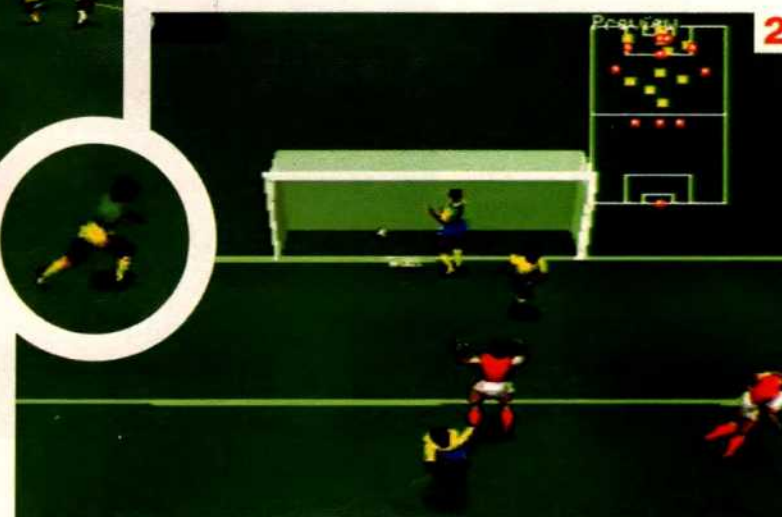
Fünferkette

Gehen wir unsere obigen fünf Punkte also etwas detaillierter durch...

1. Kick Off '97 ist ein Fußballspiel – unzweifelhaft wahr. Das Game bietet eine riesige Auswahl an Spielern und Vereinen. Die meisten Nationalteams der ganzen Welt sowie alle Mannschaften aus 15 verschiedenen nationalen Ligen stehen bereit. Die Palette reicht dabei von der Bundesliga über die Premier Division bis hin zur italienischen Serie A. Darüber hinaus haben Sie die Chance, in der Champions League anzutreten oder sich in der Qualifikation zur Weltmeisterschaft zu versuchen.

2. Das Game erschien vor Äonen auf dem Amiga. Pro-

[1] Was für eine phantastische Parade. Wie Sie sehen, ist das Game sehr gut umgesetzt worden – es sieht großartig aus. **[2]** Das Motion-Capturing ist gut gelungen – das ist der Arsenal-Stürmer Ian Wright.



grammiert wurde das Ganze von Anco, einer Crew, die auch die außergewöhnlich erfolgreiche "Player Manager"-Serie schuf. Kick Off wurde auf dem Amiga als die einzige echte Alternative zu "Sensible Soccer" angesehen und verkaufte sich dementsprechend gut.

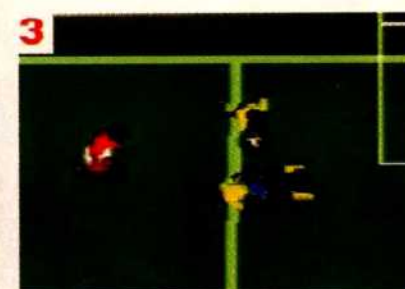
3. Die PC-Version wurde von fast allen Magazinen in den Himmel gelobt. Auch dies ist absolut wahr. Unsere Schwesterzeitschrift "PC Player" gab dem Spiel vier von fünf Sternen und erklärte es zu einem der besten 3-D-Fußball-Games. Dabei müssen Sie jedoch bedenken, daß PC-Spiele-Magazine nicht so viel Top-Arcade-Action zu sehen bekommen wie wir. So kann es durchaus passieren, daß Titel auf dem PC in den Himmel gehoben werden, die wir nur für durchschnittlich erachten. Am besten, Sie warten auf unsere abschließende Beurteilung, bevor Sie sich auf der Grundlage der PC-Bewertung Kick Off '97 kaufen.



[1] Eine charakteristische Strafraumszene. **[2]** Der muß doch drin sein... **[3]** Sie können sich Ihr eigenes "Dream Team" zusammenstellen. Nehmen Sie einfach irgendeinen Spieler aus der ganzen Welt in die Mannschaft.

■ HERSTELLER:	Maxis	■ HERKUNFTSLAND:	England
■ ENTWICKLER:	Anco	■ GENRE:	Fußballspiel
■ VERFÜGBAR AB:	September	■ ANZAHL DER SPIELER:	1-2

[1] Da wird er seine Finger wohl gerade noch dran bekommen. [2] Das Intro ist seltsamerweise nur eine besser geredete Version des Games selbst. [3] Bei der Arbeit wird nicht geschlafen. [4] Das Optionen-Menü: Hier können Sie Pokalwettbewerbe, Ligen oder Freundschaftsspiele auswählen. [5] Das "Radar" kann abgeschaltet werden und ist in drei Größen verfügbar.



4. Das Game enthält Motion-Captures von David Seaman, Patrick Vieira und Ian Wright. Naja, wer hat denn heute keine prominenten Spieler an der Hand, die für solche Arbeiten bereitstehen? Und wenn wir einmal ganz ehrlich sind, dann waren es doch gerade die Games, welche am lautesten mit Motion-Capturing warben, die etwas enttäuschten. So z.B. "FIFA 97" oder "Actua Soccer" – obwohl die sich natürlich trotzdem gut verkauft haben.

5. Der Kommentator ist Jim Rosenthal. Darüber läßt sich nicht viel mehr sagen, außer vielleicht, daß es für die Softwarefirmen langsam schwierig wird, einen renommierten Mo-

derator zu finden, der seine Stimme noch keinem Fußballtitel der Konkurrenz zur Verfügung gestellt hat. Wir sind mal gespannt, ob – und wenn ja, von wem – die deutsche Fassung kommentiert wird.

Stars und Sternchen

Was bleibt also unter dem Strich? Kick Off '97 scheint alle Voraussetzungen zu erfüllen, um ein beliebtes und spaßiges Game zu werden. Es hat alles, was jeder andere PlayStation-Fußballtitel auch hat, von Motion-Capturing über gerenderte Stadien bis hin zur Live-Kommentierung. Und dies gilt auch für die Steuerung, die alle üblichen Pässe, Schüsse und Tackles ermöglicht. Die Frage ist nur, ob das Game darüber hinaus auch mit der Spielbarkeit von "ISS Pro", dem unangefochtenen Star dieses Genres, mithalten kann. In einem Punkt hat Kick Off '97 aber die Nase vorne: Die Option zum Aufbau eines Dream Teams ist eines jener Features, das langen Spielspaß verspricht. Dies sollte eigentlich zur Grundausstattung eines jeden zeitgemäßen Fußball-

spiels gehören. An dieser Stelle fällt eine Besonderheit ins Auge, die in letzter Zeit auch auf dem PC (z.B. bei "Sean Dundee's World Club Football") vermehrt zum Vorschein kommt: Während z.B. die britischen, französischen

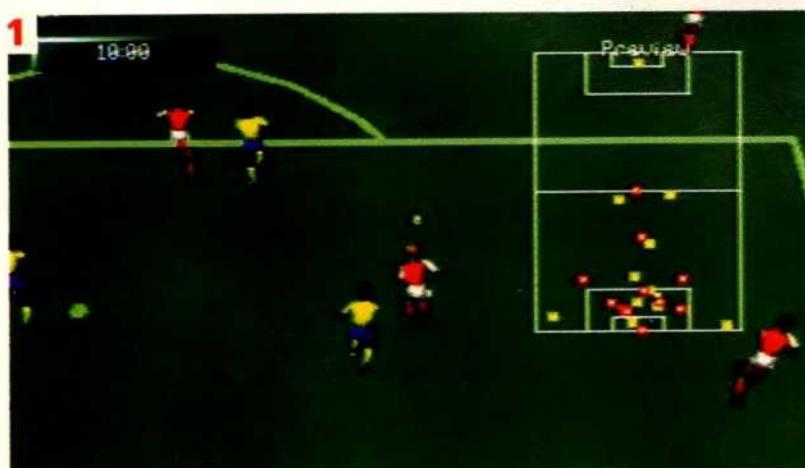
"Kick Off '97" scheint alle Voraussetzungen dafür zu besitzen, ein beliebtes und spaßiges Game zu werden.

und sogar brasilianischen Spielernamen den realen Vorbildern entsprechen, werden die deutschen Spieler durch Phantasienamen ersetzt. Ähnlich zwiespältig ist auch die Aktualität der Aufstellungen. Während Teddy Sheringham bereits in den Reihen von Manchester United stürmt, spielen V. Zioga (Ziege) und P. Krouzor (Kreuzer) noch bei Bayern München.

Trotzdem sprechen die ersten Eindrücke für ein eminent starkes Spiel. Ein abschließender Test wird sicher nicht lange auf sich warten lassen. mom



[1-2] Kick Off bietet alle Perspektiven, die Sie von einem zeitgemäßen Footie-Game erwarten.



Pedal-Rowdie

Fahrrad-Kurier ist ein knochenharter Job – diese leidliche Erfahrung machen Sie in BMG Interactives witzig-abgedrehtem Pedal-Spektakel "Courier Crisis". Schlüpfen Sie in die Haut eines gestählten Bikers, und strampeln Sie sich den Weg zur Kundschaft frei... von Michael Schmithäuser



Sie wollen auf dem Fahrrad mal so richtig die Sau rauslassen? Mit 50 Sachen ein Gefälle runterbrausen, ohne Rücksicht auf Verluste? Nörgelnden Polizeibeamten den Stinkefinger zeigen? Wilde Berg- und Talfahrten über Kofferraum, Dach und Motorhaube einer Luxuskarosse unternehmen? Alte Omas vom Bürgersteig schubsen, lästige Köter aus dem Weg treten, oder das Profil Ihres Vorderads auf den Nasen von stänkernden Punks verewigen? Wenn Sie mindestens zwei dieser Fragen mit einem begeisterten "Ja!" beantwortet haben, dann sind Sie der ideale Kandidat für Courier Crisis, den neuen Fun-Racer von BMG Interactive.

Gnadenlose Rempel-Orgie

Die völlig abgedrehte Produktion der kalifornischen Softwareschmiede New Level Software versetzt Sie in die Rolle eines Fahrradkuriers, der mehr als 250 Zustellaufträge in einer dicht bevölkerten Westküsten-Metropole ausführen muß. Dabei lernen Sie fünf unterschiedliche Stadtteile kennen – Downtown mit seinen Straßenschluchten und umherwuselnden Yuppies, den Hafen mit hunderten unachtsamer Touris, das lebendige China

Town mit seinen schmalen Gassen, das unwirtliche und graue Industriegebiet sowie das berühmte "Glasscherben-Viertel", in dem pöbelnde Punks herumhängen.

Die Zentrale lotst Sie zu den am Straßenrand wartenden Kunden, denen Sie das Transportgut im Vorbeifahren entreißen – denn Zeit ist Geld. Je nach Auftragslage und Schnelligkeit füllt sich Ihr virtuelles Konto mit den grünen Scheinchen der wertvollen Kundschaft. Schaffen Sie eine Tour



nicht im vorgegebenen Zeitlimit, können Sie den Job an den Nagel hängen – begleitet von einem höchst unfreundlichen "You are fired!" Neben dem ständig herumnörgelnden Boß machen Ihnen noch allerlei andere Widrigkeiten das Kurier-Dasein schwer: Unvorsichtige Passanten, schleichende



[1] Wenn das mal keinen Straßenzettel gibt – nicht zur Nachahmung empfohlen! **[2]** Solche Mega-Sprünge sind für unseren gestählten Fahrrad-Kurier eine leichte Übung. **[3]** Dank Ellbogenchecks, Fausthieben und Fußtritten avancieren Sie in kürzester Zeit zum Passantenschreck.

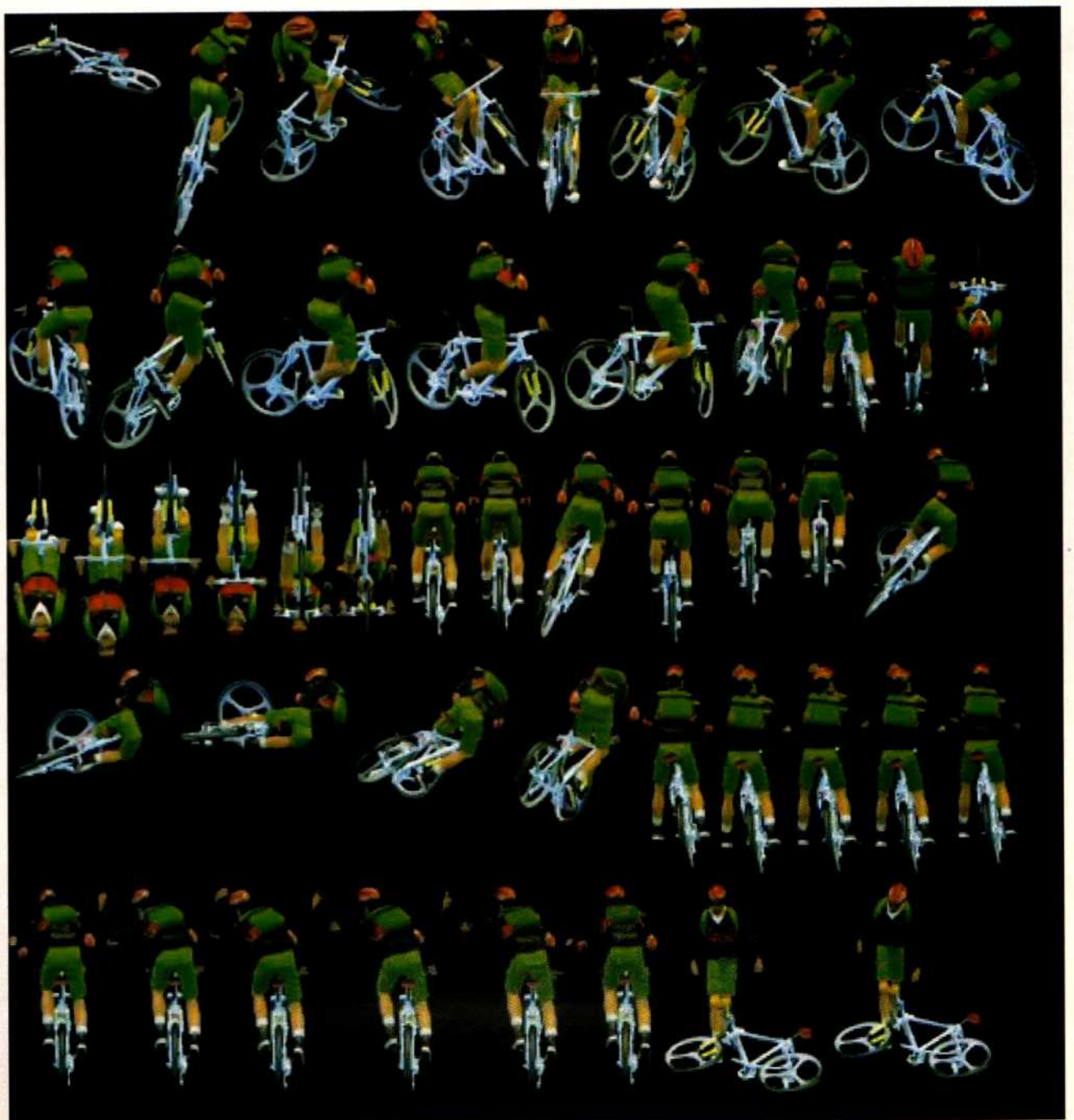


Autos, bissige Hunde und unvermittelt auftauchende Hindernisse. Da gibt's nur eins: Entweder einen beherzten Zweimeter-Sprung hinlegen, oder Augen zu und durch. Besonders renitente Zeitgenossen räumen Sie mit Ellbogenchecks oder Tritten aus dem Weg. Doch aufgepaßt – manche Fußgänger setzen sich gegen Ihre Attacken zur Wehr und versuchen, Sie von Ihrem Drahtesel zu reißen. Jeder Sturz ist nicht nur mit schmerzhaften Blessuren, sondern auch mit einem Verlust an Lebensenergie verbunden – diese wird durch eine schmal werdende Fahrradkette am unteren Bildrand angezeigt.

Auch einen Hauch "Cool Boarders" haben die Entwickler in die Fahrrad-Hatz einfließen lassen: Wer die höchsten Sprünge und die spektakulärsten Tricks in luftiger Höhe hinlegt, kann sich über einen dicken Bonus auf dem Punktekonto freuen.

Tolle Grafik & Super Mucke

Die Fahrrad-Eskapaden kommen im attraktiven 3 D-Gewand daher und sind von zündenden Grunge-, Rap- und Techno-Rhythmen untermalt, die extra für Courier Crisis von aufstrebenden Jung-Bands eingespielt wurden. Die Animationen des wildgewordenen Bikers und der Passanten sind



Bauplan eines Bike-Rowdies: Die Animationssequenzen wurden mit viel Liebe zum Detail ausgearbeitet.



[1] "Platz da, jetzt komm' ich!" – unser rasender Kurier hat immer Vorfahrt, denn er setzt auf das Recht des Stärkeren. [2] Das tat weh! In diesem Job sind Stürze an der Tagesordnung. [3] Aus der Traum: Im harten Kurier-Business darf man sich keine Fehler leisten.



grandios – so ist es immer wieder zum Brüllen komisch, wenn der rasende Kurier mit 40 Sachen gegen eine Mauer kracht, oder wenn ein schimpfender alter Mann wütend mit seinem Krückstock herumfuchtelt, nachdem er sich durch einen Sprung in den Straßengraben

vor dem anstürmenden Vorder- rad unseres Anti-Helden gerettet hat. Wir vom PlayStation-Magazin sind schon gespannt auf die finale Version, die im vierten Quartal erscheinen soll, und halten Sie selbstverständlich auf dem Laufenden.

mom



Formel 1 '97



Psygnosis schwenkt die Flagge zum Start der Formel-1-Saison '97

auf der PlayStation. Mit hochauflösender Grafik, ausgefeilterem Gameplay und einem deutlichen Plus an Realismus sollen Rennsport-Fans an die Bildschirme gefesselt

werden. Kann sich "Formel 1 '97" für die Pole Position unter den PlayStation-Racern qualifizieren?

von Michael Schmithäuser

Fazination Rennsport: Brüllende 10-Zylinder-Motoren, qualmende Slicks, atemberaubende Höchstgeschwindigkeiten und spektakuläre Crashes. Schon im letzten Jahr konnten sich stolze PlayStation-Besitzer die prickelnde Atmosphäre des Formel-1-Zirkus in ihre Wohnzimmer holen. Psygnosis'

"Formel 1" schlug ein wie eine Bombe und avancierte – trotz einer Vielzahl von mittelschweren Bugs – zu einem der meistverkauften Titel für die Sony-Konsole. Nun erscheint – rechtzeitig zum Ende der diesjährigen Grand-Prix-Saison – die unvermeidliche Fortsetzung des Mega-Sellers. Hinter dem schlichten Namen Formel 1 '97 verbirgt sich ein rundum erneuertes Spiel mit einer Vielzahl zusätzlicher Features und Verbesserungen.

Grafik '97

Was dem erfahrenen Formel-1-Experten auf den ersten Blick ins Auge sticht, ist die gründlich auf-

polierte Optik. Nachdem Sie sich durch die perfekt gestylten Options-Bildschirme geklickt haben, erwartet Sie ein dreidimensionales Polygon-Fest im hochauflösenden Modus der PlayStation. Dank einer Resolution von 512 mal 256 Pixeln sehen die F1-Boliden noch realistischer aus, als in der Vorgängerversion. Von der Karosserie über die Lackierung bis hin zu den deutlich lesbaren Werbeflächen entsprechen die virtuellen Renner bis aufs I-Tüpfchen ihren realen Pendanten. Abgerundet wird das attraktive Fahrzeugdesign von realistischen Licht- und Schatteneffekten, physikalisch korrekten Fahrwerksbewegungen und netten Details wie Schmutz- und Grasspuren an den Slicks.



Jean Alesi betreibt nach einem unsanften Kontakt mit einem herumliegenden Frontspoiler Flugübungen.



Auch die Options- und Auswahl-Bildschirme kommen im perfekt gestylten '97er-Look daher.

Die optische Präsentation der Strecken mit Randbebauung, Vegetation und Werbetafeln hat dagegen nicht so stark von der höheren Auflösung profitiert, wie die Fahrzeuge selbst. Zwar sind die Reklametafeln nun besser lesbar und auch einzelne Häuserfassaden und Bäume wirken nun feingezeichnet, doch alles in allem kann die Hintergrundgrafik von Formel 1 '97 nicht mit der grafischen Opulenz eines "V-Rally" konkurrieren. Das Rennspiel-typische Problem mit den sogenannten "Pop-Ups" haben die Mannen bei Bizarre Creations lei-

und akkurat umgesetzten Kurse inklusive der neu hinzugekommenen A1-Strecke in Österreich. Was die Fahrzeugeinstellungen betrifft, können sich Realismus-Fetischisten so richtig austoben: Das Spektrum der Optionen reicht von diversen Slicks über eine fein justierbare Bremsanlage bis hin zur Abtriebsstärke der Spoiler. Echte Profis deaktivieren vor dem Rennen den Lenk- und Bremsassistenten, schalten das Flaggensystem zu und erlauben Beschädigungen am Fahrzeug. Dann begeben Sie sich – wie im richtigen Leben – auf den langen Weg zum Sieg. Zunächst einmal werden die Streckenkonditionen in den Trainingsrunden ausgelotet, dann stehen die Qualifikationsrunden auf dem Programm, bevor letztendlich das sonntägliche Rennen gestartet wird. Auf Wunsch setzen Sie sich sogar dem stundenlangen Streß der vollen Rundenzahl aus. Weniger geduldige Zeitgenossen dürfen das Rennen auf wenige Runden beschränken.

Wechselnde Wetterbedingungen erfordern Boxenstops zum Aufziehen der Regenreifen; Kollisionen mit anderen Fahrzeugen oder der Bande zwingen zu einem längeren Aufenthalt. Telemetrie-Daten und Boxenfunk runden das realistische Formel-1-Ambiente ab.

Das Fahrzeug-Handling erfordert – besonders nach dem Abschalten der bereits erwähnten Assistenten – einiges an Übung. Besonders der Kontakt mit der Fahrbahnbegrenzung oder das Manövrieren auf regennasser Fahrbahn benötigt viel Fingerspitzengefühl – sonst vollführen die hochgezuchteten PS-Monster schön anzusehende, aber extrem zeitraubende Pirouetten. Auch visuell kommt der realistische Anspruch gut rüber – etwa, wenn die durchdrehenden Hinterreifen tiefe Furchen im Gras hinterlassen, das Fahrzeug nach einem Crash in die Luft steigt oder einem die vom Vordermann aufgewirbelten Wasserfontänen bei Regen die Sicht rauben. Als visuelles Sahnehäubchen gibt es abfallende Fahrzeugteile und – im schlimmsten Falle – spektakuläre Motorbrände zu bewundern.



[1] Grafikpracht in hoher Auflösung: Obwohl F1 '97 nicht ganz mit der bestehenden Optik von V-Rally konkurrieren kann, ist es dennoch hübsch anzusehen. **[2] Die Cockpit-Ansicht ist der Gipfel in Sachen Realismus.**



[1] Auch die Options- und Auswahl-Bildschirme kommen im perfekt gestylten '97er-Look daher. **[2] Feuer!!!** Das wars dann wohl, für den guten Schumi...



[3] Up and away: Hier hat Irvine die Bodenhaftung seines Ferrari wohl ein wenig überschätzt...

der nicht ganz in den Griff bekommen – besonders in den düster-grauen Regen-Perioden erschrickt man förmlich, wenn einem urplötzlich eine bildschirmfüllende Tribüne auf den Bildschirm geklätscht wird. Manchmal fällt der Pop-Up-Effekt so krass aus, daß Bäume oder Werbetafeln ständig ein- und ausgeblendet werden – Flimmer-Orgien dieses Kalibers sind im Jahre 1997 nun wirklich nicht mehr zeitgemäß. Sozusagen als Ausgleich für diese grafischen Patzer kommt der Geschwindigkeits-Kick bei Tempo 280 auf der Zielgeraden optimal 'rüber – die 3 D-Engine jongliert virtuos mit den zahllosen Polygonen und gerät auch bei größeren Fahrzeug-Ansammlungen nicht ins Schwitzen.

Doch nicht nur das Auge wird in Formel 1 '97 verwöhnt; es gibt auch ordentlich was auf die Ohren. Die Soundkulisse glänzt mit zwölf mitreißenden Musik-Tracks, atmosphärischen Umgebungsgeräuschen, Original-Motoren-Sounds und einem deutschsprachigen Kommentatoren-Duo. Neben Jochen Maas hat Psygnosis auch den RTL-Kommentator Heiko Wasser verpflichtet.

Realismus '97

Der vielgeschmähte Simulations-Modus der Vorgängerversion hat eine Generalüberholung erfahren. Das Highlight der Neuauflage sind die aktuellen Team- und Fahrernamen der laufenden Saison sowie die komplett neu vermessenen



[3] Der hochauflösende Grafikmodus kommt besonders den detailliert ausgearbeiteten Fahrzeugen zu Gute.





Bekannte Gesichter:
Alle Stars der '97er-Saison geben sich in Formel 1 '97 ein Stelldichein.



Sie können das Geschehen aus acht Perspektiven betrachten – inklusive der neuen Cockpit-Ansicht mit Lenkrad, den herumfuchtelnden Armen des Fahrers, realistischen Erschütterungen und sogar mit Verschmutzung des Helmvisiers.

Ein großer Kritikpunkt an der Vorgängerversion waren die perfekten Computergegner. Durch die Implementierung einer neuartigen Künstlichen Intelligenz verhalten sich nun auch die virtuellen Kontrahenten höchst menschlich und begehen schon mal den einen oder anderen Fahrfehler.

In der Theorie hört sich das alles schön und gut an, doch in den Fahrbetrieb haben sich wieder einige grobe Fehler eingeschlichen. Beispiel Hockenheim:



[1-3] Was für ein Sauwetter! Spätestens jetzt ist es an der Zeit, die Regen-Slicks aufzuziehen.



Schumi rammt bereits beim Start mutwillig einen seiner Konktrahenten – und bekommt dafür nicht mal die schwarze Flagge zu sehen. Wenig später folgt sein roter Ferrari nicht dem Kurvenverlauf, sondern schießt schnurgerade über die Fahrbahnbegrenzung hinaus, pflügt sich ohne großen Geschwindigkeitsverlust durchs Gras und macht auf diese Art

und Weise drei Plätze gut. Doch kurz vor Ende der ersten Runde scheint es Rowdy-Schumi endgültig an den Kragen zu gehen: Mit 248 Stundenkilometern kracht er gegen die Bande. Was passiert? Er setzt zurück, rollt auf die Fahrbahn und erreicht nach wenigen Sekunden wieder seine



Höchstgeschwindigkeit. Den Funkspruch aus der Box ("Du solltest reinkommen, dein Wagen ist beschädigt") kann er getrost ignorieren – sein Ferrari ist noch für mehrere ähnlich heftige Zusammenstöße gut.

Beim Kontakt mit dem Fahrbahnbankett wird gehörig Staub aufgewirbelt.

Spielspaß '97

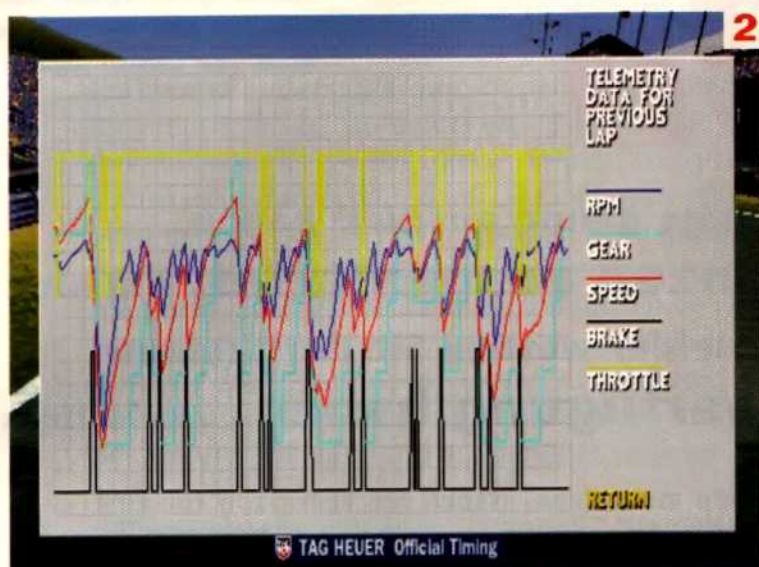
Von solchen Unzulänglichkeiten bleibt man im Arcade-Modus verschont. Denn hier gilt die Devise: Laß krachen, Kumpel! In rasantem Tempo schlittert man durch die Kurven, stets im Kampf gegen die verstreichende Zeit und rempelnde Konkurrenten. Hier kommt fast schon "Rage Racer"-Feeling auf.

Spielspaß wird in Formel 1 '97 großgeschrie-





[1] Im horizontalen oder vertikalen Split-Screen-Modus können sich zwei menschliche Fahrer messen.
[2] Fahren wie die Profis: Neben Funksprüchen empfangen Sie auf Wunsch auch Telemetrie-Daten aus der Boxengasse.



ben – sowohl im Arcade-Modus, als auch im Simulations-Part. Aufgrund der hübschen Grafik, der tollen Formel-1-Atmosphäre und den vielen Neuerungen sieht man großzügig über die erwähnten Mankos in Sachen Realitätsstreue hinweg. Der Psygnosis-Racer ist und bleibt – nicht zuletzt wegen seiner offiziellen FIA-Lizenz – die erste Wahl für alle PlayStation-Freaks, die einmal in den faszinierenden Formel-1-Zirkus hineinschnuppern wollen. Getreu dem Motto: "Ich will Spaß, ich geb Gas!" *mom*



FORMULA 1 '97

Gewinnen Sie!

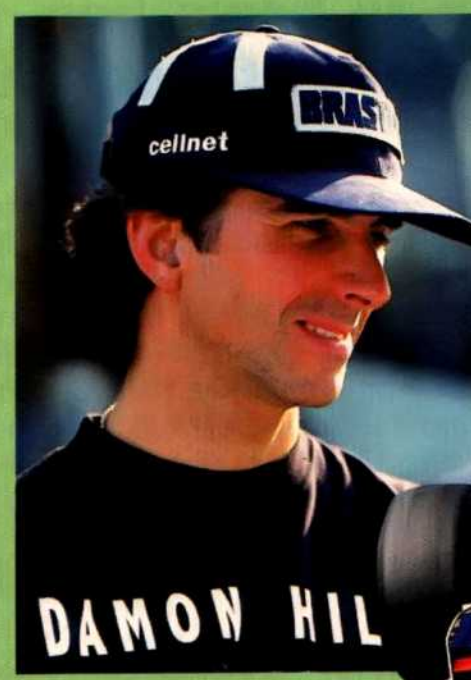
Im Zusammenhang mit unserem großen Bericht über "Formel 1 '97" haben wir an dieser Stelle wieder einmal etwas ganz Besonderes für Sie. Nutzen Sie Ihre Chance, ein echtes Unikat zu gewinnen:

Damon Hill hat uns exklusiv für Sie eine PlayStation handsigniert. Wollen Sie dieses begehrte Stück Ihr Eigen nennen, dann beantworten Sie folgende Frage, um an der Verlosung teilzunehmen:

In welchem Jahr war Damon Hill das letzte Mal Formel 1-Weltmeister?

Schicken Sie uns die Lösung bitte per Fax, Postkarte (bitte keine Briefe!) oder E-Mail (DMV/Franzis' Verlag, PlayStation-Magazin, Stichwort "Formel 1", Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen, Fax: 089/99115-499, E-Mail: 104706,160@compuserve.com) bis spätestens 2.10.97, und Sie nehmen an der Verlosung teil.

Wie immer gilt: Mitarbeiter des DMV/Franzis'-Verlags, deren Angehörige und der Rechtsweg sind ausgeschlossen.



Formel 1 '97

Meine Meinung: Herzlich willkommen zum Grand-Prix der PlayStation-Racer! Am Start: Namcos famoser Action-Hammer Rage Racer, Infogrames' Grafik-Überflieger V-Rally und die Neuaufgabe des Mega-Sellers Formel 1 von Psygnosis. Gleich nach dem Startsignal prescht Formel 1 nach vorne – kein Wunder, denn wer mit Schumi, Frentzen & Co. in ihren aktuellen '97er-Teams aufwarten kann, genießt einen unschätzbaren Vorteil. Doch nach der ersten Kurve holt V-Rally auf – mit der opu-

lenten Grafik-Pracht des Franzosen kann Formel 1 '97 nicht mithalten. Im Endspurt kommt Rage Racer nochmal bedrohlich nah an das Spitzen-Duo heran – mit seinem atemberaubenden Arcade-Feeling und dem höchsten Motivationsfaktor können die beiden "Simulanten" nicht konkurrieren. Schließlich preschen alle Drei auf gleicher Höhe durchs Ziel. Und die Moral von der Geschicht: Ein echter Rennsport-Fan stellt sich alle drei Titel ins Regal.

Michael Schmithäuser

■ GENRE:	Renn-Simulation		
■ VERFÜGBAR AB:	September		
■ HERSTELLER:	Psygnosis		
■ ENTWICKLER:	Bizarre Creations		
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch		
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch		
■ SPIELIDEE:	2,0	■ MOTIVATION:	1,5
■ GRAFIK:	2,0	■ PREIS/LEISTUNG:	1,5
■ SOUND:	1,5		
■ PRÄSENTATION:	1,5		
■ GAMEPLAY:	2,0		
		GESAMTWERTUNG:	1,8



Mass Destruction

[1] Ob auf dem Land... [2] ... in einem gepflegten Vorort... [3] ... oder in der Innenstadt: nirgends ist man vor Ihnen sicher!

Wenn Sie "Mass Destruction" lange genug gespielt haben, sind Sie mit den besten Referenzen ausgestattet, um sich bei einer Abbruchfirma zu bewerben. Doch leider werden Sie dort keinen Panzer als Arbeitsgerät zur Verfügung haben. von Mathias Locher

Stellen Sie sich vor, Sie sind gerade erst aufgestanden, haben geduscht, Kaffee gekocht und duftende Croissants besorgt. Als Sie sich gerade zu einem gemütlichen Frühstück niederlassen wollen, ruft Ihr Chef an. Er möchte wissen, ob Sie, nachdem Sie letzte Woche die Welt vor dem Atomschlag eines durchgeknallten Diktators bewahrt haben, auch Ihren Panzer wieder aufgetankt haben. Irgendeine "republikanische Armee"

Für Ihren Einmann-Kreuzzug stehen Ihnen drei Kettenfahrzeuge zur Verfügung, die sich in Geschwindigkeit und Panzerung voneinander unterscheiden.

hat sich nämlich die Eroberung Europas in den Kopf gesetzt – und das sollen Sie verhindern. Um Ihr verdientes Frühstück gebracht, besteigen Sie verärgert Ihren Panzer und rumpeln los, um diesen bösen Burschen das Fürchten zu lehren.

So oder so ähnlich könnte die Hintergrundstory zu Mass Destruction aussehen. Bis Sie der "republikanischen Armee" jedoch endgültig das Handwerk gelegt haben, müssen Sie fünf Kampagnen mit jeweils vier bis sechs Missionen durchspielen.

Eve of Destruction

Bevor Sie jedoch gegnerisches Kriegsmaterial in Schrott verwandeln dürfen, sollten Sie aus dem Optionsmenü, das diverse Sound- und Screen-einstellungen, sowie eine individuelle Tastenbelegung bietet, einen der drei Schwierigkeits-

grade auswählen. Haben Sie sich dann für eine Kampagne entschieden, ist es an der Zeit, ein geeignetes Vehikel auszusuchen. Für Ihren Einmann-Kreuzzug stehen Ihnen drei Kettenfahrzeuge zur Verfügung, die sich in Geschwindigkeit und Panzerung voneinander unterscheiden. Im darauffolgenden Screen werden Sie über den Verlauf des Krieges informiert sowie in Ihre Missionsziele eingewiesen. Wenn Sie dann noch abgewartet haben, bis sich der nach einiger Zeit vertraute graue Loading-Balken mühsam von links nach rechts durchgekämpft hat, steht der Mass Destruction nichts mehr im Wege.

Abbruchreif

Während der Missionen sehen Sie Ihren Panzer aus der Vogelperspektive über das Terrain fahren. Am unteren Rand des Bildschirms liefert ein "Armaturenbrett" Informationen über den Zustand der Panzerung, die aktuelle Punktezahl,



Ohne das Wasser in den Tanks, bei deren Zerstörung Sie gerade zugange sind, wird der Gegner in der Wüste keine Chance haben.



[1] Nichts kann Sie mehr davon abhalten, diese gegnerische Basis dem Erdboden gleichzumachen! **[2]** Sie sind gerade damit beschäftigt, bürgerliche Vorgärten umzugraben. **[3]** Der Flammenwerfer ist die ideale Waffe, um dem Motto des Spieltitels zu folgen...

die momentan ausgewählte Waffe und deren verbleibende Munition. Die eher flache Landschaft wird durch in die Luft ragende Objekte, wie Windkraftwerke oder Ölförderpumpen sowie Wohn- und Bürohäuser, aufgelockert. Sollten Sie mit Ihrem Panzer hinter ein solches fahren, so wird es transparent dargestellt, damit Sie immer die Übersicht behalten. Je nach klimatischen Bedingungen, ist Ihr Missionsgebiet noch von Nadelbäumen, Palmen oder Büschen bewachsen, hinter denen sich bevorzugt Infanteristen verstecken, um Ihnen von dort aus das (Über-)leben schwer zu machen.

Zu Beginn jeder Mission ist Ihr Panzer nur mit der Standardbewaffnung ausgerüstet, welche aus

einem großen Geschütz und einer Chaingun mit jeweils unbegrenzter Munition besteht. In den Trümmerhaufen mancher Gebäude und feindlicher Bunker finden sich oft nette kleine Goodies wie zum Beispiel Explosivgeschosse, Mienen und Mörsergranaten, die das Herz eines jeden Panzerfahrers höher schlagen lassen. Sollte Ihr Gefährt selbst mal einiges abbekommen, so helfen Panzerungs-Power-Ups in zwei verschiedenen Größen, Ihren Blechkübel in Schuß zu halten.

Die Missionsziele sind in primäre, sekundäre und Bonusziele unterteilt. Um einen Auftrag erfolgreich zu beenden, reicht es, alle Primärziele zu erfüllen. Während der Mission können Sie sich jederzeit informieren, welche Teile Sie schon erledigt haben und sich auf einer Karte des Einsatzgebietes die Position von unerledigten Aufgaben anzeigen lassen.

Mass Destruction bietet verschiedene Arten von Missionen. Im Laufe der Kampagnen müssen Sie Agenten aufsammeln, diverse Gebäude zerstören oder Konvois stoppen. Damit Ihnen dies nicht allzu leicht fällt, wirft Ihnen die "republikanische Armee" so einige Knüppel in Form von Panzern und Infanteristen zwischen die Ketten. Zwischen den Missionen dürfen Sie – wie auf der PlayStation üblich – kurze, gerenderte Zwischensequenzen bestaunen.

Die Steuerung des Vehikels ist eigentlich recht einfach. Schwierig zu koordinieren wird es nur dann, wenn Sie den frei oder in 90 Grad Schritten drehbaren Geschützturm aus der nach vorne gerichteten Position bringen. Die Grafik von Mass Destruction ist zwar eher unspektakulär, dafür geht auch bei bildschirmfüllenden Explosionen die Frame-Rate des flotten Spiels kaum zurück. Der Sound ist akzeptabel, die Musikunterlegung könnte noch etwas abwechslungsreicher sein. Einige kleinere Fehler, wie etwa Gegner, die gelegentlich durch Panzersperrblöcke fahren, sind auch noch zu verkraften.

Select Tank



Mit einem dieser hübschen Panzer dürfen Sie den Gegnern einheizen.

Zwei Infanteristen wollen Ihnen den Genuß der soeben ausgelösten Explosion vermiesen!



Mass Destruction

Meine Meinung: Diese Ballerorgie ist summa summarum ein spaßiges kleines Spiel für zwischendurch. Okay, in puncto Abwechslungsreichtum erfindet Mass Destruction insbesondere beim Sound das Rad nicht gerade neu, doch das stört nicht weiter. Das Spiel lebt davon, daß man so ziemlich alles kaputt-schießen kann, was aus der flachen Landschaft ragt. Selbst für den Abschluß eines wehr- und ab-

solut harmlosen Baumes wird man noch mit 100 Punkten bedacht. Speziell in höheren Schwierigkeitsstufen sollte man allerdings nicht immer nach der "reinheizen und ballern, bis die Rohre rauchen"-Taktik vorgehen. Ein wenig Vorausplanung hilft, größere Beulen am Panzer zu vermeiden. Ich frage mich nur, warum dem Game kein Multiplayer-Modus im Stile von "Return Fire" spendiert wurde. **Mathias Locher**

■ GENRE:	Shoot'em-Up
■ VERFÜGBAR AB:	September
■ HERSTELLER:	BMG Interactive
■ ENTWICKLER:	NMS Software
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	2,5
■ GRAFIK:	3,0
■ SOUND:	3,0
■ PRÄSENTATION:	4,0
■ GAMEPLAY:	2,0
■ MOTIVATION:	2,0
■ PREIS/LEISTUNG:	2,0
GESAMTWERTUNG:	2,5



VERGESSENE WELT

Die Dinos brüllen wieder!
Nachdem die **prähistorischen**
Ungetüme im Kinohit
"Vergessene Welt"

die Leinwand unsicher gemacht haben,

stürzen sie sich nun auf die heimischen Fernsehschirme – in einem

brillant animierten Jump'n-Run von Electronic Arts. von Michael Schmithäuser

Ein typisches "Spiel zum Film" hinterläßt nicht selten einen faden Beigeschmack. Meist handelt es sich um unterdurchschnittliche Machwerke aus dem Action-Genre, die von unfähigen Programmieren schnellstmöglich und ohne großen finanziellen Aufwand zusammengeschustert werden. Denn irgendwo muß die teure Filmlizenz ja eingespart werden – was liegt da näher, als den Rotstift bei den Softwareentwicklern anzusetzen. Daß es auch anders geht, beweist der Unterhaltungsriese Electronic Arts, der die begehrte Lizenz für den Sommer-Blockbuster "Vergessene Welt" an Land zog. Die Fortsetzung zu Spielbergs Kinohit "Jurassic Park" bietet jede Menge Stoff für ein spannungsgeladenes Actionspiel. EA beauf-

tragte die renommierte Softwareschmiede Dreamworks Interactive mit der Umsetzung des Themas für die PlayStation – und hat offensichtlich ausreichende finanzielle Mittel zur Verfügung gestellt, so daß sich dieses Spiel zum Film zu einem herausragenden Titel mausern konnte.

Fast eineinhalb Jahre hat das Entwicklerteam im sonnigen Kalifornien an der Fertigstellung des ambitionierten Jump'n-Run-Titels gebastelt. Dabei herausgekommen ist ein großangelegtes, stark actionorientiertes Spiel im klassischen 2-D-Design. Dem Genre-Trend zur dritten Dimension zollt Dreamworks Interactive durch eine Pseudo-3-D-Umgebung Tribut. Ähnlich wie in "Pandemonium" ragen hier und da dreidimensionale Objekte ins Bild, verändert sich der Blickwinkel oder



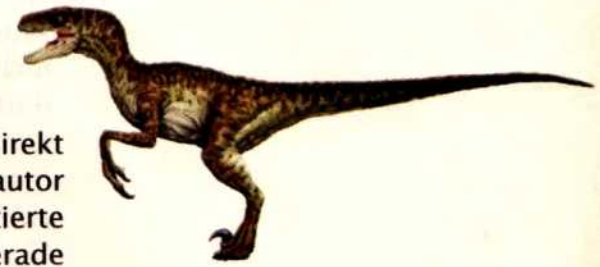
Auf der riesigen Insel Sorna warten mehr als 20 abwechslungsreiche Geländevariationen auf neugierige Abenteurer.

bietet sich eine Abzweigung in die Tiefe des Bildschirms an.

Erst das Buch, dann das Spiel

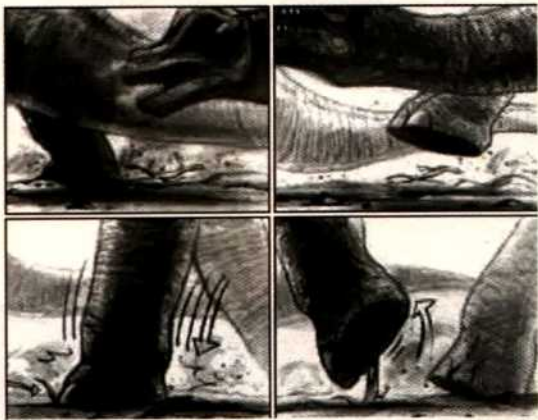
Die Story von Vergessene Welt leitet sich direkt aus der literarischen Vorlage von Starautor Michael Crichton ab, denn der Kinofilm existierte zu Beginn der langen Produktionsphase gerade mal als Drehbuchvorlage. Also übernahm man bei Dreamworks Interactive lediglich den Ort der Handlung, einige Personen und natürlich die heimlichen Hauptdarsteller – die Dinos – in das Skript zum Spiel.

Die schuppigen Überbleibsel aus prähistorischen Zeiten spielen im PlayStation-Titel eine noch größere Rolle als auf Zelluloid. Drei der gentechnisch manipulierten Saurier lassen sich nämlich vom Spieler selbst durch die ausgedehnten Wälder lotsen: Ein kleiner Pflanzenfresser vom Typus Compsognathus (liebevoll "Compy" genannt), ein ausgewachsener Velociraptor, und –



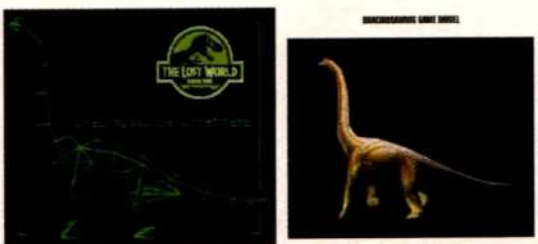
Dinos aus der Traumfabrik

Viele Monate harter Arbeit und ein Team von hervorragenden Künstlern und Computergrafikern war erforderlich, um die Dinos in Lost World zum virtuellen Leben zu erwecken. Dreamworks Interactive ("Dreamworks" bedeutet frei übersetzt "Traumfabrik") hat uns einen Einblick in die wochenlange Entstehungsphase einer nur wenige Sekunden dauernden Spielsequenz gewährt waren.



Schritt 1: Die Storyboard-Zeichnerin Catherine Yuh fertigt erste handgezeichnete Ablauf-Skizzen.

Schritt 2: Der Konzept-Grafiker Matt Hall studiert Zeichnungen und Fotos aus dem Kinofilm und macht sich daran, die grobe Skizze des Brachiosaurus mit Farbschattierungen, Hautstrukturen und Muskelabdrücken zu füllen.



Schritt 3: Anschließend verwandelt ein Team von Computergrafikern die Vorlagen von Matt Hall in dreidimensionale digitale Modelle – zunächst als simples Gitterraster, und später als realistisch wirkendes Volumenmodell mit Oberflächentexturen, Licht- und Schatteneffekten.



Schritt 4: Nun schlägt die Stunde des Chef-Animators Tim Goodwin und seines Teams. Um

die geschmeidigen Bewegungen der Digi-Saurier anatomisch korrekt realisieren zu können, studiert das Team Filmszenen aus Jurassic Park, schaut sich Dokumentarfilme an und unternimmt sogar Ausflüge in den Zoo von Los Angeles, um die Elefanten beim Herumtrotten zu beobachten.



Schritt 5: Die fertigen Animationssequenzen werden von Game-Designern wie Parker Davis in das Spiel übernommen. "Jeder Kamerawinkel muß passen, und jeder Charakter muß wie ein lebendiges, atmendes Wesen wirken," schildert Parker den hohen Anspruch seines Tuns.

als Krone der Dino-Schöpfung – ein furchterregender Tyrannosaurus Rex. Damit die Sache nicht ganz so einseitig ausfällt, dürfen Sie im Verlauf des Spiels auch noch in die Rolle von zwei menschlichen Protagonisten schlüpfen. Die insgesamt fünf Charaktere erweisen sich als höchst beweglich – jeder hat mindestens fünf Fortbewegungs-, Angriffs- und Verteidigungs-Moves drauf. Laufen, Springen, Ducken, Zurückweichen, Zubeißen oder Schießen sind nur die wichtigsten der vielseitigen Aktivitäten, zu denen Sie Mensch und (Ur-)Tier per Joypad verleiten. Beispiel: Der kleine Compy schnappt beim Druck auf die Kreuz-Taste nach vorne zu. Drücken Sie die Taste in Kombination mit dem Steuerkreuz, beißt er auch nach oben oder unten. Ein Druck auf den Quadrat-Button läßt den Mini-Saurier ängstlich zurückweichen, in Verbindung mit dem Richtungscontroller rollt er sich dagegen niedlich auf dem Boden herum, um Mitleid bei bössartigen Gegnern zu erregen – meist mit Erfolg. Jede Spielfigur verfügt über eine solche – ihrem Charakter entsprechende – Spezial-Fähigkeit. Schon durch diese Steuerungsvielfalt hebt sich "Lost World" von etlichen Durchschnits-Vertretern des Genres ab.



Rrrröstfrisch: Dieser Jäger mag seinen Raptor am liebsten gut durchgebraten.

Ein weiteres Unterscheidungsmerkmal sind die brillanten Animationssequenzen. Protagonisten und Gegner bewegen sich fast so geschmeidig über den Bildschirm, wie ihre Film-Vorbilder über die Leinwand. Jede Figur wurde sorgfältig skizziert, in aufwendige 3-D-Modelle transferiert und mit realistischen Texturen überzogen. Diese Vorbilder aus dem Hochleistungs-Grafikrechner wurden anschließend in hunderte Einzelbilder für die Bitmap-Animationen umgewandelt.

Der Tyrannosaurus Rex z.B. ist so furchterre-

Die hervorragend animierten Dinos bewegen sich fast so geschmeidig über den Bildschirm, wie ihre Film-Vorbilder über die Leinwand.



[1] Der T-Rex (hier beim Angriff auf einen flüchtenden Stegosaurus) gehört zu den furchterregendsten Kreaturen, die Sie jemals mit einem Joypad steuern durften. **[2]** Der arme kleine Compy bekommt es mit einem gar nicht freundlich wirkenden Flugsaurier zu tun... **[3]** Geschicklichkeitstests, wie dieser pixelgenaue Sprung über eine Klippe, sind in der Vergessene Welt an der Tagesordnung.



[1] Ein fleischfressender Raptor gegen einen winzigen "Compy" – es dürfte wohl klar sein, wer diesen Kampf für sich entscheidet.

[2] Die Spezies des Homo Sapiens wird vom mächtigen Tyrannosaurus Rex nicht gerade mit Samthandschuhen angefaßt...



gend realistisch ausgefallen, daß man fast schon Angst bekommt, das Joypad in die Hand zu nehmen, um den sehnigen Muskelberg durch die Wälder stapfen zu lassen. Verstärkt wird der realistische Eindruck durch das 'Eigenleben' des Urviehs: Wenn sich der ängstliche Spieler nicht traut, eine Taste zu drücken, trampelt der Riese

unruhig hin und her, mustert argwöhnisch die Umgebung und läßt ein paar wütende Schnauben los. Die Soundkulisse macht die Urzeit-Atmosphäre perfekt: Vom tiefen Grollen des T-Rex über seine langgezogenen Atemgeräusche bis hin zu seinem markerschütternden Kampfschrei haben die Soundspezialisten ganze Arbeit geleistet. Abgerundet wird das akustische Erlebnis von ungemein realistischen Hintergrundgeräuschen und einer fesselnden, orchestralen Filmmusik.

Auch spieltechnisch hat Lost World einiges zu bieten. Nicht weniger als fünf riesige Gelände-Abschnitte, die in insgesamt 40 Sub-Level unterteilt wurden, müssen von Mensch und Dino bewältigt werden. Knifflige Geschicklichkeitsprüfungen erwarten Sie ebenso wie hitzige

Kampfaktionen. Ihr Weg führt Sie durch 25 verschiedene Geländevariationen: dichte Urwälder, steinige Felsplateaus, düstere Höhlen, ausgedehnte Steppen und natürlich auch Bauwerke der menschlichen Zivilisation, darunter ein mit Elektrozäunen gesichertes Jäger-Camp. Mehr als 20 unterschiedliche Kreaturen stellen sich Ihnen in den Weg – das Spektrum reicht vom einfachen Mini-Saurier über stark bewaffnete Großwildjäger bis hin zum riesigen Brachiosaurus. Hindernisse wie Zäune, Schluchten oder fleischfressende Pflanzen erschweren das Fortkommen natürlich zusätzlich.

Mit Lost Worlds erscheint Anfang September das bislang beste Spiel zum Film – ein audiovisueller Hochgenuß, der sich auch vom Gameplay her im oberen Drittel des Jump'n-Run-Genres ansiedelt. Wir sind schon sehr gespannt auf die finale Version, die wir Ihnen in einer der nächsten Ausgaben natürlich ausführlich präsentieren werden.



mom

The Lost World

Meine Meinung: Wenn mir ein "Spiel zum Film" ins Haus flattert, lege ich die CD meist mit gemischten Gefühlen ein. Denn all zu oft haben sich solche Produktionen als qualitativ minderwertige Schnellschüsse entpuppt, die nur auf der Merchandising-Welle mit-schwimmen wollen. Bei der Dino-Hatz der Spielberg-Company Dreamworks Interactive wichen meine Bedenken jedoch schnell: Das grafisch und akustisch per-

fekt realisierte Jump'n-Run glänzt mit kniffligem Level-Design, faszinierenden Charakteren und ausgefeiltem Gameplay. Vor allem der T-Rex hat es mir angetan: Selten hat mir die Steuerung einer Spielfigur soviel Vergnügen bereitet. Lediglich die moralischen Aspekte trüben den ansonsten hervorragenden Gesamteindruck: Es fließt so viel Blut, daß der Titel keinesfalls in Kinderhände gehört.

Michael Schmithäuser

■ GENRE:	Jump 'n-Run
■ VERFÜGBAR AB:	September
■ HERSTELLER:	Electronic Arts
■ ENTWICKLER:	Dreamworks Interactive
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	2,5
■ GRAFIK:	1,5
■ SOUND:	1,0
■ PRÄSENTATION:	1,5
■ GAMEPLAY:	2,0

■ MOTIVATION:	2,0
■ PREIS/LEISTUNG:	2,0

GESAMTWERTUNG: **1,9**

Nightmare

"Tekken 2" meets "Resident Evil".

Dieses Attribut beanspruchten bereits zahlreiche sogenannte Action-Adventures.

Creatures

Doch allesamt wurden sie weder dem einen noch dem anderen Genre gerecht.

Wie sieht es mit "Nightmare Creatures" aus? von Artur Hoffmann



[1], [2] Die Monster haben wohl noch nie was von Höflichkeit gegenüber Damen gehört. Das macht nichts, schließlich ist auch Nadia kein Kind von Traurigkeit.



Hoppla! Während alle Welt auf den zweiten Teil des Zombie-Thrillers Resident Evil wartet und sich die Zeit mit dem sogenannten "Director's Cut" versüßt, produziert eine kleine, nahezu unbekannte französische Programmiertruppe ein Spiel, das das erwähnte Horror-Adventure wie einen Kindergeburtstag aussehen läßt. Kalistos Nightmare Creatures trägt nicht nur einen gruseligen Titel, es spielt sich auch so. Was wir Ihnen in der vorletzten Ausgabe im Rahmen der Rubrik "In der Mache" über das blutrünstige Game verraten haben, entpuppt sich nun – da wir die endgültige Fassung in den Händen halten – als gnadenlos tiefgestapelt. Nightmare Creatures ist schlicht und einfach düster, blutrünstig und unglaublich spannend.

Falls Sie den angesprochenen Artikel nicht gelesen haben – es war ja Ur-

laubszeit – stellen wir Ihnen die Hintergrundgeschichte noch einmal kurz vor.

Die Brotherhood of Hecate, eine Ansammlung von Irren, plant die Unterjochung der Welt. Das Schicksal unserer Zivilisation liegt nun in den Händen zweier Personen: Ignatius und Nadia. Jeder dieser Fighter, in dessen Rolle Sie schlüpfen, hat seine geschlechtsspezifischen Vor- und Nachteile. Der bärenstarke Mönch, der mit einem klingenbewehrten Kampfstab ausgerüstet ist, bewegt sich zwar nicht mehr so schnell wie in jungen Jahren, dafür ist er widerstandsfähiger und kann zudem mehr Utensilien mit sich herumschleppen. Die knackige Nadia hingegen, eine begeisterte Schwerträgerin, ist flink und agil, verfügt aber über ein eingeschränktes Stehvermögen. Ihre Aufgabe besteht nun darin, die Machenschaften der Bruderschaft einzudämmen, deren Armee von Zombies und Monstern zu vernichten und am Ende des Games gegen den Oberbösewicht und Chefverschwörer Adam Crowley zu bestehen.

Sind Sie eigentlich schon einmal von einem einbeinigen Zombie vermöbelt worden? Falls nicht, werden Sie während der ersten ein oder zwei Runden von Nightmare Creatures ein wahres Aha-Erlebnis verspüren. Dank der extrem akkuraten Kollisionsabfrage sind die beiden Helden



[1] Gebt dem Typen schnell was zu essen, sonst fällt er noch ganz vom Fleisch. [2] Manche Gegner haben eine gefährlich lange Reichweite.



[1] Auf geht's Nadia! Gib ihm Saures! **[2]** Der gute Ignatius ist nicht mehr der Schnellste, dafür kann er eine Menge einstecken. **[3]** Geben Sie es zu! So eine detaillierte Darstellung haben Sie nicht erwartet.



in der Lage, den herumwandelnden Untoten diverse Extremitäten abzuschlagen. Diese Biester sind so unglaublich lästig, daß Sie sogar von einbeinigen

Angreifern ohne Arme in Atem gehalten werden. Sie hüpfen auf einem Bein in Ihre Richtung und versetzen Ihnen einen Schlag mit dem Kopf. Erst wenn sie in der Mitte entzweit werden, haben sie ihren Frieden gefunden. Als Dank für die Erlösung läßt der eine oder andere Gegner ein kleines Power-Up fallen.

Bis es aber soweit ist, hat Ihr Spielcharakter einen harten Kampf hinter sich. Die Künstliche Intelligenz der monströsen Gegner ist dermaßen ausgetüftelt, daß sich manche Fights locker über eine halbe Minute und länger erstrecken. Die Mutanten weichen Ihnen aus, ducken sich und heben die Arme als Schutzschild hoch. Als ob das noch nicht ausreichen würde, zeigen sie sich auch sehr angriffslustig. Dabei kommt aber eine Agilität ins Spiel, die man von Zombies nicht erwartet hätte. Auch die örtlichen Gegebenheiten werden voll ausgenutzt. In engen Gängen haben Sie als Ignatius nahezu keine Chance, einen Treffer zu landen, da Ihr Kampfstab an den Wänden oder der Decke hängenbleibt. Hier müssen Sie zu einer der zahlreichen Waffen wie z.B. der Pistole oder Mine greifen. Diese gehören aber nicht zur Standardausrüstung, sondern wollen erst gefun-

den werden. Aus diesem Grund müssen Sie ständig nach verdächtigen Kisten, Geheimgängen oder zerbrechlichen Fensterscheiben Ausschau halten. Hier finden Sie auch die bitter benötigten Gesundheitsdrinks, die den Energiebalken ein wenig freundlicher aussehen lassen.

Falls Sie in die mißliche Lage kommen sollten, keinerlei Zusatzgeräte zu besitzen, müssen Sie die Monster auf herkömmliche Art und Weise bekämpfen. Dazu stehen Ihnen Schläge mit der Waffe sowie Fußtritte zur Verfügung. In Kombination mit den Richtungstasten ergeben sich zusätzliche, reizvolle Schlagvarianten. Mit den übrigen Buttons erledigen Sie Sprünge oder nehmen eine Abwehrhaltung ein. Die Belegung der hinteren Zusatztasten wird alten 3-D-Shooterfans bekannt vorkommen: L1/R1 sorgen für einen Ausfallschritt in die jeweilige Richtung, mit L2/R2 wählen und aktivieren Sie ein Utensil aus Ihrem reichhaltigen Inventar.

In diesem Stil kicken Sie sich durch insgesamt 15 Level, die allesamt an authentischen Orten im London des 19. Jahrhunderts angesiedelt sind. Auf Ihrem gefährlichen Ausflug in die Vergangenheit besuchen Sie Friedhöfe, waten durch die Kanalisation oder fighten in verlassenen Häusern. Verstärkt wird das ganze Bildschirmtreiben durch geschmeidige Motion-Capture-Bewegungen und erstklassige Transparenzeffekte, die den Nebelschwaden ein nahezu realistisches Aussehen geben. Um dies zu verwirklichen, entwickelten die französischen Programmierer eine Technologie namens "LibSys 3D". Weitere Spezialeffekte, wie z.B. herunterfallende Blätter und quiekende Ratten, runden das perfekt visualisierte Ambiente ab.



Starring...



1 Ignatius Blackward

Ignatius Blackward ist ein Mann Gottes. Er bereiste die Welt, kennt einige fremde Idiome, und selbst die Grundzüge des Schamanentums sind ihm nicht fremd. Als eingeborener Londoner – er kommt aus Chelsea – stellt er sich natürlich dem Spuk.



2 Nadia F

Nadia F, deren Vater von Adam Crowley und seiner Bruderschaft gemeuchelt wurde, sinnt auf Rache. Das reicht als Triebfeder vollkommen aus.



3 Adam Crowley

Adam Crowley, der Führer der finsternen Bruderschaft, ist ein ehemaliger Wissenschaftler, der Schrecken über die Welt bringt. Gegen soviel Boshaftigkeit gibt es nur ein Mittel: die Vernichtung.



Daß die Entwickler mit viel Liebe zum Detail vorgegangen sind, merkt man nicht nur an der superben Grafik, sondern auch an der langen Liste der weiterführenden Optionen. Besonders die stufenlose Regelung der Lichtverhältnisse und die transparente Automap sind dabei hervorzuheben.

Der einzige negative Aspekt, der erwähnenswert ist, besteht in einer teilweise unübersichtlichen Perspektive bei Combatszenen, die

sich in Gewölben abspielen. Hier kann es vorkommen, daß Sie im Schatten oder hinter einer Säule stehen und weder Ihren Charakter noch den Gegner sehen. Die in bestimmten Konstellationen durchschimmernden Texturen gehören eher in die Rubrik "kann passieren" und stören den Spielfluß nur unerheblich. Alles in allem ist Nightmare Creatures das bisher beste Action-Adventure des Jahres.



Nightmare Creatures

Meine Meinung: Niemals zuvor bin ich bei einem Videospiel dermaßen oft zusammengesuckt, wie bei diesem Ausflug in das London des 19. Jahrhunderts. Hinter jeder Ecke, hinter jeder Tür und hinter jedem Baum kann sich das Grauen versteckt halten. Dazu die unglaublich hohe Spielgeschwindigkeit, die nahezu perfekte grafische Ausarbeitung, der grandiose Soundteppich, die verblüffende Gegnerintelligenz

und, und, und... - Nightmare Creatures ist trotz der unübersehbaren Parallelen definitiv besser als Resident Evil. Bevor Sie also in Ihrem Kämmerlein sitzen und nägelkauend auf die Sequels zu Resident Evil und Tomb Raider warten, sollten Sie zuerst diese harte Nuß knacken. Das Nägelkauen wird trotzdem Ihr ständiger Begleiter bleiben - allerdings aus Angst, nicht vor Langeweile.

Artur Hoffmann

■ GENRE:	3-D-Action-Adventure
■ VERFÜGBAR AB:	Oktober
■ HERSTELLER:	Sony
■ ENTWICKLER:	Kalisto
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

Tiger Shark

Sicher kennen Sie folgende Situation: Schon seit Monaten wird ein Titel vom Hersteller angekündigt, doch der Veröffentlichungstermin wird x-fach verschoben. So geschehen bei "Tiger Shark". Was lange währt, wird endlich gut, sollte man meinen. Hat sich das Warten gelohnt? von Marcel Peters

GT Interactive ist in der Spielebranche immer wieder für Überraschungen gut. Besagte Softwarefirma veröffentlichte in letzter Zeit einige der besten Spiele, die die Regale der Händler zierten - entsprechend hoch sind die Erwartungen an die

Nachfolger. Dennoch sind einige Spiele schlichtweg "Fehlschläge" und erreichen nicht annähernd die Qualität der Top-Titel. Ein Beispiel: Das schlampig zusammengeschusterte "Wargods" (Test in dieser Ausgabe) bietet bei weitem nicht den spielerischen Tiefgang wie "Abe's Odyssey", obwohl beide aus dem selben Haus stammen. Nicht gerade das, was man unter kontinuierlicher Qualität versteht, oder?

Werfen wir nun einen Blick auf Tiger Shark und lassen uns überraschen.

Die Entwicklungsabteilung bei GT Interactive überzeugte vor Inangriffnahme des Projektes Tiger Shark einige Herren und Damen davon, mit folgender Idee den Actionshootermarkt um eine Attraktion reicher zu machen: Man nehme eine waffenstarrende Kampfmaschine, die sowohl für den Luftkampf als auch für Gefechte unter Wasser gut gerüstet ist, um die friedliche Welt vor den



[1] Spielen Sie doch mal Schiffe versenken!
[2] Ein Unterwasserwald - so etwas sieht man nicht alle Tage.





- [1] Eine idyllische Unterwasserstation: Hinfliegen und zerstören!
[2] Eine erdbebenauslösende Maschine liegt direkt auf Ihrem Kurs.
[3] Für mehr Erfolg bei der Arbeit – die Zielerfassung ist bei großen Feindobjekten lebenswichtig. [4] Endlich wieder frische Luft.
[5] Der Tiger Shark im Batman-Style.



Alternative Spiele

Soviet Strike	2,0
Starfighter 3000	2,3
Black Dawn	2,4

„bösen“ Russen zu verteidigen. Abgesehen vom abgegriffenen Feindbild vielleicht wirklich keine schlechte Idee – so dachten es sich bestimmt besagte Herren und Damen und gaben den Startschuß für das Spiel. Eine gute Entscheidung? Mitnichten, denn ein genauer Blick hinter die Fassade bringt eine katastrophale Programmierung und gravierende Designmängel ans Tageslicht.

In Tiger Shark chauffieren Sie eine Maschine durch Luft und Wasser, die aussieht wie ein Requisit aus einem Batmanfilm – eine Art Zwitter zwischen F16 und Stealthfighter. Für den Unterwassereinsatz stehen Laser und Torpedos zum Abschluß bereit. In der Luft halten Sie sich mit Maschinenpistole und Raketen Ihre Feinde vom Leib. Die Geschwindigkeit wird über die Knöpfe auf der Rückseite des Joypads geregelt. Dieses bewährte System funktioniert hervorragend, und der Tiger Shark läßt sich damit problemlos manövrieren, aber die Steuerung ist ja auch nicht das Kernproblem. Der Fauxpas des Spiels ist die katastrophale Grafik. Hier drängt sich unweigerlich die Frage auf, ob sich nicht ein SNES-Titel auf die PlayStation verirrt hat.

Auch farblich gibt sich Tiger Shark außerordentlich schwach auf der Brust: Grau in Blau mit einem Hauch von Rot – andere Farben suchen Sie in Tiger Shark vergebens.

Die gegnerischen Kampfeinheiten, soweit man grob zusammengeraffte Pixelhaufen als Gegner bezeichnen möchte, lösen heftiges Kopfschütteln aus, und Effekte unter Wasser sind in

den Weiten des Stillen Ozeans nicht zu finden. „Still“ im wahrsten Sinne des Wortes, denn nicht mal ein paar Luftbläschen blubbern dem Unterwasserjäger entgegen. Das Gameplay ist nicht der Rede wert: Es ist nicht originell und ganz bestimmt nicht motivierend. Sie fliegen in der Gegend herum, schießen hie und da auf gegnerische Flugzeuge oder Schiffe und versuchen, selbst nicht getroffen zu werden. Werden Missionsziele vorgegeben, so sind diese lieblos in das Spiel integriert und wiederholen sich. Nachdem wir uns zwangsläufig einige Zeit mit Tiger Shark auseinandergesetzt hatten, waren wir so gelangweilt und frustriert, daß wir über den Meeresgrund flogen und die dort stehenden Towergebäude unter Beschuß nahmen. Da die zu erledigenden Abschüsse zu Wasser und in luftiger Höhe stets identisch sind, wird dem Spieler außer schneller Reaktion wenig abverlangt. Schnell macht sich Monotonie breit und endet spätestens nach fünf Minuten mit dem Druck auf den Power-Off-Schalter.



Tiger Shark

Meine Meinung: Mir tut immer noch der Kopf weh vom vielen Schütteln über das verkorkste Spiel. Ich ärgere mich über diesen gar gräßlich präsentierten Pseudo-Schmalspur-3-D-Actionshooter mit altbackener Grafik und der nicht vorhandenen Abwechslung. Was bewegt vernünftige, erwachsene Menschen dazu, den Spielefans so etwas anzutun? Hat man die Entwickler für drei Jahre in eine Kämmerlein gesperrt

ohne Kontakt zur Außenwelt? Anders kann ich mir den schlampig konzipierten Shooter einfach nicht erklären. Unter Spannung, Spiel und Spaß verstehe ich etwas ganz anderes. Der fehlerbelastete 3-D-Shooter zerrte arg an meinem Nervenkostüm, und ich kann beim besten Willen kein gutes Haar an dem Spiel lassen, so sehr ich mich auch anstrengte. Zurück in die Werft – oder den Hangar. **Marcel Peters**

■ GENRE:	Shoot'em-Up
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
■ HERSTELLER:	GT Interactive
■ ENTWICKLER:	N-Space
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	4,5
■ GRAFIK:	4,0
■ SOUND:	4,0
■ PRÄSENTATION:	3,0
■ GAMEPLAY:	4,0
■ MOTIVATION:	4,0
■ PREIS/LEISTUNG:	4,0
GESAMTWERTUNG:	4,0

Xevious 3D

Nachdem Namco das **geniale Prügelspiel "Soul Blade"** und den **"Ridge Racer"-Nachfolger "Rage Racer"** erschaffen hat, **erscheint nun ein Game, das vor rund 15 Jahren (!) in den Spielhallen für Furore sorgte.** von Philipp Schneider

Ridge Racer war seinerzeit eines der ersten Rennspiele auf der grauen Konsole – nach "Destruction Derby" natürlich. Ganz begeistert spielten damals die PlayStation-Jünger dieses Game mehrmals durch und warteten gespannt auf den Nachfolger. Nach einigen Monaten blitzte dann auch die schwarze Scheibe mit der Aufschrift "Ridge Racer Revolution" in der europäischen Sonne. Über kurz oder lang wurde auch dieses Spiel – welches dem Vorgänger verdächtig ähnlich sah – durchgezockt, und man erwartete von Namco endlich einmal etwas Neues. Die Überraschung folgte ein Jahr später.

Das Unternehmen hatte ein Game geschaffen, das seinesgleichen suchte: Rage Racer erschien und beglückte uns alle mit seiner relativ guten Grafik und dem schnell süchtig machenden Gameplay. Nun, rund zwei Monate später lässt Namco ein neues Pferd aus dem Stall. Das Spiel "Xevious 3D" ist die aufgepeppte Version des Klassikers Xevious und verspricht eine Menge Action und viel Durcheinander.

Die flache 2-D-Grafik und der damals gute Sound begeisterte viele Spieler; Sie schoben eine Menge Knete in den Automaten und lebten als Folge nahe an der Existenzgrenze. Nun nahm sich Namco diesen klassischen Arcadesooter zur Brust und verbesserte die uralte Version. Zum Glück packte die erfolgreiche, japanische Firma



[1] Hier sehen Sie einige der schönen Power-Ups, die in Xevious 3D versteckt sind. **[2]** Dieser gigantische, blaue Laser wartet nur darauf, daß Sie ihm in die Quere kommen.



gleich vier Spiele auf die CD. Zuerst wäre das Original Xevious zu erwähnen. Per Raumschiff fliegen Sie über eine wenig abwechslungsreiche Landschaft und kämpfen gegen außerirdische Raumschiffe, die Fruit

Loops verdächtig ähnlichsehen. Im zweiten Spiel namens "Super Xevious" steuern Sie das gleiche Raumschiff gegen die gleichen Feinde. "Xevious Arrangements" entführt Sie in eine leicht verbesserte Welt, in der Gegner und Gebäude in neuem Glanz erstrahlen. Letztendlich ist das eigentliche Spiel Xevious 3D auswählbar. Während in diesem jedoch der Sound und die Grafik gehörig aufgepeppt wurden, hat Namco die anderen Teile in Ihrer ursprünglichen Fassung gelassen. Durch dieses Konzept haben sowohl Nostalgiker als auch 3-D-Fans ihre Freude. Selbstredend macht Xevious 3D ein Quentchen mehr Spaß, zumal die Explosionen wesentlich schöner aussehen und durch wegfliegende Schrotteile begeistern.

Eines haben jedoch alle drei Games gemeinsam: Wie in der Ur-Version bestreiten Sie entweder alleine oder zu zweit den Kampf gegen die bösen Aliens. Dazu genügt es, zwei Joypads anzuschließen. Der andere Spieler steigt irgendwann während des Spiels per Druck auf die Start-Taste ein. Es ist klar, daß Sie mit einem menschlichen Mitstreiter



[1] Tief im Weltraum kämpfen Sie gegen trist-graue Gegner. **[2]** Es ist bestimmt alles andere als leicht, diesem Endgegner Saures zu geben.



ter wesentlich mehr Spaß haben werden, als wenn Sie alleine über die Landschaften düsen.

Die Grafik von Xevious 3D überzeugt durch weiche, flüssige Animationen und Abwechslungsreichtum. Schade ist nur, daß sich sämtliche feindlichen Raumschiffe – die übrigens durch Polygone dargestellt werden – in schlichtem Grau präsentieren. Im Eifer des Gefechts ist es dann verständlicherweise schwierig, die am Boden stationierten Einheiten von den fliegenden zu unterscheiden. Dies ist insofern wichtig, als Ihr Raumschiff mit Bomben und Laserstrahlen ausgerüstet ist. Erstere haben eine geringe Reichweite, zerstören jedoch mit einer schönen Explosion Panzer und andere "fahrende" Feinde. Die Laserstrahlen benutzen Sie, um die gegnerischen Flugzeuge ins Nirwana zu schicken. Zur Freude aller Spieler baute Namco eine Menge Power-Ups und Goodies ein. So nehmen Sie z. B. eine neue Kanone auf, die per Zielsuchsystem jeden und alles aufspürt und vernichtet. Auch der gefährliche, breite Laserstrahl hat es in sich. Mit ihm treffen Sie die Gegner um einiges leichter.

Die Sound- und Musikkulisse überzeugt nur bedingt. Zum einen hören sich die Schüsse und Explosionen ein bißchen altmodisch an, zum anderen ist die Musik nur gutes Mittelmaß.



mom

Xevious 3D

Meine Meinung: Es ist schon toll, daß sich derzeit so viele Spielehersteller um die ältere Spielergemeinde kümmern. Mit so guten Sammlungen, wie "Williams Arcade Classic" erfreuen sie so manches Spielerherz. Schön, daß auch Namco diesen Weg gewählt hat. Es ist immerhin schon 15 lange Jahre her, daß der Automat Xevious in die Spielhallen kam. An der verbesserten Version mußte deshalb auch eini-

ges getan werden. Neben der Grafik wurde auch die Soundkulisse verschönert. Es nervt nur, daß im Kampfgetümmel die Übersicht manchmal flöten geht und man somit kaum mehr die feindlichen Schüsse sieht. Außerdem finde ich, daß Xevious 3D etwas zu schwer geraten ist. Ansonsten ist diese kleine Spielesammlung sowohl für Neueinsteiger als auch für Automaten-Veteranen zu empfehlen. **Philipp Schneider**

■ GENRE:	Shoot'em-Up-Sammlung
■ VERFÜGBAR AB:	August
■ HERSTELLER:	Namco
■ ENTWICKLER:	SCE
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMTWERTUNG:

2,5

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

DAS SOLLTE MAN HABEN:
Boot Chip 19,90
RGB-Kabel 19,00
Memory Card 120 Slots 49,00

BESTSELLER

1	V-Rally	DV	84,90
2	Resident Evil Directors Cut*	DV	79,90
3	Wing Commander 4	DV	78,90
4	Int. Super Star Soccer Pro	DV	89,90
5	Syndicate Wars	DV	78,90
6	Fifa Soccer 97	DV	59,90
7	Soul Blade	DV	89,90
8	Need for Speed 2	DV	78,90
9	Worms Platinum	DA	45,90
10	Pete Sampras Extreme	DV	55,90
11	Micro Machine V 3	DV	89,90
12	Player Manager	DV	83,90
13	Formel 1 '97*	DV	96,90
14	Command & Conquer	DV	89,90
15	Tomb Raider	DV	82,90
16	Rage Racer	DA	89,90
17	Overblood	DV	78,90
18	Independence Day	DV	78,90
19	Darklight Conflict	DV	77,90
20	Com. & Con. Alarmstufe Rot	DV	94,90

PSX Hardware

Konsole, incl. Controller	289,00
Playstation Bag	79,00
- incl. Memory Card & Controller	
Boot-Chip	19,90
RGB Kabel	19,00
X-Tender (Joypadverl.)	18,90
Game Buster (Action Replay)	78,00
MadCatz Lenkrad	135,00
Namco Arcade Combat Stick	99,90
NeGoon Joypad	79,90
Analog Pad*	55,90
Mouse	52,90
Controller	43,90
Memory Card farbig 1 MB	29,00
Memory Card 15 Blöcke	38,90
Memory Card 120 Blöcke	49,90
Memory Card 360 Blöcke	67,00
Memory Card 720 Blöcke	89,00

Nintendo 64

Nintendo 64 Konsole	299,00
Controller	56,00
Memory Card 5 Meg	69,00
Multinorm Adapter	45,00
Mario Kart	87,90
Wayne Gretzky 3D*	119,90
Blast Corps*	105,90
Intern. Super Star Soccer	135,90
Lylat War*	123,90

4-4-2 FußballDA 65,90 NHL Powerpl. Hockey DV 74,90
Abe's Odyssey* DV 78,90 NHL Open Ice* DA 89,90
Ace Combat 2* DA 82,90 Nightmare Creatures* DA 82,90
Actua Golf 2* DA 83,90 Nuclear Strike* DV 78,90
Adidas Power S. intern. DV 82,90 Overboard* DV 77,90
Agent Armstrong* DV 82,90 Pandemonium 2* DV a.A.
Andretti Racing DV 78,90 Pandemonium 2* DV 85,90
Arcades Greatest Hits* DA 69,90 Panzer General 2 DV 74,90
Auto Destruct* DV 78,90 Parappa the Rappa* DV 77,90
Ayrton Senna 2* DV a.A. Perfect Weapon DA a.A.
Baphomets Fluch 2* DV 82,90 PGA Tour 98* DA 82,90
Bleifuß 2* DV 74,90 Pitball DA 74,90
Break Point Tennis* 85,90 Porsche Challenge DA 74,90
Broken Helix* DA 89,90 Power Rangers Pinball* DA 89,90
Bubble Bobble 2* DA 75,90 Rally Cross DA 74,90
Bubsy 3D DA 89,90 Rapid Racer* DA 82,90
Carnage Heart DA 76,90 Ray Storm* DA 74,90
Chronicle of the Sword DU 82,90 Ray Tracer* DA 74,90
City of Lost Children DV 82,90 Rebel Assault 2 DV 89,90
Contra-Legacy of War DA 89,90 Resident Evil Directors Cut* 79,90
Cool Boarders DA 82,90 Resident Evil 2* a.A.
Crash Bandicoot DV 96,90 Riot DA 82,90
Creation* DV 77,90 Risiko* DV 82,90
Croc* DA 78,90 Road Rage DV 82,90
Crow: City of Angels DA 79,90 Rosco Mc Queen* DA 82,90
Crypt Killer DA 89,90 Sentient DV 89,90
Devils Deception* DV a.A. Shellshock DV 63,90
Discworld 2* a.A. Skull Monkeys* DV 78,90
Earthworm Jim 2 DA 82,90 Soviet Strike DV 78,90
Epidemic DA 76,90 Speedster DA 89,90
Excalibur DA 89,90 Spider DV 77,90
Exhumed DA 77,90 Steel Reign* DA 74,90
Fatal Fury* DA 74,90 Streetfighter Alpha 2 DV 75,00
Fifa 98 - WM Qualifik.* DV 78,90 Streetfighter Ex plus* DV 82,90
Flottenmanöver* DV 82,90 Suikoden DA 89,90
Formel 1 '97* DV 96,90 Super Pang Collection* DA 89,90
Frogger* DA 82,90 Super Puzzle Fighter 2 DA 65,90
G-Police DA 96,90 Swagman DA 84,90
Havens Gate* DA 81,90 Tekken 2 DA 96,90
Hardboiled DV 79,90 Tempest X3 DA 83,90
Hardwar DA 83,90 Ten Pin Alley DA 78,90
Havens Gate* DA 81,90 Test Drive 4* DV 78,90
Hercules DA 82,90 Tiger Shark* DA 89,90
Herz Adventure* DA 84,90 Tilt DV 75,90
International Moto X DV 82,90 Toshinden 3* DA 82,90
Jet Rider DA 75,90 Total NBA 97 DA 74,90
Kings Field DV 74,90 Transport Tycoon* DA 77,90
King of Fighters DA 74,90 Trash It DA 82,90
Kurushi* DA 74,90 Twisted Metal World Tour DA 82,90
Last Dynasty* DV 85,90 Vandal Hearts DA 89,90
Legacy of Kain DV 77,90 Vergessene Welt* DA 78,90
LifeForce Tenka DV 89,90 VMX Racing* DA 83,90
Little Big Adventure DV 78,90 Warcraft 2 DV 78,90
Lost Vikings 2 DA 78,90 War Gods* DA 89,90
Lucky Luke DV a.A. Wipeout 2097 DA 89,90
Magic Carpet DV 78,90 Wrecking Crew* DA 89,90
Manic Karts* DA 75,90 WWF in your House DA 84,90
Mass Destruction* DA 78,90 X-Com Terror from the Deep 82,90
Mechwarrior 2 DV 85,90 X 2 DA 65,90
Megaman X3 DA 82,90 Xevious 3D* DA 74,90
Monopoly* DV 82,90
Monster Truck* DV 78,90 Alien Trilogy DA 45,90
Moto Racer* DV a.A. Bust a Move 2 DA 45,90
MRC* DA 74,90 Destruction Derby DA 45,90
Namco Museum 4* DA 74,90 Fade to Black DA 45,90
Namco Museum 5* DV 85,90 Fifa Soccer 96 DA 45,90
Nascar Racing 96* DV 89,90 Gremlin's* DA 45,90
NBA in the Zone 2 DV 59,90 Need for Speed 1* DA 45,90
NBA Live 97 DV 78,90 Ridge Racer DA 45,90
NBA 98* DA 89,90 Ridge Racer Revolution* DA 45,90
NBA Hangtime* DA 83,90 Road Rash DA 45,90
NBA Jam Extreme DV 59,90 Tekken DA 45,90
NHL 97 DV 78,90 True Pinball DA 45,90
NHL 98*

Platinum:

Alien Trilogy	DA 45,90
Bust a Move 2	DA 45,90
Destruction Derby	DA 45,90
Fade to Black	DA 45,90
Fifa Soccer 96	DA 45,90
Gremlin's	DA 45,90
Need for Speed 1*	DA 45,90
Ridge Racer	DA 45,90
Ridge Racer Revolution*	DA 45,90
Road Rash	DA 45,90
Tekken	DA 45,90
True Pinball	DA 45,90

Stammkunden (nach der 3. Bestellung) werden gegen Rechnung beliefert. Versand erfolgt im Sicherheitskarton, auch bei Jewel Case. SERVICE SEIT 1989 Preissenkung geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung werden Sie informiert, Vorbestellungen ändern, bei uns kein Problem!

NEW PSX

SONY PLAYSTATION .. 299,00
INKL. 2 CONTROLLER

ABES ODYSSEY*	89,95
AIR COMBAT 2*	89,95
BROKEN HELIX*	99,95
CONSTRUCTOR*	89,95
CREATION*	89,95
DISKWORLD2*	89,95
DEATHTRAP DUNGEON*	89,95
DARKLIGHT CONFLICT	89,95
DUNGEON KEEPER*	89,95
EXHUMED	49,95
FORMEL 1'97	99,95
FLOTTENMANÖVER*	89,95
G-POLICE*	99,95
HEXEN	79,95
INDEPENDENCE DAY	89,95
JURASSIC PARK*	99,95
MDK*	99,95
MECH WARRIOR 2	49,95
MONSTER TRUCK*	89,95
NASCAR RACING*	89,95
OVERBOARD*	89,95
PANDEMONIUM2*	89,95
PITFALL 3D*	89,95
PERFECT WEAPON*	89,95
POPULOUS*	89,95
RASCAL*	99,95
RAGE RACER	89,95
RESIDENT EVIL*(UNCUT)	89,95
RISIKO*	89,95
SENTINENT	89,95
SUIKODEN	49,95
SYNDICATE WARS	89,95
TEST DRIVE 4	99,95
TEN PIN ALLEY	89,95
TIME CRISIS*	99,95
TRANSPORT TYCOON*	89,95
V-RALLY	99,95

VANDAL HEARTS 89,95
XEVIOUS 3D* 89,95
WARCRAFT 2* 89,95

ZUBEHÖR FÜR PSX

MEMORY CARD!	29,95
MEMORY CARD 360	99,95
CONTROLLER GAMAX!	39,95
RGB KABEL TREELOGIC	39,95
FLIGHT STICK	119,95
NAMCO FIGHTING STICK	99,95
PREDATOR GUN	69,95
HYPER GUN	69,95
HF ADAPTER	49,95

ULTRA 64

NINTENDO® 64	299,00
BOMBERMAN64*	139,95
BLASTCORPS*	129,95
CLAYFIGHTER64*	139,95
CRUISIN USA*	139,95
EXTREME G*	149,95
FIFA 64 SOCCER	129,95
GOLDENEYE* (ENGL.)	149,95
HEXEN64*	139,95
INT SUPER. SOCCER	139,95
LYLAT WARS*	139,95
MARIO 64	99,95
MARIO KART	99,95
MRC*	139,95
NBA HANGTIME64*	149,95
STARFOX64*	169,95
TUROK (UK UNCUT)	149,95
WAVE RACER	99,95
W. GRETZKY HOCKEY*	139,95

CONTROLLER ALLE FARBEN 59,95
MEMORY CARD 49,95

1 U64 / PSX / PC
Dahlmannstrasse 1A
10629 Berlin
(S-Bhf. Charlottenbg)
Tel. (030) 327 01 956
Fax (030) 324 96 63

2 U64/PSX/PC/SEGA
Voigtstrasse 39
10247 Berlin
Frankfurter Allee
Ecke Plaza Center
Tel. (030) 422 56 506

3 nur PSX
bei Videoworld
Tempelhofer Damm 156
12099 Berlin

Kontrolle

Start frei für die neue Joypad-Generation:
Der "Analog Controller" von Sony sorgt mit seinen
zwei analogen Daumen-Sticks für
doppelten Spielspaß. von Michael Schmithäuser

Stellen Sie sich vor, Sie tippen bei einem Auto ganz zart aufs Gaspedal – und die Kiste rauscht mit Vollgas davon. Oder Sie ziehen den Steuerknüppel eines Jets um eine Idee nach hinten – und der Vogel vollführt einen 360-Grad-Looping. In der Realität

sind solche Vorfälle (Gott sei Dank!) ausgeschlossen, doch in der Welt der PlayStation-Spiele sind sie an der Tagesordnung. Denn die Richtungstasten und Aktions-Buttons der digitalen Joypads kennen nur zwei Zustände: Ein

und Aus, respektive Bleifuß oder Vollbremsung. Nun gut, die Software-Entwickler tricksen ein wenig mit Zeitverzögerungen herum; doch eine wirklich feinfühlig und proportionale Steuerung von Autos, Flugzeugen oder Spielfiguren ist mit einem digitalen Controller einfach nicht

drin. Dafür bedarf es schon eines analogen Eingabegeräts, das zwischen Ruhezustand und Vollausschlag hunderte von feinen Abstufungen kennt. Sony bietet nun mit dem "Analog Controller" ein solches Multifunktions-Pad an.

In Sachen Gehäusedesign setzen die Entwickler auf Altbewährtes – Form und Farbgebung erinnern stark an den Standard-Controller. Allerdings wurde dem Gehäuse ein Feinschliff in Sachen Ergonomie verpaßt – der Analog Controller liegt wesentlich besser in der Hand als das herkömmliche Pad. Wie gehabt findet sich auf der linken Seite das gewohnte digitale Steuerkreuz, während sich rechterhand die vier Aktions-Buttons tummeln. Die augenfälligste Änderung besteht in den zwei mittig angeordneten Mini-Joysticks, die sich bequem mit den Daumenkuppen bedienen lassen. Mit diesen extrem leichtgängigen Analog-Sticks kontrollieren Sie Ihre Spielfigur oder Ihr Vehikel so präzise wie nie zuvor. So zirkeln Sie z.B. in "Porsche Challenge" Ihren Boxster mit dem linken Stick



Der Analog Controller erinnert stark an das Standard-Joypad. Lediglich die beiden dunkelgrauen Knubbel in der Mitte sorgen für neugierige Blicke – dabei handelt es sich um die Analog-Joysticks.

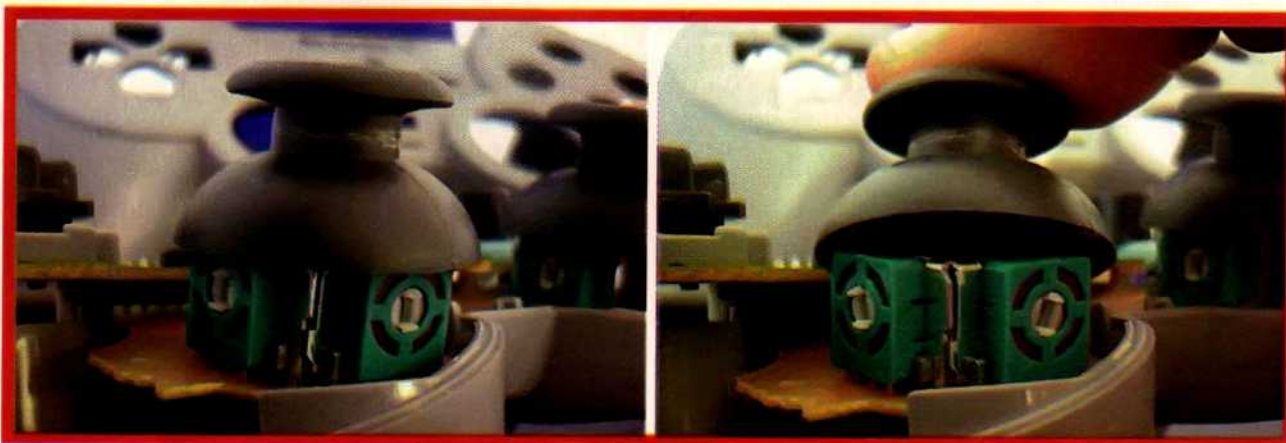


Mit dem Schalter in der Mitte des Daumen-Sticks wählen Sie zwischen den drei Betriebsmodi – "Digital", "Analog" und "Analog Joystick" für ältere Titel.

feinfühlig um die Kurven, während Sie mit dem rechten Stick das Gas dosieren. Im 3-D-Jump'n-Run "Croc" bewegen Sie das Krokodil mit dem linken Stick; der rechte ist für den Kamera-Blickwinkel zuständig. Zahllose weitere Titel werden das geniale Pad mit dem Doppel-Stick unterstützen – vornehmlich 3-D-Shooter, Rennspiele und Flugsimulationen. Auch mit allen bisher erschienenen Spielen läßt sich der Analog Controller betreiben: Per Taster wechseln Sie zwischen den Betriebsmodi "Digital", "Analog" und "Analog Joystick". Letzere Variante sorgt für die Kompatibilität zu Spielen, die den alten Sony Analog-Joystick unterstützen.

Unterm Strich ist das neue Sony-Pad ein rundum gelungener Controller – er liegt gut in der Hand, bietet wesentlich bessere Spielkontrolle und kostet darüber hinaus nicht die Welt – mit knapp 60 Mark sind Sie dabei.

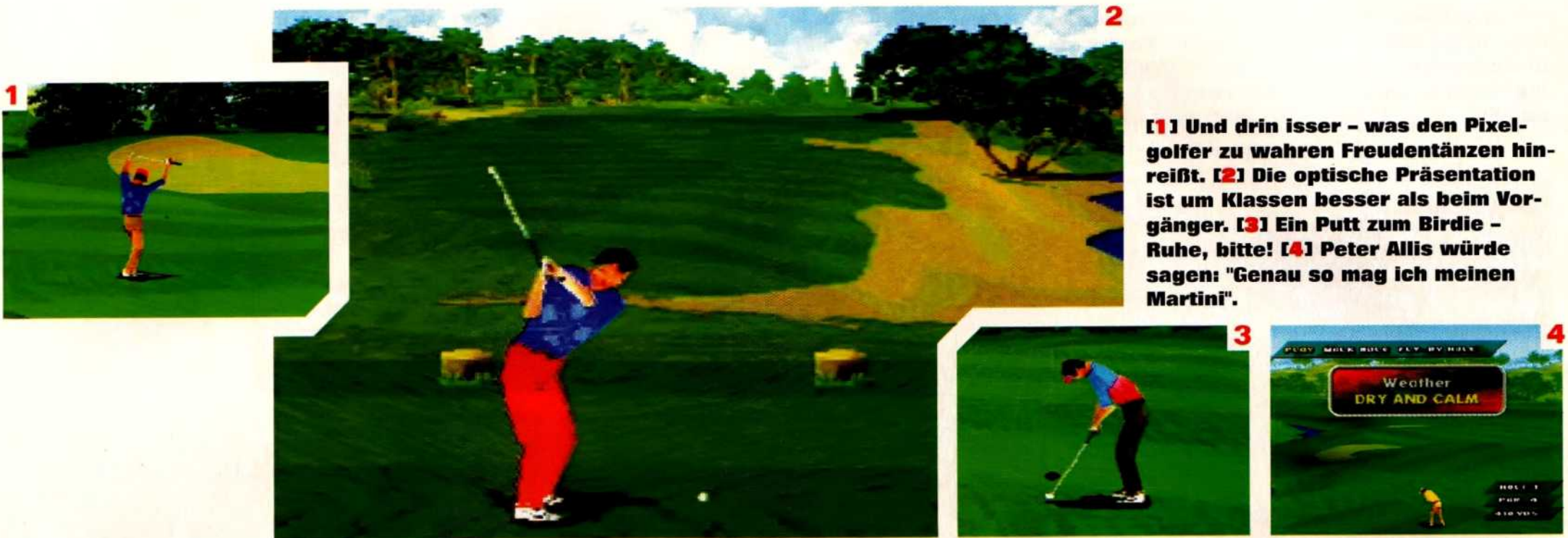
mom



Unter die Haube geschaut: In den grünen Kästchen unter dem Stick (links) verbergen sich sogenannte Potentiometer, die bei einer Stick-Bewegung (rechts) verdreht werden und stufenlos ihren Widerstandswert ändern. Ergebnis: Präzise und feindosierbare Steuerung.

Good Vibrations – Fehlanzeige!

Warum wird Japan so oft als "Land des Lächelns" bezeichnet? Ganz einfach – weil die japanischen Käufer der Analog Controller im Gegensatz zu ihren europäischen Kollegen gut lachen haben. Denn die Japano-Version des Controllers ist mit einer Force-Feedback-Einheit bestückt, die das Pad bei Treffern, Explosionen oder Kollisionen vibrieren läßt. In der europäischen Variante ist diese witzige Funktion dem Rotstift zum Opfer gefallen – laut Sony unterstützen zu wenig Spiele den eingebauten Mini-Vibrator.



[1] Und drin isser – was den Pixelgolfer zu wahren Freudentänzen hinreißt. **[2]** Die optische Präsentation ist um Klassen besser als beim Vorgänger. **[3]** Ein Putt zum Birdie – Ruhe, bitte! **[4]** Peter Allis würde sagen: "Genau so mag ich meinen Martini".

Actua Golf 2

Gremlin meldet sich auf die virtuellen Fairways zurück: Mit "Actua Golf 2" geht der Nachfolger unserer Golfspiel-Referenz an den Abschlag. von Michael Schmithäuser



[1] Nach dem Abschlag kommt Ihnen der Ball in dieser beeindruckenden Kameraperspektive entgegen. **[2]** Die unterschiedlichen Kamerawinkel sind phantastisch. **[3]** Vor dem Abschlag können Sie einen kommentierten Hubschrauber-Rundflug über die Spielbahn unternehmen.

Noch bessere Grafik, noch besseres Gameplay, noch bessere Kommentare – mit diesen Versprechen wirft die britische Softwareschmiede Gremlin die Neuauflage ihres Superhits "Actua Golf" ins Rennen um die beste Golfsimulation für die PlayStation.

In der Tat – Actua Golf 2 sieht um Klassen besser aus als der Vorgänger mit seiner arg flach wirkenden Polygongrafik. Die rundum erneuerte Optik glänzt mit brillant animierten Spielfiguren, detaillierten Texturen und realistisch wirkenden Wasserreflexionen. Auch für die Abwechslung haben die Entwickler was getan: Nun laden sechs Kurse zu einer beschwingten Partie Golf ein – der Vorgänger konnte nur mit mageren zwei aufwarten.

Schwingen wie die Profis

Bevor Sie an den Abschlag gehen, basteln Sie sich aus einer Vielzahl von Parametern Ihren eigenen virtuellen Golfer zusammen – bis hin zur Bekleidung. Da ist es umso verwunderlicher, daß

immer noch keine weiblichen Schlägerschwinger zur Auswahl stehen – sitzen bei Gremlin denn nur lauter Chauvinisten? Die Abwesenheit der holden Weiblichkeit auf den Actua-Kursen wird durch die Vielzahl an Schlagvarianten wieder wettgemacht. Bevor Sie das Holz oder Eisen schwingen, wählen Sie unter sage und schreibe zwölf unterschiedlichen Bewegungen aus. Das Spektrum reicht von Backspin, mit dem der Ball nach dem Auftreffen auf dem Rasen nicht mehr weiterrollt, bis hin zum besonders flachen Abschlag, um Einflüssen durch starken Wind zu entgehen.

Haben Sie den Ball dann endlich über den Fairway gedroschen, dürfen Sie sich Ihre gelungensten – oder schlechtesten – Schläge in der Wie-

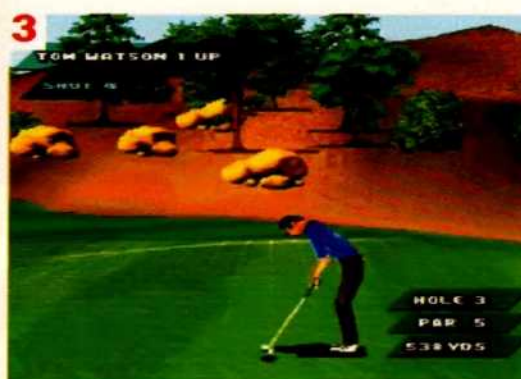
Die rundum erneuerte Optik glänzt

mit brillant animierten Spielfiguren,

detaillierten Texturen und

realistisch wirkenden Wasserreflexionen.

[1] Einsteiger werden sich über die zuschaltbare Übersichtskarte freuen. **[2]** Die per Motion-Capture-Verfahren eingefangenen Spieler bewegen sich höchst realistisch. **[3]** Das Gitterraster über dem Grün hilft beim Einlochen. **[4]** Mit ausgefallenen Kleidungsstücken können Sie Ihren Golfer individuell gestalten.



derholung nochmals zu Gemüte führen. Auch in dieser Disziplin gibt sich Actua Golf 2 fortschrittlich: Jede Menge Kamerawinkel und Replay-Optionen erlauben eine genaue Analyse des letzten Schläges.

Das beste an dem Game jedoch ist – wie auch schon beim "Original" – der englische Kommentator. Star-Moderator Peter Allis übertrifft sich selbst und liefert die witzigsten, bissigsten und trockensten Kommentare, die je in einem Sportspiel zu hören waren. Während der Runde wechselt sich Kompetenz mit Humor ab – etwa, wenn Sie den Ball im Colorado Desert Course im Sand versenken: "Die einzige Flüssigkeit in dieser trostlosen Gegend befindet sich in meiner Whisky-Flasche".

Die Anzahl der Kommentare ist so riesig, daß Sie selbst nach tagelangem, intensivem Spiel immer noch neue Einzeiler von Mr. Allis zu Ohren bekommen. Alternativ lauschen Sie der Stimme des schottischen Sprechers Alex Hay; oder Sie formen aus Peter und Alex ein schlagkräftiges Kommentatoren-Team. Wie es mit der deutschen Sprachausgabe aussieht, konnten wir anhand des englischen Testmusters noch nicht ermitteln – doch es ist schlichtweg unmöglich, die hervorragenden englischsprachigen Bemerkungen zu überbieten.

Somit hat Gremlin zwei seiner Versprechen eingelöst – die Grafik ist sehr attraktiv, und der Kommentar ist unschlagbar. Leider konnte das dritte Versprechen nicht gehalten werden – über all den grafischen und akustischen Verbesserungen scheinen die Entwickler das Gameplay vergessen zu haben. Zwar ist steuerungstechnisch alles beim alten geblieben – die Menüs sind sehr übersichtlich, die Schlägerauswahl ist unkompliziert, und das bewährte "Schwung-o-Meter" ist leicht zu begreifen und sehr akkurat. Doch zwischen diesen perfekt realisierten Standards haben sich ein paar grobe Fehler eingeschlichen, die einem die Runde ganz schön vermiesen können.

Da wäre zunächst einmal die schier unglaubliche Stärke der Computerspieler. Wenn Sie etwa an einem Amateur-Turnier teilnehmen, gehen insgesamt 23 Kontrahenten an den Abschlag –

einer davon geht mit Ihnen auf die Runde. Während alle 22 Spieler im Schnitt die 18 Löcher mit eins oder zwei unter Par abschließen, scheint es sich bei Ihrem Begleiter um eine Reinkarnation von Tiger Woods zu handeln. Egal, wie gut Sie spielen – der computergesteuerte Flight-Partner wird Sie überbieten. Par-3-Löcher werden grundsätzlich mit zwei Schlägen abgeschlossen, und bei Par-5-Varianten deklassiert Sie der digitale Konkurrent regelmäßig mit Eagles (zwei unter Par). Schon bald werden Sie einen solchen Haß auf Ihren "Partner" empfinden, daß Sie ihm am liebsten den Driver über den Kopf ziehen möchten – besonders, wenn Peter Allis im Hintergrund fast schon orgiastisch das perfekte Spiel Ihres Kontrahenten lobt.

Kurs-Vielfalt

Ganze sechs Kurse stehen in Actua Golf 2 zur Auswahl – drei "echte" und drei Phantasie-Plätze, die an weltbekannte Original-Kurse angelehnt sind.



"Forest Green" ist ein waldreicher Kurs, in dem es vor Bäumen nur so wimmelt. Sehr anspruchsvoll.



In die Wüste entführt Sie der Kurs "Orange Rock". Die Umgebung außerhalb der Fairways ist ein einziger Bunker.



"Sunny Green" ist ein recht einfacher Kurs mit ein paar eingestreuten, ultraschweren Löchern.



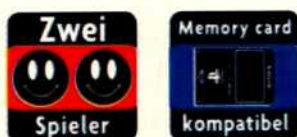
Der legendäre schottische Platz "Carnoustie" rundet das Kurs-Sextett ab. Sehr schwer zu spielen.



"Oxfordshire" ist mit seinen flachen Spielbahnen und breiten Fairways der ideale Kurs für Einsteiger.



"Ocean Island" ist der ideale Kurs für Wasserratten – überall lautert das feuchte Naß auf Ihren Ball.



Auch der Grad an Realismus läßt sehr zu wünschen übrig: Es kann einfach nicht ankommen, daß man ein Par 5 schneller mit direkten Schlägen durch das Rough fertigmacht, als mit einer akkuraten Annäherung über den Fairway. Und daß sich ein 20-Meter-Putt vom Fairway (!) aus mit ein wenig Übung sicherer im Loch versenken läßt als ein – normalerweise in solchen Situationen angewendeter – hoher Chip.

Somit hinterläßt das neue Actua-Golf trotz all der audiovisuellen Verbesserungen einen faden Beigeschmack. Erstens spielt es sich immer noch so wie eine zwei Jahre alte Golf-Simulation – technische Innovationen sind in diesem Genre leider äußerst rar. Zweitens treiben einen die übermenschlichen Computergegner regelmäßig zur Verzweiflung. Und drittens fallen die sporadischen Fehler in Sachen Ballphysik negativ auf. Nichtsdestotrotz ist Actua Golf 2 eine unterhaltsame Simulation des noblen Sports – besonders, wenn man das Augenmerk auf die Kursauswahl, die tolle Grafik und den überragenden Kommentar legt. Wer mit den angesprochenen Mankos leben kann, sollte sich das Sequel einmal näher ansehen. Alle anderen sollten abwarten, was die Konkurrenz – zum Beispiel EA Sports – zum Ende des Jahres an neuen Versionen zu bieten hat.



Actua Golf 2

Meine Meinung: Mit dem Sequel zu seinem überraschenden Actua Golf hat Gremlin eher einen Double-Bogey hingelegt. An der Fassade wurde kräftig gefeilt – die Grafik kann sich nun auch mit solchen Kalibern wie "PGA 97" von Electronic Arts messen. Auch die Kursauswahl hat sich um den Faktor Drei erhöht – damit wurde ein großes Manko des Vorgängers ausgebügelt. Doch all die Verbesserungen sind keinen

Pfifferling wert, wenn das Gameplay nicht stimmt. Der Turnier-Modus mit seinen perfekten Kontrahenten gestaltet sich zum reinen Frusterlebnis. Auch die unerklärlichen, perfekten Annäherungsschläge aus dem hohen Rough und die unglaublichen 30-Meter-Putts bekleckern Actua Golf 2 nicht gerade mit Ruhm. Und so bleibt als Entschädigung nur der brillante Kommentar von Peter Allis.

Michael Schmithäuser

■ GENRE:	Golf-Simulation
■ VERFÜGBAR AB:	September
■ HERSTELLER:	Funsoft
■ ENTWICKLER:	Gremlin
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

Ankauf von gebrauchten Spielen

B E R L I N

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.

Ankauf von gebrauchten Spielen

Nintendo 64	Playstation	Saturn	SNES	3DO
Blast Corps* 109,00	Life Force Tenka 89,00	Micro Machines V3 89,00	Acme Animation Factory 59,00	Death Keep 59,00
Clayfighter* 139,00	Lost World-Jurassic Park* 89,00	Virtual Pool 79,00	Breath of Fire 2 109,00	Gex 59,00
Fifa 64 89,00	Magic - The Gathering* 79,00	Sony Grundgerät 289,00	Casper* 119,00	Hell 59,00
Goenem* 139,00	Mass Destruction* 89,00	Sony Umbau 39,00	Donkey Kong 3 119,00	Out of this World 59,00
Int. Super (DELUXE) 139,00	Mega Man X3 79,00	Bombberman 89,00	Fifa 97 109,00	Road Rash 59,00
Gold 139,00	Monopoly* 89,00	Daytona 2 89,00	Grundgerät gebraucht 89,00	Syndicate 59,00
Lylat Wars (Star Fox)* 129,00	Monster Trucks* 89,00	Fighters Megamix 89,00	Lufia DT 109,00	Theme Park 59,00
Mario Kart 89,00	Moto Racer* 89,00	Manx TT 89,00	NBA Live 97 109,00	Wing Commander 3 59,00
NBA Hang Time* 129,00	NBA In the Zone 2 89,00	Shining the Holy Ark 89,00	NHL Hockey 97 109,00	
Pilotwings (Ausl. Anleitung) 99,00	Need for Speed 2 89,00		PGA Tour 97 119,00	
Star Wars 129,00	NHL Hockey 97 79,00		Sim City 2000 119,00	
Mario 64 89,00	Odd World* 89,00		Terranigma (engl. Anleitung) 99,00	
Turok (engl. pal) 135,00	Panzer General 2 79,00		Toy Story 109,00	
Wave Race 89,00	Platinum 45,00		US chrono Trigger 129,00	
Antennenkabel (Nachbau) 39,00	Rage Racer 89,00			
Memory Card (Nachbau) 39,00	Rebel Assault 89,00			
Memory Card 5 MB 79,00	Resident Evil 2* 79,00			
Joypad + Farbig 53,50	Lomax 79,00			
Grundgerät 299,00	Ridge Racer Revolution 89,00			
	Tekken 2 95,00			
	Tunnel B1 79,00			
	V-Rally 89,00			
	Warhammer 79,00			
	Warcraft 2 89,00			
	Wing Commander IV 89,00			
	Wipe out 2097 79,00			
	Game Buster 19,00			
	Scart Kabel (Fire) 25,00			
	Link Kabel (Fire) 89,00			
	Soul Blade 19,00			
	Umbachup 89,00			
	Alps Pad 59,00			
	Analog Joypad 29,00			
	Antennen Kabel 29,00			
	MemoryCard (us Black Nachbau) 29,00			
	MemoryCard (720) 89,00			

* Vorankündigungen
Auch Importe im Angebot
Händleranfragen erwünscht

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
Nahe U Bundesplatz
fon+fax . 030 859 36 35

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION	N 64
Sony Playstation dt. 299,-	N 64 dt. 299,-
Pad 44,90	Mario 64 dt. 99,90
Padverlängerung 24,90	Mario Kart 64 dt. 99,90
Negcon dt. 89,90	NBA Hangtime dt. 139,90
Memorycard 39,90	Turok engl. Pal 139,90
Memorycard 360 99,90	Superstar Socc. dt. 149,90
Link-Kabel 39,90	Lylat Wars dt. verb.
RGB-Kabel 39,90	Blastcorps 64 dt. 119,90
Gamebuster dt. 89,90	F1 Pole Position 64 dt. verb.
Lenkrad + Pedale 149,90	Multi Racing Ch. dt. 149,90
Porsche Challenge dt. 79,90	Gretzky Hockey dt. 139,90
Destruc. Derby 2 dt. 99,90	<u>Goldeneye PAL-Version</u>
Rebel Assault dt. 99,90	<u>ab Oktober lieferbar !!!</u>
Pandemonium dt. 89,90	<u>Diverse PAL Spiele aus England</u>
The Note dt. 89,90	<u>lieferbar !!!</u>
Croc dt. verb.	
Abe Oddysee dt. 89,90	
Agent Armstrong dt. 89,90	
FORMEL 1-97 dt. 109,90	
Need for Speed 2 dt. 89,90	
Transport Tycoon dt. 89,90	
Resident E. d. Cut dt. 89,90	
Nuclear Strike dt. 89,90	
Baphomets Fluch dt. 89,90	
Lost World dt. 89,90	
G-Police dt. 109,90	
NHL 97 dt. 69,90	
Virtua Pool dt. 89,90	
V-Rally dt. 89,90	
Jet Rider dt. 79,90	
Mechwarrior 2 dt. 89,90	
Crash Bandicoot dt. 109,90	
Tenka dt. 99,90	
Decent 2 dt. 89,90	
Soulblade dt. 99,90	
Rage Racer dt. 99,90	

NEU NEU NEU NEU NEU NEU ...
PowerStation
In engl., 132 Seiten Lösungen,
Tips, Tricks und Cheats
zu aktuellen Playstation Spielen
Jetzt testen
17,50 DM

E3 Messe - Video
alle Neuheiten 97/ 98
von der Messe in Atlanta
für N64 und Playstation
und Saturn
6 Stunden !!!
auf
2 Kassetten
in
Top Qualität
*** VHS ***
jetzt bestellen
nur
49,90 DM
SEGA SATURN und Spiele
lieferbar !!!

0201 / 777235

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

Psychic Force

Wer wird denn gleich in die Luft gehen? Die stahlharten Kämpfer in "Psychic Force" tragen ihre Beat'em-Up-Gefechte am liebsten in luftiger Höhe aus. Doch reicht das aus, um gegen solche Kaliber wie "Tekken" zu bestehen? von Michael Schmithäuser



[1] Die Spezialattacken fallen höchst beeindruckend aus. [2] Auf der Baustelle wird kräftig gezündelt. [3] Fernkampf: Meist erfolgen die Attacken aus sicherer Distanz.



Wenn es darum geht, einen weiteren Titel im hoffnungslos überfüllten Beat'em-Up-Genre unterzubringen, kennt die Kreativität der Softwarefirmen keine Grenzen. Man muß schon etwas ganz Besonderes bieten, wenn man gegen solch überragende Produkte wie "Tekken" oder "Soulblade" anstinken will. Die große japanische Automaten- und Videospiele-Schmiede Taito hat sich einen besonders kuriosen Trick einfallen lassen, um die übersättigten Prügelspiel-Fans auf ihren neuesten Titel Psychic Force aufmerksam zu machen. Man verlegte das Geschehen kurzerhand vom Boden in die Luft – die acht Helden des Spiels tragen ihre Zwickigkeiten schwebenderweise aus. Auf Ideen kommen die Leute...

Prügelnde Luftküsse

Die Kämpfe finden innerhalb eines riesigen Magnetfeldes statt, das die Protagonisten ständig in der Luft hält. Die Grenzen dieses kubischen Raumes werden durch dünne Linien angezeigt; keiner kann diesen Bereich verlassen. Ansonsten gilt absolute Bewegungsfreiheit: Sie können Ihre Spielfigur nach links, rechts, vorne, hinten, oben und unten lenken. Die acht Helden von Psychic Force sind mit starken übersinnlichen Kräften ausgestattet, die man in Fachkreisen als PSI-Fähigkeit bezeichnet. Mit der Macht ihres Geistes schießen die Helden Feuerbälle ab, lassen tödliche Blitze auflodern oder entzünden Flammenmeere. Ohne diese Fernkampf-Waffen würde das Game ganz schön langweilig ausfallen, denn ein zünftiger Körperkontakt stellt eher die Ausnahme dar. Meist schweben die Protagonisten weit entfernt voneinander in gegenüberliegenden Ecken des Kraftfeldes herum und attackieren sich aus sicherer Distanz mit

ihren PSI-Waffen. Dadurch erscheint Psychic Force eher wie ein Shoot'em-Up denn ein ausgewachsenes Prügelspiel. Geraten zwei Gegner wider Erwarten doch mal aneinander, sieht es mit Faustschlägen oder Fußkicks eher mau aus:

Auf Ideen kommen die Leute:
In Psychic Force schweben die Kämpfer durch die Lüfte.

Im Nahkampf fällt Psychic Force aufgrund der eingeschränkten Schlagvariationen und der hakeligen Steuerung weit hinter die versammelte Riege der Beat'em-Ups zurück. Dafür gibt es jede Menge spektakulärer Spezial-Attacken zu bestaunen. Bildschirmfüllende Explosionen, fulminante Energieglocken oder riesige, elektrostatische Entladungen sorgen dafür, daß es auf dem Bildschirm so richtig kracht, und daß dem Gegner eine gehörige Portion Lebensenergie entzogen wird.

Schlichte Optik

Die Special-Effects sehen allerdings wesentlich besser aus als der ganze Rest der Grafik.



Diese furiose Blitzattacke hat ihr Ziel leider verfehlt - zu sehen am „Damage“-Indikator links oben.

[1] Ein Fest für Pyromanen: Wenn Burn seine Flammenattacke losläßt, geht's ganz schön heiß her. [2] Gates läßt's krachen: Seine Waffen-Attacke fügt dem Gegner satte 196 Schadenspunkte zu. [3] Da sieht der Alte alt aus: Von einer 15jährigen deklassiert - wie peinlich!



Die Spielfiguren sind im klassischen Zeichentrick-Stil gehalten, glänzen aber nicht gerade durch fließende Bewegungen. Die Hintergrundbilder - von den Häuserschluchten Manhattans über eine Großbaustelle bis hin zum malerischen Küstenstreifen - fallen arg pixelig aus. Einzig die schnelle 3-D-Kameraführung versöhnt den anspruchsvollen PlayStation-Besitzer mit der insgesamt wenig attraktiven Optik. Und natürlich die aufwendige Introsequenz, die das Herz eines jeden Anime-Fans höher schlagen läßt.

An Spielvarianten stehen neben dem Zweispieler-Kampfmodus auch noch ein Arcade-Mode (alle Gegner der Reihe nach), ein Trainingscamp und ein Story-Mode zur Verfü-

gung. Letzterer ist stark mit der Hintergrundgeschichte des gewählten Charakters verknüpft, was durch kurze Gespräche der Kontrahenten vor dem Kampf illustriert wird. Ansonsten unterscheidet sich die Story-Variante nicht allzu sehr von der Arcade-Version.



mom

Formel 1 97* 96,95 ☎ 0531/24460-60

Sony-Playstation	
4-4-2 Fußball	79,95
Ace Combat 2	* 79,95
Adidas Power Soccer Int.	79,95
Agent Armstrong	* 79,95
Alien Trilogie	49,95
Ayerton Senna Cart	87,95
Ball Blazer Champions	* 84,95
Baphomets Fluch	79,95
Baphomets Fluch 2	* 79,95
Batman & Robin	* 74,95
Battle Arena Toshinden 2	89,95
Battle Arena Toshinden 3	* 79,95
Battle Sport	* 74,95
Battle Station	79,95
Beast Wars	* 79,95
Bedlam	* 89,95
Bleifuß 2	* 72,95
Broken Helix	* 89,95
Bubble Bobble 2	* 72,95
Bubsy 3D	* 89,95
Bushido Blade	* a.A.
Bust-a-Move 2: The Arcade	49,95
Bust-a-Move 3	* 59,95
Casper	69,95
City of lost children	79,95
Colony Wars	* 79,95
Command & Conquer	94,95
Command & Conquer 2	* 94,95
Contra - Legacy of War	89,95
Cool Boarders	79,95
Crash Bandicoot	99,95
Crash Bandicoot 2	* 79,95
Creation	* 79,95
Crow: City of Angels	79,95
Crypt Killer	89,95
Cyberia	39,95
D	49,95
Darklight Conflict	79,95
Descent	39,95
Descent 2	79,95
Destruction Derby	39,95
Destruction Derby 2	89,95
Discworld	79,95
Discworld 2	* 79,95
Disruptor	49,95
Dungeon Keeper	* 79,95
Excalibur	89,95
Exhumed	79,95
Extreme Games 2	72,95

Fade to Black	49,95
Fantastic Four	* 74,95
Fatal Fury	* 72,95
FIFA Soccer 96	49,95
FIFA Soccer 97	59,95
Final Fantasy VII	* 96,95
Final Fantasy VII US-Vers.	* 139,95
Formel 1	* 39,95
Formel 1 97	* 96,95
Frogger	* 79,95
Gex - Enter the Gecko	* 74,95
G-polic	* 94,95
Grid Run	* 79,95
Heavens Gate	* 79,95
Hercules	* 79,95
Herk's Adventure	* 84,95
Hexen	89,95
Independance Day	79,95
Int. SuperStar Soccer Deluxe	79,95
Int. SuperStar Soccer Pro	89,95
International Moto X	84,95
International Track & Field	89,95
Jet Rider	72,95
John Madden Football 97	59,95
John Madden NFL 98	* 79,95
Kurushii	* 72,95
Legacy of Kain	79,95
Little Big Adventure	79,95
Lomax	94,95
Lost Vikings 2	74,95
Lost World: Jurassic Park	* 79,95
Magic the Gathering	* 74,95
Mass Destruction	* 79,95
MDK	* 82,95
Mechwarrior 2	87,95
Mega Man X3	79,95
Mickey's Wild Adventure	79,95
Micro Machines 3.0	89,95
Monopoly	* 79,95
Monster Truck	79,95
Moto Racer	* 79,95
Namco 4	72,95
Nascar Racing 97	* 87,95
NBA Hangtime	* 79,95
NBA In The Zone 2	89,95
NBA Live 97	59,95
Need for Speed	* 49,95
Need for Speed 2	79,95
NHL 98	* 79,95
NHL Breakaway 98	* 74,95
NHL Hockey 97	59,95
NHL Powerplay Hockey 98*	79,95

Nightmare Creatures	* 79,95
Nuclear Strike	* 79,95
Oddworld - Abe's Oddysee*	79,95
Overblood	79,95
Overboard	* 79,95
Pandemonium	79,95
Pandemonium 2	* 74,95
Panzer General 2	89,95
Perfect Weapon	79,95
Pete Sampras Tennis	89,95
Porsche Challenge	72,95
Power Move Pro WWF	79,95
Power Rangers Pinball	* 89,95
Powerslide	* 79,95
Pro Pinball: The Web	79,95
Psychic Force	74,95
Rage Racer	89,95
Raging Skies	89,95
Rally Cross	89,95
Rapid Racer	* 72,95
Raven Project	89,95
Ray Tracer	* 72,95
Raystorm	* 72,95
Rebel Assault 2	94,95
Reboot	* 79,95
Resident Evil	79,95
Resident Evil 2	* 79,95
Resident Evil Directors Cut*	79,95
Return Fire	82,95
Ridge Racer	39,95
Ridge Racer Revolution	* 39,95
Riot	79,95
Risiko	* 79,95
Road Rage	* 82,95
Road Rash	49,95
Robotron "X"	* 79,95
Rosco McQueen	* 79,95
Samurai Showdown	72,95
Sentient	89,95
SimCity2000	79,95
Soul Blade	89,95
Soviet Strike	79,95
Space Jam	74,95
Speedster	79,95
Spider	79,95
Suikoden	89,95
Sup.Puzzle Fighter 2 Turbo	64,95
Syndicate Wars	79,95
Tekken	39,95
Tekken 2	79,95
Tempest X3	74,95
Ten Pin Alley	79,95

Tenka	89,95
Tiger Shark	* 79,95
Time Crisis	* 89,95
Tobal Nr.1	79,95
Tomb Raider	79,95
Tomb Raider 2	* 79,95
Total NBA 97	72,95
Transport Tycoon	* 89,95
Trash It	* 82,95
Tunnel B1	89,95
Twisted Metal 2	79,95
Vandal Hearts	89,95
Victory Boxing	79,95
Virtual Pool	74,95
V-Railley	79,95
Warcraft 2	* 79,95
Wing Commander 4	79,95
Wipe Out	* 79,95
Wipe Out 2097	39,95
Worms	89,95
Wreckin Crew	* 89,95
WWF In Your House	74,95
X-Com	79,95
Xevious 3D	72,95
Z	* 72,95

Hardware

Analog Joystick Sony	109,95
Analog-Controller Sony	49,95
BOOT-PIC PAL/NTSC	39,95
Controller Sony	39,95
Controller-Verlängerung 2m	19,95
Euro-Scart-Kabel	29,95
Euro-Scart-Kabel Sony	69,95
Game-Buster	79,95
HF-Adapter Sony	39,95
Lenkrad m. Pedalen	129,95
Link-Kabel	29,95
Link-Kabel PSX-PC	79,95
Link-Kabel Sony	39,95
Memory Card 120 Blocks	49,95
Memory Card 360 Blocks	69,95
Memory Card Sony	39,95
Mouse Sony	49,95
Multi-Tap Sony	59,95
neGcon Sony	69,95
Playstation-Tasche	89,95
incl. Contr. & Memory Card	
Spec. Joystick Sony	99,95

Command & Conquer 2*
94,95

Oddworld
Abe's Oddysee* 79,95

Resident Evil
Directors Cut* 79,95

Pandemonium 2*
74,95

Tomb Raider 2*
79,95

Crash 79,95
Bandicoot 2*

Warcraft 2*
79,95

Hercules*
79,95

MieKro
MultiMedia GmbH
Bohlweg 66a
(Steinwegpassage)
38100 Braunschweig

Tel.: 0531 / 24460-60
Fax: 0531 / 24460-99

Alle Preise sind Versandpreise in DM inklusive Mehrwertsteuer zuzüglich Versandkosten in Höhe von 12,- DM bei Nachnahmesendungen oder 8,- DM bei Vorkasse. Sendungen ab 300,- DM sind versandkostenfrei. Für Sendungen, die bestellt, aber nicht abgenommen werden, berechnen wir eine Pauschale von 30,- DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. 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.

Die glorreichen Neun



Name: Gates Oltman
Geschlecht: männlich
Alter: 37
Beruf: Soldat
Herkunft: USA
Spezialeigenschaft: Waffentechnik
Anmerkung der Redaktion: Sieht aus wie eine Kreuzung aus Arnold Schwarzenegger, Dolph Lundgren und Terminator.



Name: Wendy Ryan
Geschlecht: weiblich
Alter: 15
Beruf: Schülerin
Herkunft: Australien
Spezialeigenschaft: Windkraft
Anmerkung der Redaktion: Wenn man Wendy sieht, wird einem klar, was man an Lara Croft hat. Die quirlige Nervensäge im Pseudo-Armee-Dress beeindruckt besonders durch ihre geschmacklose und viel zu große Mütze mit der sinnigen Aufschrift „Wind“.



Name: Emilio Michaelov
Geschlecht: männlich
Alter: 14
Beruf: PSI-Versuchskaninchen
Herkunft: Rußland
Spezialeigenschaft: Lichteffekte
Anmerkung der Redaktion: Das soll ein Mann sein? Sieht aus wie ein typisches Anime-Kulleraugen-Mädel. Und dazu die engelsgleichen Flügel aus Licht – wie niiiiedlich! Und: Seit wann tragen Russen den Vornamen „Emilio“?



Name: Brad Kirsten
Geschlecht: männlich
Alter: 24
Beruf: Unbekannt
Herkunft: Deutschland
Spezialeigenschaft: Psychokinese
Anmerkung der Redaktion: Hätte man ihn nicht besser „Brandon“ taufen sollen? Der geheimnisvolle Deutsche spricht im Spiel ein herrlich gebrochenes Englisch und mutet an wie Brandon Lee in „The Crow“.



Name: Burn Griffith
Geschlecht: männlich
Alter: 18
Beruf: Schüler
Herkunft: USA
Spezialeigenschaft: Flammen
Anmerkung der Redaktion: Man beachte die modische und farblich perfekt aufeinander abgestimmte Kombination von Jäckchen und Haarpracht. Burn, Griffith, Burn!



Name: Genma Rikuhdo
Geschlecht: männlich
Alter: 53
Beruf: Mönch
Herkunft: Japan
Spezialeigenschaft: Magie
Anmerkung der Redaktion: Der Opa in der Runde sieht aus wie eine japanische Ausgabe von Hulk Hogan, dem man ein herrlich dämliches Kopftuch mit Bunny-Ohren verpaßt hat.



Name: Richard Wong
Geschlecht: männlich
Alter: 34
Beruf: Firmenpräsident
Herkunft: Hong Kong
Spezialeigenschaft: Lichteffekte
Anmerkung der Redaktion: Ein entsetzlich selbstverliebter Angeber! Bildet sich ganz schön was ein auf seinen Posten im gehobenen Management. Sieht aus wie eine Mischung aus Karl Lagerfeld und Bill Gates, und trägt unmögliche Jacken im Stile eines jünger verstorbenen Top-Designers.



Name: Keith
Geschlecht: männlich
Alter: 31
Beruf: Chef einer PSI-Organisation
Herkunft: USA
Spezialeigenschaft: Einfrieren
Anmerkung der Redaktion: Der coole Boss aller Psychos trägt am liebsten paramilitärische Klamotten und besticht durch seine kühle Arroganz. Allerdings sollte der Ärmste mal etwas gegen seine im zarten Alter von 31 Jahren schon völlig ergrauten Haare tun.



Name: Sonia
Geschlecht: weiblich
Alter: 17
Beruf: Künstlicher Mensch
Herkunft: –
Spezialeigenschaft: Elektrizität
Anmerkung der Redaktion: Wie kann es auch anders sein – das schönste Mietzie im ganzen Spiel ist nicht mal echt. Der leckere Catwoman-Verschnitt mit der blauen Haarpracht ist leider ein reines Laborprodukt. Schade...

Psychic Force

Meine Meinung: Zu Beginn war ich schwer beeindruckt von Psychic Force. Die völlig frei im Raum schwebenden Spielfiguren lassen sich flüssig durch das Kraftfeld lenken – die ersten Flugübungen sind ein Heidenspaß. Und dazu noch die tollen PSI-Waffen – Feuerbälle, Laserstrahlen und Blitze, mit denen man den Gegnern selbst auf die größte Distanz schwere Schäden zufügt. Das alles macht mächtig Laune – bis

man realisiert, daß man eigentlich so gut wie nie einen Fausthieb oder Fußkick anbringt. Meistens versteckte ich mich in einer Ecke und feuerte unablässig PSI-Energien auf meine Gegner ab – zehn solche Treffer, und die Runde ist gewonnen. Dadurch geht ein Großteil des Reizes verloren, den ein richtiges Beat'em-Up ausmacht – schade um die nette Spielidee.

Michael Schmithäuser

■ GENRE:	Beat'em-Up		
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel		
■ HERSTELLER:	Acclaim		
■ ENTWICKLER:	Taito		
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch		
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch		
■ SPIELIDEE:	2,0	■ MOTIVATION:	3,5
■ GRAFIK:	3,0	■ PREIS/LEISTUNG:	3,0
■ SOUND:	2,0		
■ PRÄSENTATION:	1,5		
■ GAMEPLAY:	3,0		
GESAMTWERTUNG:		2.6	

Hercules



Da wackelt der Olymp: Wo Superkraftprotz Hercules hinschlägt, wächst kein Gras mehr. Steuern Sie den Helden aus dem neuesten Disney-Film durch ein Jump'n-Run im besten Cartoon-Stil. von Michael Schmithäuser

Darf ich mich vorstellen: Mein Name ist Hercules. Eigentlich bin ich ein Gott, denn schließlich heißt mein Daddy Zeus. Doch dieser Widerling Hades hat mich als Baby aus der Wiege heraus entführt und mir diesen schrecklichen Zaubertrank eingeflößt, der mich zu einem gewöhnlichen Sterblichen machte. Und nun darf ich mich unten auf der Erde mit Zentauren, Hydras und sonstigem Gesindel herumkloppen, anstatt es mir dort oben im Olymp auf einer weichen Wolke bequem zu machen. Vielen Dank auch, Hades! Doch dank meiner Superkräfte – Arnold Schwarzenegger wirkt im Vergleich zu meiner Wenigkeit wie eine Sparausgabe von Woody Allen – liebt mich das Volk und verehrt mich als Superhelden. Mich gibt es sogar als Action-Figur im Spielzeugladen! Doch nicht mal auf der Erde hat man seine Ruhe vor dieser Nervensäge Hades – ständig versucht er mir eins auszuwischen, hat es auf meine Geliebte Meg abgesehen und will zu allem Überfluß auch noch den Olymp zerschmettern und die Welt regieren. Jetzt reicht's, Hades – nimm dich in Acht, denn hier kommt Hercules!

Trick(film)spiel

Rechtzeitig zum Start des 25sten abendfüllenden Disney-Spektakels "Hercules" präsentiert Disney Interactive ein actiongeladenes Jump'n-Run rund um den Superhelden aus der griechischen Mythologie. Darin geleiten Sie den sympathischen Muskelprotz durch drei großangelegte Spielwelten,

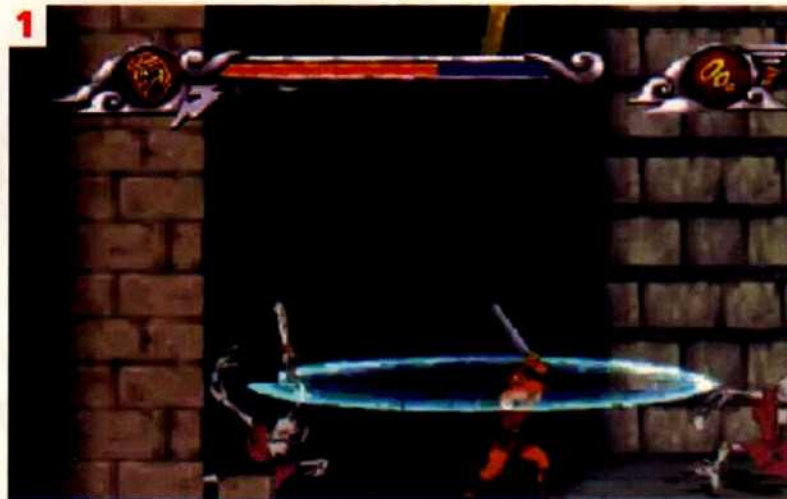


[1] Beim Sandsack-Training dürfen Sie Hercules für die kommenden Aufgaben stählen. **[2]** Diese messerscharfen, schwingenden Pendel können für unseren Kraftprotz das Aus bedeuten. **[3]** Der Minotaurus ist zu Boden gegangen, und Hercules ist um eine Siegtrophäe reicher.



Jede Menge qualitativ hochwertiger Videosequenzen aus dem Disney-Film lockern das Spiel auf.

die ihrerseits nochmals in unzählige Abschnitte unterteilt wurden. Zu Beginn Ihrer Reise durchs alte Griechenland nimmt Sie zunächst einmal der pferdefüßige Minj-Zentaur Phil unter seine Fittiche – Ihr kleiner Verbündeter hetzt Sie gnadenlos durch einen Fitness-Parcours, in dem Sie sich mit der Steuerung des antiken Kraftmeiers vertraut machen. Nachdem Sie die Sandsack-Schlacht überstanden haben, beginnt der Ernst des Lebens. Hades, der Gott der Unterwelt, setzt alles daran, Ihnen den Gar aus zu machen. Dazu mobilisiert er all seine Bekannten aus der griechischen Sagenwelt. Wobei die eher harmlosen Zentauren, Geister und Höllenvögel noch das kleinere Übel darstellen. So richtig ins Schwitzen gerät Hercules, wenn er der vielköpfigen Hydra, der Medusa mit dem strengen Blick ("wenn Blicke töten könnten...") oder den Titanen gegenübersteht, die durch bloßes



[1] Allerlei Spezial-Equipment von Göttervater Zeus hilft Hercules beim Aufräumen unter Hades' Schergen. **[2]** Rennen, schlagen, Rennen, schlagen: Nur mit dieser Strategie hat Hercules eine Chance gegen die vielköpfige Hydra. **[3]** Die Blicke der schlangenköpfigen Hydra sind tödlich. **[4]** In der Unterwelt bekommt es Hercules mit lästigen Geistern zu tun.

herannahenden Hindernissen ein Höchstmaß an Konzentration. Einige Endgegner-Level sind kreisförmig angelegt: So muß Hercules ständig um die schlangenartige Hydra herumlaufen, während er der Kreatur einen Kopf nach dem anderen abschlägt – mit dem Ergebnis, daß augen-

Getrappel vernichtende Erdbeben auslösen können. Zeus sei Dank, ist Hercules der unablässig heranstürmenden Gegnerschar nicht wehrlos ausgesetzt: Sein mächtiger rechter Schwinger läßt sogar mannshohe Felsblöcke zerbröckeln, und den Hieben seines schimmernden Schwertes sind selbst die größten Kreaturen auf Dauer nicht gewachsen. Ab und an läßt Zeus ein paar nette Power-Ups vom Himmel fallen. Nimmt Hercules diese auf, kann er mit seinem Schwert Blitzattacken starten oder Feuerbälle abschießen.

Dank seiner Bärenkräfte ist der große Grieche auch in der Lage, Felsbrocken vom Boden hochzuheben und auf Hades' Schergen zu schleudern.

Grafik à la Disney

Die Odyssee des Hercules kommt grafisch höchst anspruchsvoll daher. An den liebevoll gestalteten Hintergründen und dem detaillierten Charakterdesign erkennt man sofort, daß hier Profis aus den Disney-Zeichenstudios am Werk waren. Der Levelaufbau wechselt ständig zwischen der klassischen Jump'n-Run-Perspektive, in der sich Hercules seinen Weg von links nach rechts bahnt, und einer an "Crash Bandicoot" erinnernden 3-D-Ansicht. Die zweidimensionalen Level wirken dank Parallax-Scrolling sehr räumlich, und manchmal steht Hercules auch der Weg in die Tiefe des Bildschirms frei. Der Grafikaufbau in den 3-D-Levels geht angenehm flott von staten und erfordert beim Ausweichen vor

Starbesetzung

Hercules



Sympathischer Muskelberg mit Star-Ambitionen: Alle lieben Hercules!

Hades



Der bitterböse Boss der Unterwelt hat es auf Herc's Kopf abgesehen.

Meg



Hercules' Flamme hat große Augen und einen großen ... lassen wir das.

Phil



Der gehörnte Dreitagebart-Träger steht Herc mit Rat und Tat zur Seite.

Zeus



Der weise Göttervater gerät durch Hades in arge Bedrängnis.

Pain & Panic



Die Handlanger von Hades kriechen am liebsten vor ihm im Staub herum.



blicklich zwei neue Häupter nachwachsen. Auch beim Kampf gegen die Medusa bewegt sich Hercules um die unfreundliche alte Dame herum, und wehrt ihre tödlichen Blicke mit seinem reflektierenden Schild ab.

Unterm Strich ist das neue Disney-Abenteuer ein echter Augen- und Ohrenschauspieler für die ganze Familie. Der Schwierigkeitsgrad fällt nicht allzu hoch aus, um die Familientauglichkeit des Titels zu gewährleisten. Echte Jump'n-Run-Cracks dürften die antike Hades-Hatz in weniger als einem Tag durchgespielt haben, alle anderen werden an der witzigen und grafisch opulenten Filmumsetzung lange ihren Spaß haben.



mom



Hercules

Meine Meinung: Toll, wie die Grafiker von Disney Interactive das Flair des Zeichentrickfilms auf die PlayStation 'rübergebracht haben. Die wunderschön detaillierten Hintergrundgrafiken sehen so aus, als würden Sie direkt von Reißbrett eines Disney-Künstlers stammen. Komplettiert wird das Leinwand-Feeling durch die fließenden Animationssequenzen des Helden Hercules, seines kleinen Helfers Phil und den

Heerscharen von Gegnern. Dazu noch nette Videoschnipsel aus dem Film und der fetzige Originalsoundtrack – fertig ist der vernünftige Zeitvertreib für die ganze Familie. Allerdings eher für die jüngeren und weniger versierten Spieler. Für Profis, die "Crash Bandicoot" schon zum fünften Mal durchgezockt haben, stellt Hercules keine allzugroße Herausforderung dar.

Michael Schmithäuser

■ GENRE:	Jump'n-Run
■ VERFÜGBAR AB:	September
■ HERSTELLER:	Disney Interactive
■ ENTWICKLER:	Eurocom
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	3,0	■ MOTIVATION:	4,0
■ GRAFIK:	1,5	■ PREIS/LEISTUNG:	3,0
■ SOUND:	1,5		
■ PRÄSENTATION:	1,0		
■ GAMEPLAY:	2,5		

GESAMTWERTUNG:

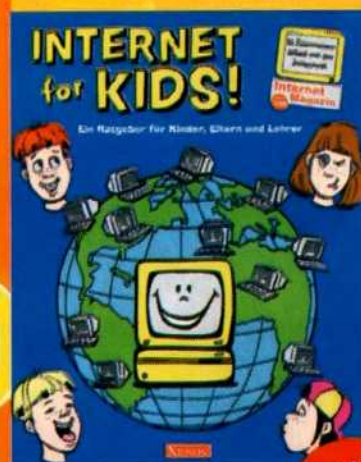
2,6

XENOS

Verlagsgesellschaft mbH, Hamburg

NEU

Internet
for
KIDS



Erhältlich überall
im Buchhandel
Softcover, 200 Seiten,
lustig illustriert
ISBN 3-8212-1761-8

DM
12,80

Dieser neue Ratgeber wurde speziell für Kinder und Jugendliche entwickelt, um ihnen das Internet zu erklären und ihnen einen sinnvollen Umgang damit zu ermöglichen. Alle wichtigen Fragen werden ausführlich beantwortet. Der klare, leicht verständliche Text ist mit vielen humorvollen Illustrationen versehen. Mit einem extra Kapitel für Eltern und Lehrer!



IN ZUSAMMENARBEIT
MIT DER ZEITSCHRIFT

Internet
Magazin

Der neue Laden
für anspruchsvolle
Videospieldkunden
in Hamburg

2nd
Reality
VIDEOGAMES & MORE

Importe
Umbauten
Tuning
Zubehör
An-/Verkauf

Bei uns ist Service nicht
nur ein Schlagwort.
Testen Sie uns und Ihr
Wunschspiel in Ruhe bei
einer Tasse Kaffee.

Frank Schleede
Holzmühlenstr. 57
22041 Hamburg
Telefon: (040) 696 40 450
Telefax: (040) 696 40 451

PSX Boot Chip
komplett mit
Einbauanleitung 12,95 DM

PSX Multin. & RGB & Garantie	329,00
PSX Umbau & RGB & Garantie	49,00
PSX Infrarot Pads 2 Stück	69,00
PSX RGB Kabel	14,95
PSX Pad & Turbo & Dauerf.	19,95
PSX Analog Pad mit vibration orig. Sony	119,90
PSX Memory Card 15 Block v. Dataflash	29,95
PSX Memory Card 120 Block v. Dataflash	59,90
PSX Memory Card 360 Block v. Dataflash	89,95
*****	*****
Formel 1 '97	99,95
Abe's Oddysee Oddworld	84,95
Resident Evil Directors Cut	84,95
Monopoly	84,95
Agent Armstrong	84,95
Warcraft II	84,95
G - Police	84,95
Nuclear Strike	99,95
Rapid Racer	84,95
Jurassic Park - Lost World	84,95
Moto Racer	84,95
Bleifuß	79,95
Disney's Hercules	84,95
Nightmare Creatures	84,95
Final Fantasy VII - US Import	129,95
Tekken III - Japan Import	129,95

Weitere Titel auf Anfrage !!!

Call: 02323 451885
Galaxy Mega Play
Bochumerstr. 188 - 44625 Herne

TOP SECRET

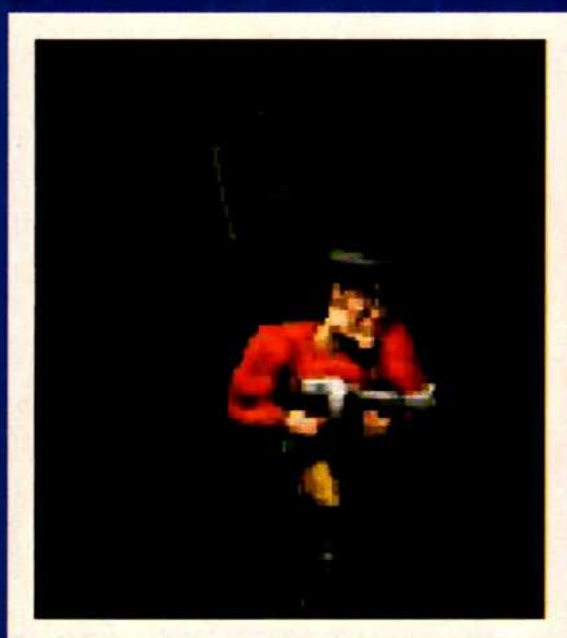
Was wäre ein Spiel ohne die versteckten Möglichkeiten zu schummeln? Langweilig. Aus diesem Grund finden Sie auf den folgenden Seiten jede Menge brandheiße Mogeleyen, coole Tips und einfallsreiche Lösungsvorschläge.

von Artur Hoffmann

Trotz der bundesweiten Sommerferien war die Masse der Zuschriften auch im Juli wieder einmal enorm. Vor allem die positive Resonanz auf die in letzter Zeit veröffentlichten Komplettlösungen hat uns sehr überrascht – und natürlich auch gefreut. Allerdings gab es auch einige Beschwerden von Zockern, die sehnsüchtig auf einen bestimmten Cheat gewartet haben und mit dem "Suikoden"-Walkthrough dementsprechend wenig anfangen konnten. Aus diesem Grund setzen wir in dieser Ausgabe wieder ganz auf kurze, knackige Tricks. Neben neuen Schummeleyen zu „Porsche Challenge“, „Need for Speed 2“ und „Dragonheart“, verraten wir Ihnen auch die wichtigsten Trick zum Newcomer „Agent Armstrong“.

Außerdem wollen wir Sie an dieser Stelle gleich auf das PlayStation-Magazin Sonderheft 2/97 aufmerksam machen. Hier dreht sich alles um Cheats. Wir haben dazu all unsere Leserzuschriften durchwühlt, das Internet leergesogen und die Hotlines der Spielehersteller mit Anrufen bombardiert. Das Ergebnis: Cheats, Tips und Tricks zu mehr als 250 Spielen – auf über 100 Seiten fein säuberlich aufgelistet. Erhältlich ist das Sonderheft ab 24.09.97 an jedem Kiosk.

Agent Armstrong



Brandneu und supercool: das sind die Attribute, die auf „Agent Armstrong“ zutreffen. Falls Sie mit diesem Actionhammer Ihre Schwierigkeiten haben sollten, folgen Sie einfach unseren Ratschlägen.

Um das wirklich gut versteckte Cheatmenü zu aktivieren, begeben Sie sich aus dem Starraum (Empfangshalle) nach rechts ins Optionszimmer und springen auf den Aktenschrank, der ganz hinten rechts im Eck steht und auf dem der blaue Teddybär sitzt. Stellen Sie sich mit dem Gesicht zur Wand und drücken Sie dann die Taste KREIS. Ein Schußgeräusch zeigt Ihnen, daß die Ein-

gabe erfolgreich war. Begeben Sie sich wieder zurück in die Vorhalle, wo Sie an der rechten hinteren Seite eine offene Tür sehen. Gehen Sie dort hin und stellen Sie sich mit dem Gesicht zur offenen Tür (Agent Armstrongs Rücken ist Ihnen zugewandt). Drücken Sie erneut KREIS. Ein weiteres Geräusch ertönt. Entfernen Sie sich von dieser Stelle, wenden Sie sich nach links und betreten Sie die Plattform, die nun in der Vorhalle erschienen ist. Fahren Sie nach oben und springen Sie hinten auf die Balustrade. Gehen Sie nach rechts ins Kinderzimmer. Nun sind die folgenden Cheats verfügbar. Um sie zu aktivieren, geben Sie diese während der laufenden Mission ein (Controller 2!).

● Energie auffüllen

Wenn Sie irgendeine Taste auf dem zweiten Controller drücken, füllt sich wie von Zauberhand Ihre Energieleiste sofort wieder auf 100 % auf.

● Levelskip

Drücken Sie während des Spiels an irgendeiner Stelle auf dem zweiten Controller L1 oder R1, erhalten Sie die Meldung "Level erfolgreich beendet" und dürfen dann wählen, ob Sie diese Spielstufe wiederholen möchten oder im nächsten Abschnitt neu beginnen.

● Freie Levelanwahl

Drücken Sie SELECT, und Sie haben die Qual der Wahl.

Dragonheart

Obwohl das Spiel nicht besonders gut ankam, gibt es sicher den einen oder anderen Zocker, der nicht mehr weiterkommt. Da trifft es sich ganz gut, daß uns die Paßwörter ins Haus flatterten.

● Paßwörter

Fluß
Der dunkle Wald
Ebene von Latheon
Pendawood
Dorf Fyrd

KWFJF T6FXN ZFR4X
HXLQC HZBWR QNLGR
NR3NN RB4NR SQZ7Q
CP9SG ZWC3N QJCGX
6GHNJ FLGCT LBWRQ

Die Gebirgsbarbaren
Wyrm Spine Gebirge
Dorf Ulather
Chaon Sumpf
Ruinen von Camelot
Gruft von Camelot
Das Schlachtfeld
Cear Einonoch, Eingang
Cear Einonoch, Arena
Cear Einonoch, Turm
Cear Einonoch, Gerichtshof

W4TQD G9C93 PWTPV
XKVRH TTCFS KLSB3
LGH7C RRC33 9FMC3
XCX7H GFNMM WMPWL
6NK7X 37HZX PTVPC
TT79T G3BG4 WRZQX
FRC5B W3MXL MP6QC
WCQCR RFLZH Z9FFL
3PXXN KT95B KSJVZ
MPZNN LW7KT LTX6T
VTKFT X4DTH HBNM3

KREIS, QUADRAT, X, KREIS, DREIECK, X
Kapitel 12 (Tunnel):
KREIS, KREIS, X, KREIS, KREIS, DREIECK
Kapitel 13 (Flucht vom Sternenerstörer):
KREIS, X, X, KREIS, X, QUADRAT
Kapitel 14 (Tie Angriff):
KREIS, DREIECK, X, KREIS, X, KREIS
Kapitel 15 (Indaar Alpha):
X, QUADRAT, X, KREIS, X, X
Finale (Die Heimkehr):
X, KREIS, X, KREIS, X, DREIECK

(Alfons J., aus Mering)

● Levelselect

Ein weiterer Weg, jedes einzelne Level (plus Bonuslevels) getrennt anzuwählen, ist der folgende Level-Select-Code. Drücken Sie dazu im Hauptmenü die Tastenkombination RUNTER, LINKS, RUNTER, RECHTS, RUNTER, HOCH, erscheint eine Liste aller Level und Bonusstufen.

(Thomas K., aus Alsdorf/Kellersberg)

Rebel Assault 2

Zu diesem Spiel erreichten uns extrem wenig Zuschriften. Entweder ist es zu schlecht oder superschwer. Wie dem auch sei, für die Levelcodes und einen winzigen Trick reicht es allemal.

● Direkte Levelanwahl

Um jedes Level direkt anzuwählen, geben Sie im Optionen-Screen die Tastenfolge X, KREIS, X, KREIS, X, DREIECK ein.



● Levelcodes

Kapitel 2 (Die Cornelia Star):

X, DREIECK, X, KREIS, KREIS, KREIS

Kapitel 3 (Minentunnel):

DREIECK, QUADRAT, X, KREIS, KREIS, X

Kapitel 4 (Das Minenfeld):

DREIECK, KREIS, X, KREIS, KREIS, DREIECK

Kapitel 5 (Jägerangriff):

DREIECK, X, X, KREIS, QUADRAT, QUADRAT

Kapitel 6 (Minenkomplex):

DREIECK, DREIECK, X, KREIS, QUADRAT, KREIS

Kapitel 7 (Tie Training):

QUADRAT, QUADRAT, X, KREIS, QUADRAT, X

Kapitel 8 (Flug nach Indaar):

QUADRAT, KREIS, X, KREIS, QUADRAT, DREIECK

Kapitel 9 (Das Asteroidenfeld):

QUADRAT, X, X, KREIS, DREIECK, QUADRAT

Kapitel 10 (Speeder Bikes):

QUADRAT, DREIECK, X, KREIS, DREIECK, KREIS

Kapitel 11 (An Bord der Terror):

Exhumed

Viele Spieler haben sich darüber beschwert, daß sie bei diesem erstklassigen Shooter nicht weiterkommen. Grund genug, Ihnen einige elementare Hinweise mit auf den Weg zu geben.

● 23 Puppen

In diesem Spiel gilt es, insgesamt 23 "Team Dolls" zu finden. Nachdem Sie die ersten zehn gefunden haben, verfügt Ihr Spielcharakter über die Fähigkeit, wie ein Delphin aus dem Wasser zu springen. Damit finden Sie vier weitere und können daraufhin fliegen. Nun sollte das Aufspüren der letzten neun kein Problem mehr sein. Haben Sie alle Puppen – die übrigens mit den Gesichtern der Entwickler geschmückt sind – entdeckt, werden die versteckten Areas zugänglich.

● Taktik

Damit Sie auch ohne Cheaten durch das komplette Spiel kommen, verraten wir Ihnen einige grundlegende Tips zum Umgang mit Zwischen- und Endgegnern.

Den Zwischengegner "Seth" erledigen Sie am einfachsten, indem Sie permanent im Kreise laufen und ihn dabei zuerst mit Amun-Bomben, später mit dem Maschinengewehr beharken.

Um das schleimige Skorpionvieh zu vernichten, sollten Sie in Bewegung bleiben und aus sicherer Deckung (hinter Ecken verstecken) auf das Monster feuern.

Das Ausschalten des Endgegners ist nicht besonders schwer. Stellen Sie sich genau vor ihm auf und feuern Sie mit dem "Auge des Ra". Nach seinem Ableben bleibt ein rotes Etwas zurück, daß auf dem Tor herumspringt. Dieses aufdringliche Teil erledigen Sie dann ganz locker mit dem Kobrastab und dem Flammenwerfer. Haben Sie auch dieses Mini-Monster dahin geschickt, wo es hingehört, ist der Weg zum mumifizierten Ramses frei.

(Günter H., aus Ellerstadt)

Lost Vikings 2

Die bärbeißigen Nordmänner erobern die deutschen Fernseher. Da sich aber nicht jeder in die Gedankengänge dreier Wikinger versetzen kann, verpetzen wir Ihnen die Levelcodes.

● Paßwörter

Level 2: 1STS

Level 3: 2NDS

Level 4:	TRSH
Level 5:	SWIM
Level 6:	WOLF
Level 7:	TIM3
Level 8:	K4RN
Level 9:	B0MB
Level 10:	WZRD
Level 11:	BLKS
Level 12:	TLPT
Level 13:	GYSR
Level 14:	B3SV
Level 15:	R3T0
Level 16:	DRNK
Level 17:	Y0VR
Level 18:	OVAL
Level 19:	TIN3
Level 20:	D4RK
Level 21:	H4RD
Level 22:	HRDR
Level 23:	LOST
Level 24:	0B0Y
Level 25:	HOM3
Level 26:	SHCK
Level 27:	TNNL
Level 28:	H3LL
Level 29:	4RGH
Level 30:	B4DD
Level 31:	D4DY

(Christian K., aus Hilden)



Breakpoint Tennis

Trotz Boris Becker und Steffi Graf scheinen Tennisspiele nicht gerade zu den beliebtesten Genres der deutschen PlayStation-Gemeinde zu gehören. In unserer einjährigen Laufbahn erreichte uns mit diesen Levelcodes erst der dritte Tennisspielcheat.

Beachten Sie bei der Eingabe, daß die folgenden Levelcodes für den Tennisrecken Jacques Chevalier gelten.

- L.T.S.-Tour
 1. 29911D8022
 2. 1DA029B142
 3. 29B91DA862
 4. 1DAA29BB82
- Milovich-Tour
 1. 293B9DAAA2
 2. BDAA291BC2

3. 2913C5AAE2
4. C7AA291102

- Quartex-Tour
 1. A91147AA22
 2. 67AAC91142
 3. D1116FAA62
 4. 6DAA31182

- Estelle-Tour
 1. 53116DAAA2
 2. 6DAA7311C2
 3. 7B116DAAE2
 4. 6DAA791102

(Andy J., aus Sievershütten)

Micro Machines V3

Der absolute Multiplayer-Hit wartet mit einer Vielzahl von erfreulichen Manipulationsmöglichkeiten auf. Diese waren aber so gut versteckt, daß kein normaler Spieler jemals herankommen wäre. Also setzte Codemasters eine Pressemeldung auf und beglückte die deutschen Redaktionen mit folgendem Sammelsurium.

Um die Cheats einzugeben, müssen Sie das Spiel zuallererst pausieren.

- Komische Autos

Um die Form der Fahrzeuge zu verändern, drücken Sie die Tastenfolge RUNTER, RUNTER, HOCH, HOCH, RECHTS, RECHTS, LINKS und LINKS. Diesen Trick können Sie auch mehrmals hintereinander ausführen.

- Fließende Formen

Nach Eingabe der Tastenkombination DREIECK, QUADRAT, QUADRAT, DREIECK, QUADRAT, QUADRAT, DREIECK und X werden Sie eine Überraschung erleben. OK, wir sa-



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, bringen Sie Ihre Tricks bitte mittels Druckschrift zu Papier.

Nachdem uns nun immer weniger Beschwerden über Tips zu alten Spielen erreichen, 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?

Also, 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.

gen es Ihnen: Die Streckenobjekte entwickeln ein merkwürdiges Eigenleben.

- Langsame CPU-Autos

Falls Ihnen die computergesteuerten Gegner zu schnell sind, sollten Sie KREIS, DREIECK, QUADRAT, X, KREIS, DREIECK, QUADRAT und X eingeben.

- Doppelter Speed

Sind Ihnen Ihre Autos immer noch zu langsam, müssen Sie zum ultimativen Speedcheat greifen: QUADRAT, X, KREIS, QUADRAT, DREIECK, X, X, X und X

- Verfolgerkamera

Mit dem Shortcut LINKS, RECHTS, QUADRAT, KREIS, LINKS, RECHTS, QUADRAT und KREIS schalten Sie die Verfolgerkamera (hinter dem Auto) ein.

- Debug Mode

Um den beliebten Debug Mode zu aktivieren, geben Sie während des laufenden Rennens QUADRAT, HOCH, RUNTER, RUNTER, QUADRAT, KREIS, KREIS, DREIECK und X ein. Ein Ton bestätigt Ihnen die korrekte Eingabe. Nun dürfen Sie zahlreiche Manipulationen durchführen.

Rennen als Sieger beenden:

SELECT und X

Kameraeinstellung verändern:

SELECT und HOCH, RUNTER, LINKS, RECHTS

Kamerazoom (hinein/hinaus):

SELECT und L2/R2

Spielerauto wird CPU gesteuert:

SELECT und S

Alle Autos explodieren:

X, DREIECK, KREIS und QUADRAT

- Paßwörter

Neben diesen Cheats sollten Sie noch folgende Paßwörter antesten:

Sie erhalten neun Leben (Ein-Spieler-Modus): CATLIVES

Zugriff auf alle Tracks (Multi-Player-Modus): GIMMEALL

Sie befahren alle Kurse mit dem Panzer: TANKS4ME

Porsche Challenge

Zuschriften ohne Ende – es scheint, als wäre Porsche Challenge der Anwärter auf den Titel „Cheatgame Nummer Uno“.

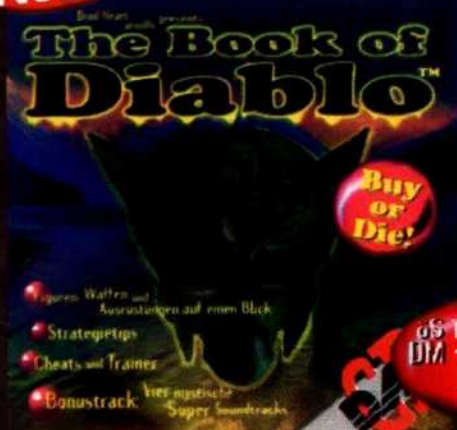
- Alle Autos springen

Falls Ihnen ein springendes Automobil nicht ausreicht, müssen Sie den folgenden Cheat eingeben, der alle Boxster zu Springteufeln werden läßt: HOCH und QUADRAT, HOCH und KREIS, HOCH und QUADRAT, HOCH und

PORSCHE
Challenge

Mehr SPIELSPASS mit den Level-CDs

Neu!

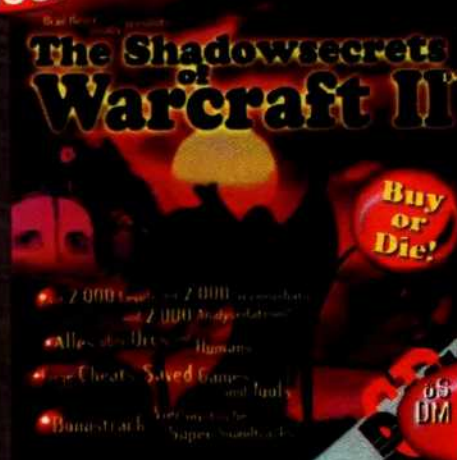


The Book of Diablo™

ISBN 3-7723-2551-3

DM 158,- SFr 18,-
DM 19,95*

Neu!



The Shadowsecrets of Warcraft II™

ISBN 3-7723-2571-8

DM 158,- SFr 18,-
DM 19,95*

Neu!



The Command & Conquer II™ Military Database

ISBN 3-7723-2561-0

DM 158,- SFr 18,-
DM 19,95*

Buy
or
Die!

DMV/Franzis-Verlag GmbH
Postfach 11 49
85618 Feldkirchen
Tel.: 089/99115-444
Fax 089/99115-103
Compuserve 106004, 2214
<http://www.franzis.de>

* unverbindliche Preisempfehlung



Cheats

KREIS, HOCH und QUADRAT, HOCH und KREIS, HOCH und QUADRAT.

● Verrücktes Rennen

Sind Ihnen die Standardstrecken zu einfach, probieren Sie doch mal den superschweren Parcours, den Sie mit der Tastenkombination HOCH, LINKS, RECHTS und SELECT erhalten.

● Unendlich viele Continues

Auch für alle etwas vorsichtigeren Fahrer haben wir natürlich einen Cheat parat. Mit Hilfe der Tastenkombination L1 und L2, R1 und R2 und QUADRAT kommen Sie in den Genuß unendlich vieler Continues.

● Abspann

Wollen Sie sich den Abspann dieses Games angucken, geben Sie die Tasten QUADRAT, KREIS, LINKS und SELECT, RECHTS und SELECT ein.

(Michael S., aus Seeheim)

Need for Speed 2

Folgende Paßwörter verhelfen Ihnen zu einer ganzen Reihe neuer – und vor allem spektakulärer – Automobile und allen Strecken und weiteren Goodies:

1. Strecke	YDRLTD
2. Strecke	QRZQPG
3. Strecke	WSNSBG
4. Strecke	PHPLQG
5. Strecke	DTJQQG
6. Strecke	RYRPQG

POWRUP	Besserer Wagen
LILZIP	Bonusauto Ford Indigo
SHOTME	Bonusstrecke Monolithic Studios

Versteckte Fahrzeuge:

ARMYME	Armee Truck
BUSME:	Schulbus
BMRME:	BMW
BNZME:	Mercedes
BEETME:	Saab
LCME:	Toyota Landcruiser

MAZME:	Mazda MX-5
QUATME:	Audi Quattro
CITME:	Citroen
BUGME:	VW Käfer
SEMIME:	Mini-Truck
SNOWME:	Schneetruck
CRATME:	Seifenkiste
LIMOME:	Limousine
LOGME:	Log
OUTHME:	Outhouse
TRAMME:	Tram
TREXME:	Dinosaurier (T. Rex)
WAGOME:	Wagon
VANME:	Van
VOVME:	Volvo
JEEPME:	Jeep
STDAME:	Stand a
STDBME:	Stand b
STDCME:	Stand c

Damit beim Zweispieler-Duell auch Ihr Mitstreiter in den Genuß der versteckten Fahrzeuge kommt, muß dieser statt dem ME am Ende der Paßwörter ein U eingeben (z.B. TREXU statt TREXME, MAZU statt MAZME usw.).

(Dirk S., aus Berlin)

Erste Hilfe

Hier stellen wir Ihnen in aller Kürze weitere wichtige Schummeleien vor.

Andretti Racing

Geben Sie im Karrieremodus als Spielernamen GOBEARS (Stock Cars) bzw. GOBRUINS (Indy Cars) ein, um mit coolen Autos herumzubrausen.

Raging Skies

Halten Sie während des Ladevorganges (nach der Wahl des Flugzeuges) die Tasten SELECT, L1, L2, R1, R2, KREIS, DREIECK, X und DREIECK gedrückt, erhöht sich die Zeit auf 999. Außerdem sehen Sie Ihr Flugzeug aus einer anderen Kameraperspektive.

Pandemonium

Pandemonium kennt auch eine ganze Reihe witziger Cheats. Um sie zu aktivieren, geben Sie die folgenden Paßwörter ein: Unbesiegbare Gegner (EVILDEAD), Unverwundbar (HARDBODY), Levelanwahl (BORNFREE), 31 Leben (VITAMINS), Körper der Figuren verformen (THETHING plus L2 und KREIS), ständige Waffe (OTTOFIRE), Charakter wechseln (BODYSWAP, mit DREIECK wechseln), extra Herzen (CORONARI), Bildschirm drehen (TWISTEYE plus L1 und L2 drücken und Steuerkreuz) und Rock`N`Roll (CASHDASH).

Blazing Dragons

Um direkt ins letzte Level zu springen, geben Sie als Paßwort V?U5MK4N6LULOHW5CB ein.



Game-Buster-Codes

Lange war es still um die komfortable Art des Schummelns. Gott sei Dank gibt es aber noch den einen oder anderen Bekannten, der die Codes schneller herausfindet, als die deutsche Vertriebsfirma.

Kings Field

Kings Field ist zwar ein etwas älterer Titel, die Gamebuster-Codes sind aber brandneu.

Unbegrenzte Energievorräte:	8019 B4D8 0EFF
Erfahrungspunkte:	8019 B4C4 FFFF
Unendliche Magie:	8019 B4DC 0DFF
Ständig einsatzbereite Magie:	8019 B4E2 1388

Legacy of Kain

Die düstere Blutorgie gehört nach wie vor zu den beliebtesten Spielen des Jahres. Falls Sie beim Durchwandern der dunklen Welt Schwierigkeiten haben, sollten Sie folgenden Codes eingeben.

Unendlich viele Blutherzen:	8008 974E 005F
Unendlich viele Impulsionsperlen:	8008 974A 5500
Unendliche Magie:	801C AB4A 00FF

(Roland S., aus Heilbronn)



Exhumed

Gamebusterbesitzer können sich freuen und das verstaubte Shoot'em-Up wieder aus dem Keller holen: die langerwarteten Codes zu diesem Knüller sind endlich da.

Unendliche Leben	8008 30A2 00C8
Alle vier Schlüssel:	8008 30EA 000F
Keine Luftprobleme	8008 30AC 0040
Sie besitzen die Pistole	8008 30C6 003C
Sie besitzen die M60	8008 30C8 003C
Sie besitzen den Flammenwerfer	8008 30CC 003C
Sie besitzen die Amun Bomben	8008 30CA 0014
Fesseln der Macht:	8008 30C2 0007
Energie für Fesseln der Macht:	8008 30D2 00FF

Sie besitzen den Kobrastab	8008 30CE 0014
Sie besitzen den Ring des Ra	8008 30D0 00FA
Sie besitzen die Kette	8008 30D2 000F

Excalibur 2555 AD

Mit diesen Codes wird das erfolgreiche Durchspielen des Tomb-Raider-Verschnitts (nicht böse gemeint) zum Kinderspiel.

Gruft des Todes:	8012 1608 1000
Die Insignien:	8012 4B04 1000
Die Kanalisation:	8012 38D8 1000
Der Öko-Bereich:	8011 0434 1000
Fabianische Wasserquelle:	8012 4438 1000
Fabianische Zentrale:	8012 27A4 1000
Das Gefängnis:	8011 474C 1000
Elysianisches Labyrinth:	8010 F92C 1000
Die Gruft:	8013 124C 1000
Delavars Unterschlupf:	8011 EED8 1000
Projekt Eden:	800E 0E8C 1000



Rage Racer

Man höre und staune: Unser findiger Leser – der scheinbar den kürzesten Vornamen der Welt trägt – hat bereits Codes zu diesem brandneuen Super-Racer herausgefunden. Respekt!

Immer auf Platz 1:	8009 E834 0001
Unendlich viel Zeit:	8009 AF9C 3A98
Viel Geld (10 Millionen):	8019 C90A FF99

(B. Bude., aus Düsseldorf)





Crash Bandicoot 2

Endlich ist er da. Der Nachfolger des süßen, kleinen Kerls, der schon vor längerer Zeit in so viele Herzen Jump'n-Run begeisterter PlayStation-Fans vorgedrungen ist. Ob sich Crash 2 noch besser spielt als sein Vorgänger erfahren Sie nächsten Monat.

NHL Breakaway '98



Ein Wort: Die Referenz. Wenn Sie auch nur ein bißchen Interesse an Sportspielen zeigen, dann ist NHL Breakaway '98 genau das Richtige für Sie. Genauer zu diesem eiskalten Toptitel lesen Sie in unserem ausführlichen Test.

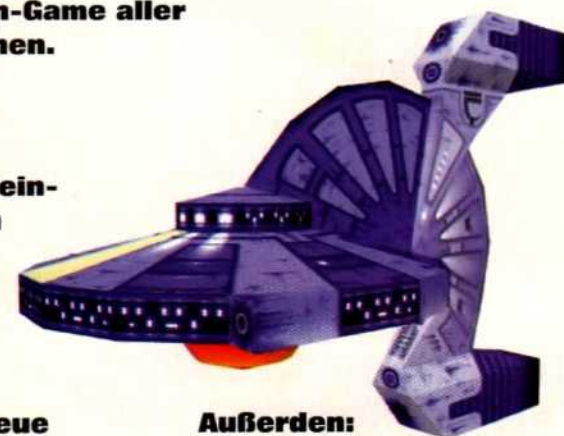
Final Fantasy VII

Was soll man zu diesem Spiel noch sagen? Mittlerweile dürften die meisten PlayStation-Fans bereits etwas über diesen Megahit gelesen haben. Wir warten sehnlichst auf die deutsche Test-Version und hoffen, Ihnen in der kommenden Ausgabe einen ausführlichen Test zum meistverkauften PlayStation-Game aller Zeiten präsentieren zu können.



Colony Wars

Über 70 Missionen, beeindruckende FMV-Sequenzen und vor allem das variantenreiche Gameplay sind die Trümpfe von Colony Wars, aber auch Lichteffekte und Story wissen zu begeistern. Ob der neue Hit von Psygnosis in unserem Test so gut abschneidet, wie der Eindruck in unserem Preview aus der letzten Ausgabe erwarten läßt, lesen Sie schon bald in unserem nächsten Heft.



Außerdem:

- Kurushi
- Herc's Adventure
- Beat'em-Up Special
- Rapid Racer

Und wie immer erwartet Sie unsere exklusive Demo-CD!

INSERTENTENVERZEICHNIS

Acclaim Entertainment	2
BMG Interactive Entert.	5
Call	73
Consumer Medien	81
Cross Computersysteme	41
CVK Computer Videosp.	49
DMV/Franzis-Verlag	18/19, 77, 115, 119, Beihefter
Electronic Arts	15, 23, 124
Freak's Shop	55
G-Press Dataservice	67
Galaxy Mega Play	115
Game It!	83
Gamestore	109
GT Interactive Software	8/9
InterAct of Europe Jöllenbeck	43
Jet Stream	29
Joysoft	17
Kranz Theo Versand	123

Magic Entertainment	69
Media Markt	62/63
Media Point Vertrieb	13
Messe München GmbH	65
MieKro MultiMedia GmbH	111
MLC Hard & Software	39
OKAY Soft	105
ORDER IN TIME O.I.T.	25
PlayCom	33
Roby Rob Shop	105
Schleede Frank	115
Test'n Take	75
UFO Games	109
Verlagsgruppe Milchstraße	79
Versand 99	57
Wial Versand Service	47

Teilbeilage:

PC Pannenhelfer

THEO KRANZ VERSAND

Versand&Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade
11

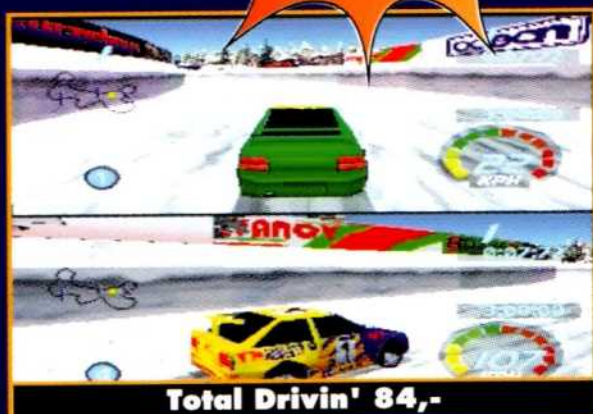
Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße
28

Zusätzliche Hotline:
0931 571601

& LÄDEN



*AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTER-
SPIEL-SPEZIALVERSAHNDLER 1996 AUF DER E3-NÜRNBERG



Total Drivin' 84,-



Hercules 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.**



289,-

Play Station

SONY PLAYSTATION	289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, SCART-KABEL UND DEMO-CD	
CONTROL PAD ORIG.	44,-
ANALOG CONTROL PAD - ORIG.	59,-
STATION MASTER JT PAD	34,-
PSX 1 COLOUR PAD	34,-
ALPS PAD	89,-
NAMCO NEGCON PAD	89,-
ANALOG STICK	119,-
MAUS INKL. MAUSPAD	59,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
MULTI TAP	69,-
VRFT X-CELL LENKRAD+PEDALE	139,-
HYPERBLASTER PISTOLE	59,-
PREDATOR GUN PISTOLE	69,-
GAME BUSTER SCHUMMELM.	84,-
PLAYSTATION CHEATBUCH	27,80
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 (TASCHE, PAD, MEM)	89,-
ANTENNENKABEL	39,-
2XTREME GAMES	85,-
4-4-2 FUSSBALL	69,-
A-TRAIN	99,-
ABE'S ODDYSEE - ODDWORLD	94,-
ACTUA GOLF 2	89,-
ACTUA TENNIS	89,-
ADIDAS POWER SOCCER INT.	99,-
AGENT ARMSTRONG	84,-
ALL STAR SOCCER	89,-
ATARI ARCADE'S GREAT.	74,-
BALLBLAZER CHAMPIONS (SEPT)	89,-
BATTLE STATIONS	84,-
BEAST WARS (OKT)	89,-
BLEIFUSS 2 (DEZ)	79,-
BROKEN HELIX	99,-
BUBBLE BOBBLE 2 (SEPT)	79,-
BUBSY 3D	99,-
BUG RIDERS (OKT)	84,-
BUST A MOVE 3 (OKT)	69,-
CARNAGE HEART	85,-
COMMAND & CONQUER	99,-
COMMAND & CO. 2 (NOV)	109,-
CONTRA LEGACY OF WAR	84,-
CRASH BANDICOOT	109,-
CROC (OKT)	89,-
CROW CITY OF ANGELS	79,-
DARKLIGHT CONFLICT	84,-
DEATHTRAP DUNGEON (NOV)	89,-
DESTRUCTION DERBY 2	99,-
DISCWORLD 2 (NOV)	99,-
EXCALIBUR 2555 AD	94,-
FANTASTIC 4	84,-
FATAL FURY	85,-
FIGHTING FORCE (OKT)	99,-
FINAL FANTASY VII (NOV)	109,-
FORMEL 1 '97 (SEPT)	109,-
FORMULA KARTS (SEPT)	99,-
G-POLICE (OKT)	109,-
HERC'S ADVENTURE (SEPT)	89,-
HERCULES (OKT)	89,-
HEXEN	89,-
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	99,-
JOE BLOW (SEPT)	99,-
JUR. PARK: LOST WORLD (SEPT)	89,-
LEGACY OF KAIN	89,-
LIFEFORCE TENKA	99,-
MACHINE HUNTER	89,-
MADDEN NFL '98 (SEPT)	89,-
MAGIC THE GATHERING (SEPT)	89,-
MASS DESTRUCTION	84,-
MECHWARRIOR 2	89,-

TOP-SPIELE ZUKUNFTSPREISEN

nur solange Vorrat reicht

AIR COMBAT - PLATINUM	49,-	NHL 97	69,-
ALIEN TRILOGY - PLATIN.	49,-	OLYMPIC SOCCER	39,-
BUST-A-MOVE 2 - PLATIN.	49,-	PGA TOUR 96 - PLATINUM	49,-
DESCENT 2	59,-	RAYMAN - PLATINUM	49,-
DESTRUCTION DERBY - PL.	49,-	RIDGE RACER - PLATINUM	49,-
EXHUMED	69,-	ROAD RASH - PLATINUM	49,-
FADE TO BLACK - PLATIN.	49,-	SPACE JAM	69,-
FIFA SOCCER 96 - PLATIN.	49,-	STARWINDER	39,-
FIFA SOCCER 97	69,-	TEKKEN - PLATINUM	49,-
GREMLINS ACT. SOC. - PL.	49,-	TRUE PINBALL - PLATINUM	49,-
NBA LIVE 97	69,-	WORMS - PLATINUM	49,-

MEGA MAN 8 (SEPT)	89,-
MEGA MAN X3	89,-
MEGA MAN BATTLE CHASE (SEPT)	89,-
MICRO MACHINES V3	99,-
MICKEY'S WILD ADVENTURE	95,-
MIDNIGHT RUN	99,-
MONSTER TRUCKS	89,-
MOTO RACER (OKT)	89,-
MOTOR MASH (SEPT)	89,-
MUSEUM PIECE 4	85,-
NANOTEK WARRIOR	89,-
NASCAR '98 (OKT)	89,-
NBA HANGTIME	99,-
NEED FOR SPEED II	89,-
NIGHTMARE CREATURES (OKT)	89,-
NHL '98 (SEPT)	89,-
NHL BREAKAWAY (OKT)	84,-
NHL OPEN ICE (SEPT)	99,-
NHL POWERPLAY	84,-
NOTE (SEPT)	89,-
NUCLEAR STRIKE	89,-
OVERBLOOD	89,-
PANDEMONIUM	79,-
PARAPPA THE RAPPER (SEPT)	85,-
PERFECT WEAPON	89,-
PGA TOUR '98 (SEPT)	84,-
PITFALL 3D (SEPT)	89,-
PLAYER MANAGER	89,-
PORSCHE CHALLENGE	85,-
RAGE RACER+NAMCO DEMO-CD	99,-
RAPID RACER (OKT)	89,-
RAY STORM	85,-
RAY TRACERS	85,-
REBOOT (SEPT)	89,-
REBEL ASSAULT II	99,-
RESIDENT EVIL DIRECT.CUT (NOV)	84,-
RIDGE RACER REVOLUTION	99,-
RIOT	95,-
ROAD RAGE	89,-
ROBOTRON X	89,-
ROSCOE MCQUEEN (OKT)	89,-
SENTIENT	99,-
SIM CITY 2000	84,-
SOUL BLADE	99,-
SOVIET STRIKE	89,-
SPEEDSTER	89,-
SPIDER	84,-
STADT DER VERLORENEN KINDER	95,-
STREETFIGHTER EX PLUS (NOV)	89,-
SUIKODEN	89,-
SUPER FOOTBALL CHAMP. (SEPT)	94,-
SUPER PANG COLLECTION (SEPT)	94,-
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	69,-
SYNDICATE WARS	89,-

TEKKEN 2	109,-
TEST DRIVE OFF-ROAD	89,-
TETRIS PLUS (SEPT)	79,-
TIGER SHARK	94,-
TOMB RAIDER	89,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-
TOMB RAIDER 2 (NOV)	99,-
TOSHINDEN 3 (OKT)	85,-
TOTAL DRIVIN' (SEPT)	84,-
TOTAL NBA '97	85,-
TRANSPORT TYCOON	89,-
TWISTED METAL 2 WORLD TOUR	95,-
V-RALLY	89,-
VANDAL HEARTS	99,-
VIRTUAL BASEBALL '97	84,-
VMX RACING	89,-
WARCRAFT II (AUG.)	89,-
WARGODS (SEPT)	79,-
WCW VS. THE WORLD (SEPT)	94,-
X-COM 2 TER. FROM THE DEEP	89,-
X-COM 3 APOCALYPSE (SEPT)	89,-
XEVIOUS 3D	85,-

FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREM WEITEREN ANGEBOT

Sega Saturn

SEGA SATURN	289,-
DRAGON FORCE	89,-
LAST BRONX (OKT)	99,-
WORLDWIDE SOCCER 98 (OKT)	89,-

Nintendo 64

NINTENDO 64	299,-
BLAST CORPS	119,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	139,-
LYLAT WARS (STARFOX 64) OKT	139,-
TUROK DINOSAUR HUNTER	119,-

**AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH:
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049
85 17 37 77
1 DM=7,5 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL NN-GEH.**

FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREM WEITEREN ANGEBOT

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

0931 35 45 222

ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ

oder 0180 5211844

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!

