

Das meistverkaufte
Videospiele-
Magazin
(IVW 2/97)

Das einzige PlayStation Magazin mit offizieller Demo-CD!



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

Das offizielle

PlayStationTM Magazin

Nr. 11/97

FINAL FANTASY VII

IM TEST

Overboard
Ace Combat 2
Rapid Racer

ANGESPIELT

Command & Conquer:
Alarmstufe Rot
Crash Bandicoot 2
Street Fighter Ex Plus Alpha

SPEZIAL

Alle Neuheiten
von der ECTS
in London

Exklusiv!

Gewinnspiele zu:

- ◆ G-Police
- ◆ Perfect Weapon
- ◆ Mass Destruction



AUF DER CD

▲ Spielbare Demos: ▲ PaRappa the Rapper + Deathtrap Dungeon
▲ Colony Wars + Bushido Blade-Video
▲ Croc ▲ Test Drive 4 + Net Yaroze-Video

Beat'em-Ups

Alles über die Geschichte
der Prügelspiele



4 394167 712804



11



„Du, das sollten wir
mal ausdiskutieren.“



Das erste Spiel mit völlig Abe'artiger Sprache:



pfeifen



furzen



hallo



GT Interactive

Expect the unexpected:

ODDWORLD

ABE'S ODDYSEE

1.5



87%



90%



10/10



87%



88%



Ein falsches Wort - und Abe ist verloren! Nutze all seine Fähigkeiten, um komplizierte Rätsel zu lösen, neue Freunde zu gewinnen und seine Feinde zu verwirren. Wird Abe zum Helden? Wird er vernichtet? Es liegt ganz in Deinen Händen...



PlayStation

lachen

Editorial

Wohlbehütet

Schon mal was vom "Gesetz zur Regelung der Rahmenbedingungen für Informations- und Kommunikationsdienste" gehört? Nein? Das wird sich ändern. Indirekt werden Sie nämlich künftig ausgesprochen häufig damit konfrontiert. Und zwar immer dann, wenn Sie irgend etwas *nicht* sehen oder erfahren. Dann hat es wieder zugeschlagen, das "luKDG".

In diesem Gesetz ist seit 01.08.1997 geregelt, was Informations- und Kommunikationsdienste Ihren Lesern respektive Usern mitteilen dürfen. Auf gut deutsch: Die Grundlagen für die Indizierung – auch von Spielen – wurden drastisch verschärft.

So besagt z.B. ein neuer Paragraph des Gesetzes, "ist eine Schrift (oder eben ein Spiel) ganz oder im wesentlichen inhaltsgleich mit einem bereits in die Liste aufgenommenen Spiel, so ist auch dieses Spiel automatisch indiziert. Eines Antrages oder einer Aufnahme in die Liste bedarf es nicht."

Und was heißt das nun im Klartext? Ganz einfach, ist Spiel X wegen gewaltverherrlichender, pornographischer oder rechtsradikaler Handlungen indiziert, so ist auch jeder folgende Titel – egal, unter welchem Namen er erscheint und von welcher Firma er herausgegeben wird –, der über ähnliche Inhalte verfügt, ebenfalls automatisch auf dem Index. Was genau "im wesentlichen inhaltsgleich" bedeutet, ist in der Praxis leicht zu entscheiden: Werden aus einem Spiel drei Stunden harmlose Passagen übernommen, ist es nicht gleich. Taucht aber zusätzlich fünf Minuten lang das original Kettensägenmassaker auf, gilt es als identisch.

Probleme bereitet diese "Pauschal"-Indizierung aus zwei Gründen: Zum ersten sind wir als Zeitschriftenverlag **gezwungen**, über den Inhalt eines jeden Spiels, das namentlich im Heft genannt wird, bis zum bitteren Ende genau Bescheid zu wissen. Ist es verboten, obwohl es nicht explizit auf der Liste steht, ist es für uns Tabu und darf keine redaktionelle Berichterstattung bekommen. Ebenso wenig dürfen Anzeigen in unserem Magazin veröffentlicht werden. Verstoßen wir – auch unwissentlich – dagegen, kann es sein, daß das PSX-Magazin nicht wie

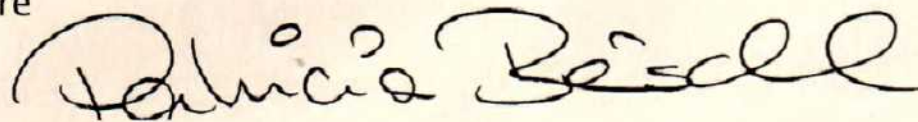
gewohnt am Kiosk liegt... Warten Sie also z.B. auf den Test von "D*** N****", dann warten Sie leider vergeblich.

Der zweite Punkt ist – wirtschaftlich gesehen – noch kritischer. Er betrifft die Spieleindustrie. Im sonst so pruden Amerika hat der Gesetzgeber keine Schwierigkeiten damit, jugendgefährdende Spiele als solche zu kennzeichnen, indem sie den Aufdruck "frei ab 18" erhalten. Damit ist das Thema vom Tisch. Die Titel dürfen beworben werden und sind im Laden erhältlich. Für Erwachsene. Bei uns entfällt quasi die Werbe- und Pressefreiheit bei einer Indizierung. Das bedeutet für die Firmen, daß eigentlich niemand weiß, daß Spiel XYZ auf dem Markt ist. Und so kann es auch keiner kaufen. Auch kein "mündiger" Bürger jenseits der 18 Jahre. Stop! Der könnte es natürlich – heimlich unter der Ladentheke – schon erwerben; wenn er denn wüßte, daß es das Produkt überhaupt gibt...

Aber läßt es uns nicht alle viel ruhiger schlafen, in einem so behüteten Land zu leben, in dem Recht klar von Unrecht unterschieden und alles Böse von uns ferngehalten wird?

Ich jedenfalls lehne mich entspannt in meinem Sessel zurück und freue mich darauf, künftig nur noch Walt Disney's-Meisterwerke im Fernsehen zu sehen. Oder Grzimek's Tierleben – selbstverständlich ohne die Szene, wo der Löwe grausam die Antilope erlegt...

In diesem Sinne, viele Grüße
Ihre



Patricia Beischl
Leitende Redakteurin



Auf einen Blick

- 4 Editorial
- 5 Inhalt
- 6 News
- 8 ECTS-Bericht
- 13 Leserbrief
- 15 Verlosung "Mass Destruction"
- 16 Verlosung "Perfect Weapon"
- 18 Angespield
- 66 Im Test
- 78 Verlosung "G-Police"
- 114 Fragebogen
- 116 Mental Combat
- 118 Die besten FMVs
- 120 Beat'em-Up-Special
- 130 Tips, Tricks, Cheats
- 136 Interview mit Terry Pratchett
- 138 Vorschau 12/97

Angespield

- 18 In der Mache: Batman & Robin
- 20 In der Mache: Midnight Run
- 22 Sneak Previews: Kurz vorgestellt

- 26 Crash Bandicoot 2
- 28 Red Asphalt
- 30 Lucky Luke
- 32 NHL Powerplay '98
- 34 Magic: The Gathering
- 40 Depth
- 42 Street Fighter Ex Plus Alpha
- 44 Explosive Racing
- 46 Nuclear Strike
- 50 Kurushi
- 52 Command & Conquer: Alarmstufe Rot
- 58 Herc's Adventure
- 60 Touring Car Championship
- 62 Pax Corpus
- 64 John Madden '98

PlayTest

- 66 NHL '98
- 68 Ballblazer
- 72 Rapid Racer
- 76 Fantastic Four
- 79 G-Police
- 84 Final Fantasy VII
- 92 Ace Combat 2
- 96 Croc
- 102 Machine Hunter
- 104 Overboard
- 110 Heaven's Gate
- 112 NHL Breakaway

Titelthemen

26 Crash Bandicoot 2

Wenn ein kleiner, orangefarbener Fuchs auf einem Eisbär reitet und Pinguinen ausweicht, so kann das nur eines heißen: Crash Bandicoot ist wieder da!

52 Command & Conquer: Alarmstufe Rot

Der zweite Teil des Strategie-Epos von Westwood schickt sich endlich an, auch die PlayStation zu erobern. Was außer der Maus-Unterstützung noch Neues auf Sie zukommt, erfahren Sie in einem ersten "Angespield".

84 Final Fantasy VII

Es ist soweit! Das am sehnlichsten erwartete PSX-Spiel des Jahres steht in den Startlöchern. Die Abenteuer von Cloud Strife sorgen auch in der deutschen Version für wochenlangen Spielspaß.

92 Ace Combat 2

Vom nebligen Boden durch die Wolkendecke stoßen und die Sterne sehen. Der Traum jedes Fliegers wird mit einer sehr realistischen Flug- und Kampfsimulation auf der PlayStation Wirklichkeit.

104 Overboard

Schiff ahoi! Psygnosis befördert Sie zum Kapitän einer waffenstarken Galleone – im Action-Knüller Overboard durchpflügen Sie die Weltmeere und zeigen der wertigen Seefahrer-Konkurrenz, was eine volle Breitseite ist.

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

Olaf Bernhard, Ursula Böhme, Artur Hoffmann, Mathias Locher, Marcel Peters, Michael Schmithäuser

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 Hennigs, Werner Mützel

ANSCHRIFT DES VERLAGS

DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Telefon: (089) 9 91 15-0

Telefax: (089) 9 91 15-177, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG: Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF

Anzeigenleitung: Alan Markovic

(verantwortlich für Anzeigen)

Mediaberatung: Sacha-Sam Zöttl

Tel. (089) 9 91 15-191

Ilka Krebs, Tel. (089) 9 91 15-315

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

Magazine" übersetzt oder wiedergegeben wurden, sind urheber-

rechtlich geschützt durch Future Publishing Limited,

England 1997. Alle Rechte vorbehalten.

Weitere Informationen zu "Official PlayStation Maga-

zine" und zu anderen Magazinen von Future Publi-

shing können Sie über das World Wide Web abrufen:

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

Titel: Sony Computer Entertainment

Die offizielle PlayStation Magazin-CD



Colony Wars



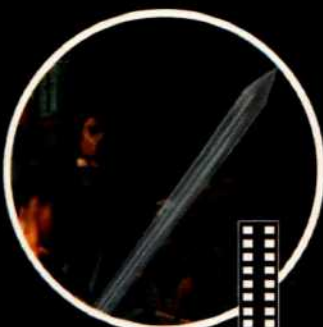
Croc



PaRappa the Rapper



Test Drive 4



Deathtrap Dungeon



Bushido Blade



Net Yaroze

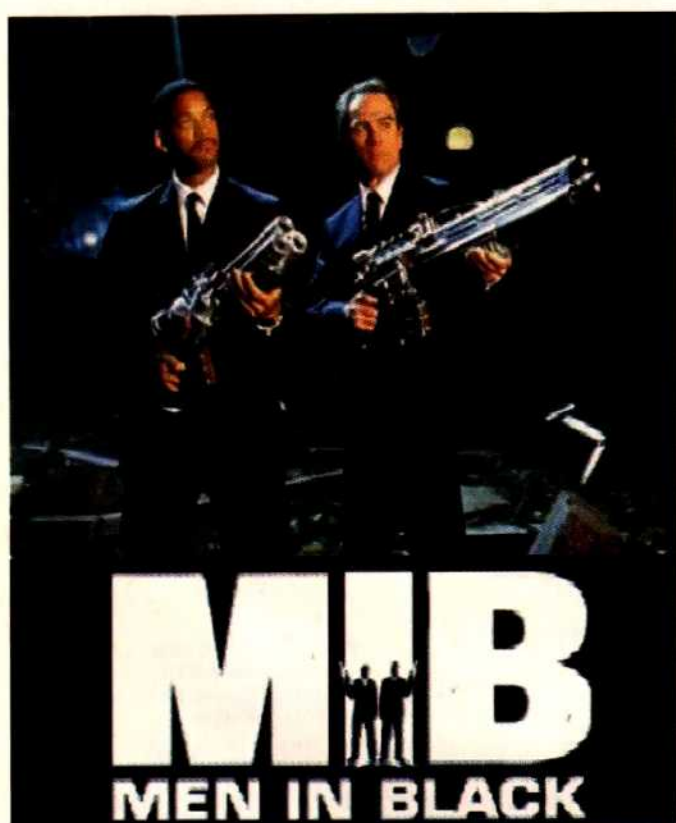


Spielbare Demo

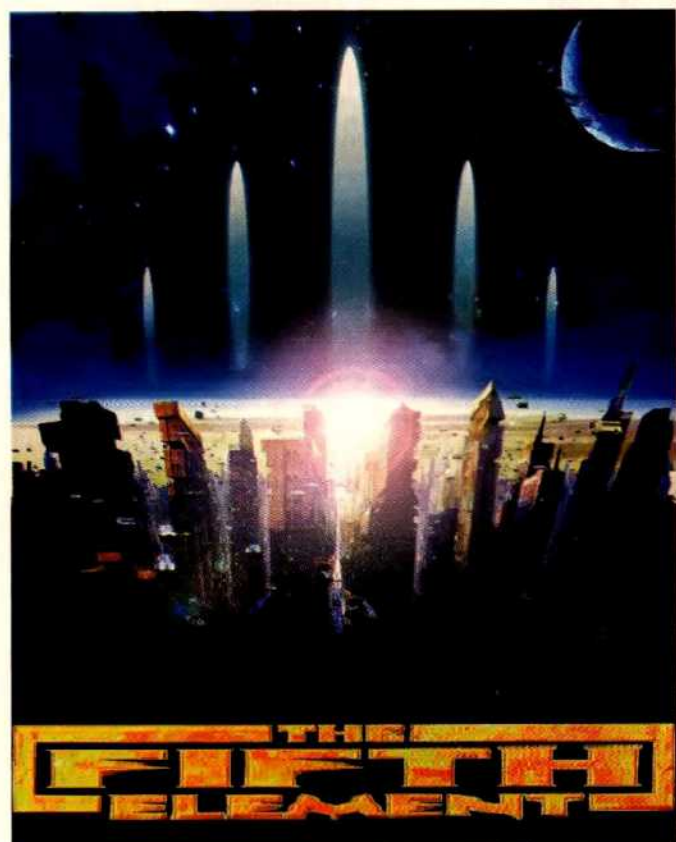


Selbstablaufende Demo

update



Schon bald dürfen Sie zusammen mit den "Men in Black" auf Alien-Hatz gehen.



Der spektakuläre SF-Streifen "Das fünfte Element" dient als Vorlage für den neuen 3-D-Shooter von Kalisto.

Kult-Kino auf der PlayStation

**"Men in Black" &
"Das fünfte Element"**

Spätestens seit dem ansehnlichen Jump'n-Run "Vergessene Welt" hat das Genre "Spiel zum Film" seinen negativen Beigeschmack verloren. Der Trend zum hochwertigen Lizenzprodukt wird nun von Gremlin und Kalisto fortgesetzt.

Die britische Softwareschmiede Gremlin bastelt an einer Umsetzung des spaßigen Kult-Streifens "Men in Black". Sie schlüpfen in die Rolle der coolen Hauptdarsteller Agent K (Tommy Lee Jones) und Agent J (Will Smith) und jagen illegale Alien-Einwanderer durch grafisch anspruchsvolle 3-D-Level. Neben der obligatorischen Baller-Action sollen dem Spieler auch eine Reihe von kniffligen Puzzles aufgetischt werden.



Bereits in der frühen Demo-Version beeindruckt "Das fünfte Element" mit tollen Grafiken und Animationen à la "Tomb Raider".

Auf der anderen Seite des Ärmelkanals versucht sich Kalisto ("Nightmare Creatures") an der Adaption von Luc Bessons opulentem Science-Fiction-Streifen "Das fünfte Element". Das Projekt der Franzosen ist ein reinrassiger 3-D-Shooter mit flüssigen Animationssequenzen und detaillierten Hintergrundgrafiken, die an die Original-Schauplätze des Films angelehnt sind.

"Men in Black" soll noch dieses Jahr über die PlayStation-Bildschirme flimmern, während "Das fünfte Element" rechtzeitig zum Videostart im März '98 erscheinen soll.

Hardware-Offensive

Neues Zubehör von Blaze

Rechtzeitig zum Weihnachtsfest präsentiert die Hardwareschmiede Blaze eine Reihe von neuen PlayStation-Add-Ons. Mit dem Joypad "Hyper Combat" (45 Mark) im Tarnfarben-Look jagen Sie Ihre "Command & Conquer"-Truppen besonders stilecht über den Bildschirm. Und der Gruselschocker "Resident Evil" wirkt in Verbindung mit dem Pad "Hyper Extreme" (ebenfalls 45 Mark) gleich



nochmal so unheimlich – denn der Controller leuchtet im Dunkeln. Wer es bei diversen indizierten Action-Shootern so richtig krachen lassen will, sollte sich die Licht(maschinen)pistole "Eraser MP5" (70 Mark) zulegen. Die Lightgun kommt im handlichen Uzi-Design daher und simuliert mit einem starken Elektromotor den Rückschlag echter Waffen. Weniger martialische Zeitgenossen zirkeln ihre Formel-1-Boliden mit dem neuartigen Analog-Controller "Hyper Drive" (60 Mark) um die Kurven. Dank des leichtgängigen Steuerrings, in dessen Mitte das D-Pad prangt, weicht der "Hyper Drive" in Form, Gewicht und Größe kaum von einem Standard-Joypad ab.



Sony durchbricht die Schallmauer

Eine Million PlayStations verkauft

Die erste Million ist bekanntlich die schwierigste – deshalb ist Sony besonders stolz auf die 1.000.000ste PlayStation, die ihren Weg in den deutschen Markt gefunden hat. Auf der Internationalen Funkausstellung in Berlin verkündete Geschäftsführer Manfred Gerdes die frohe Kunde und führte den beispiellosen Verkaufserfolg nicht zuletzt auf das riesige Software-Angebot zurück. Und da Fußball-Simulationen einen nicht unbedeutenden Faktor beim Spiele-Angebot ausmachen, hat sich Sony Europa zum Sponsoring der UEFA Champions League entschlossen. Mit einem Budget von über 28 Millionen Mark zeigt Sony Präsenz bei den publikumsträchtigen Meister-Partien – mit Bandenwerbung, PR-Aktivitäten und Merchandising-Aktionen.

Volle Dröhnung

Lautsprecher zum Umhängen

Wer Nachbarn oder Eltern nicht mit Sound-Attacken der neuesten PlayStation-Spiele stören wollte, mußte bislang entweder ganz leise drehen oder sich einen unbequemen Kopfhörer über das Haupt ziehen.

Mit dem "SRS-GS70" bietet Sony nun die ideale Kompromißlösung an: Lautsprecherboxen, die man sich um den Hals hängt. Neben brillanter Soundqualität sorgen die innovativen Boxen auch noch für einen Realismus-Kick – die an der Unterseite der Lautsprecher montierten Vibratoren übertragen die Tonschwingungen direkt auf die Brust des Spielers. Das praktische System gibt's für 199 Mark im Fachhandel.



Diese hübsche Maid scheint offenbar viel Spaß mit den vibrierenden Sony-Schulterboxen zu haben (könnte ihr vielleicht irgend jemand mal erklären, daß man die Autos in "Rage Racer" nach links und rechts steuert, und nicht nach oben und unten...!)

Champions gesucht! – Der Countdown läuft!

PlayStation-Meisterschaft: Wer ist der beste Spieler im ganzen Land? Wie schon in der letzten Ausgabe berichtet, verwandelt die Agentur "mindbase" zusammen mit einigen Sponsoren – darunter das "Offizielle PlayStation Magazin" – am 2. November 1997 die Essener Konzerthalle "Zeche Carl" zum Mekka aller PlayStation-Freaks. Dort versammeln sich die Cracks zum Spiele-Turnier "Absolute Control".

Die Teilnehmer müssen ihr Können in den Kult-Spielen "WipEout 2097", "Tekken 2" und "Micro Machines V3" beweisen. Auf die glücklichen Gewinner warten Preise im Gesamtwert von über 10.000 Mark. Doch auch, wer leer ausgeht, wird jede Menge Spaß haben: Schließlich ist der großangelegte Wettbewerb ein vergnügliches "Come Together" aller Konsolen-Cracks. Damit auch die Zuschauer etwas von den Wettkämpfen haben, baut der Veranstalter Mindbase mehrere drei Meter große Bildschirme auf. Die Startgebühr beträgt zehn Mark für einen Einzelwettbewerb und 20 Mark für alle drei Ausscheidungen. Also: Ran an die Joypads und fleißig üben – das Siegereckchen wartet auf Sie!

Nochmal in Kürze die wichtigsten Facts: Absolute Control, 2.11.1997, Zeche Carl, Wilhelm-Nieswand-Allee 100, Essen. Einlaß: 12 Uhr, Turnierbeginn: 13 Uhr.

Wer sich seinen Teilnehmer-Platz schon vorab sichern möchte oder noch weitere Infos möchte, schreibt eine Postkarte an: mindbase, Postfach 20 06 31, 45841 Gelsenkirchen.

全員集合



ありません。
遊びでは
これは

オリジナル
サウンドトラック



君もヒーローだ△□○×
プロに習ってラップをマスター!!



プレイステーション PlayStation



部屋の電気を消せば
クラブ気分VJだ!

Ins Deutsche: PARAPPA THE RAPPER, Kultspiel aus Nippon, exklusiv auf PlayStation. Sei ein Held und lerne rappen. Gewinnspiel: selber Rapsong schreiben, rappen und schicken an: SCE, „PARAPPA“, Lyoner Straße 26, 60528 Frankfurt. 1.-5. Preis: PLAYSTATION + PARAPPA; 6.-50. Preis: Original PARAPPA-Mütze. Einsendeschluß: 30.11.97. Rechtsweg: nix da. Mehr über PARAPPA: PlayStation-Powerline: (01 90) 578 578 (1,20 DM pro Minute)

Trends an der Themse

Vom 7. bis 9. September war London der Nabel der (Spiele-)Welt.
Die ECTS rief, und 250 Hersteller kamen.

Wir waren für Sie dabei. von Michael Schmithäuser



London im September 1997: Die britische Hauptstadt ist von der Nachricht über den Tod von Lady Diana paralytisiert. Die ganze Stadt? Nein! In einer großen Halle im Stadtzentrum tobte das Leben, als wenn überhaupt nichts geschehen wäre. Kein Wunder, denn in der "Grand Hall Olympia" versammelten sich – wie jedes Jahr im Herbst – die Größen der Spieleindustrie zum fröhlichen Stelldichein. Am Tag nach den Trauerfeierlichkeiten für die Princess of Wales öffnete die ECTS, die wichtigste Unterhaltungsmesse Europas, ihre Pforten. Auf riesigen Ständen, unterstützt von verkleideten Schauspielern und jeder Menge leichtbeschürzter Damen, boten die Hersteller lautstark ihre potentiellen Hits für die Winter-Saison 1997/98 feil. Darüber hinaus wurden der Fachpresse Einblicke in brandaktuelle Produktionen gewährt. Natürlich war auch eine Delegation des Offiziellen PlayStation-Magazins vor Ort, um Sie mit den heißesten Spiele-News zu versorgen.

Konami



Das heißeste Spiel am Konami-Stand:
Der Action-Shooter "Metal Gear Solid".

Der japanische Softwareriese setzt im Jahr 1998 vor allen Dingen auf zwei potentielle Superhits: Den 3-D-Shooter "Metal Gear Solid" und das Sport-Spektakel "Nagano 1998". Bei ersterem handelt es sich um einen grafisch und spieltechnisch höchst beeindruckenden Titel, der im Spio-

nage-Umfeld angesiedelt ist. Unter dem Tarnnamen "Solid Snake" müssen Sie in ein Atomwaffenlager in Alaska eindringen und dort einen internationalen Konflikt mit Waffengewalt beenden. "Nagano 98" ist das offizielle Spiel zur Winterolympiade 1998 – hoffentlich besinnt sich Konami auf alte Tugenden und spendiert dem Lizenzprodukt ähnlich viel Spielwitz wie seinerzeit dem Klassiker "International Track & Field". Desweiteren waren auf dem Konami-Stand zu sehen: eine grafisch eindrucksvolle 98er-Version des Basketball-Knüllers "NBA In The Zone", das 3-D-Beat'em-Up "G.A.S.P." sowie die Action-Racer "Poy Poy" und "Midnight Run".



Nach "Int'l Track & Field" wagt sich Konami mit
"Nagano 98" endlich mal wieder an ein Sport-
spiel-Paket mit mehreren Disziplinen.

Eidos

Am Eidos-Stand war die Hölle los: Neben jeder Menge Produktneuheiten gab es dort auch die hübschesten Frauen und muskulösesten Männer

zu sehen – so zum Beispiel das komplette Fighting-Force-Team zum "Anfassen". Doch als Rona Mitra alias Lara Croft auftauchte, gab es kein Halten mehr: Am völlig überfüllten Messestand drängten sich die Fotografen um das hübsche Fotomodell, als handle es sich um einen weltbekannten Filmstar.

Neben dem Sequel zu "Tomb Raider", das wir Ihnen bereits in unserer letzten Ausgabe vorstellten, gab es die finalen Versionen der brutalen Action-Kracher "Fighting Force" und "Deathtrap Dungeon" zu sehen. Die Frage nach "entschärften" deutschen Versionen wurde von Eidos mit einem klaren "Nein" beantwortet – trotz Indi-

zierungsfahrer will man die ungeschnittenen Original-Versionen der beiden Titel hierzulande auf den Markt bringen. Termin: November '97. Für das nächste Jahr setzt Eidos ebenfalls auf Action: "Ninja" wird ein dreidimensionales Beat'em-Up mit dämonischen Gegnern aus der Schattenwelt sein. Mehr als 50 unterschiedliche Special-Moves sollen für Abwechslung sorgen. Mit "Lunatic" steigt Eidos im Frühjahr '98 ins Genre der Weltraum-Shooter ein: Lenken Sie Ihr Raumschiff durch

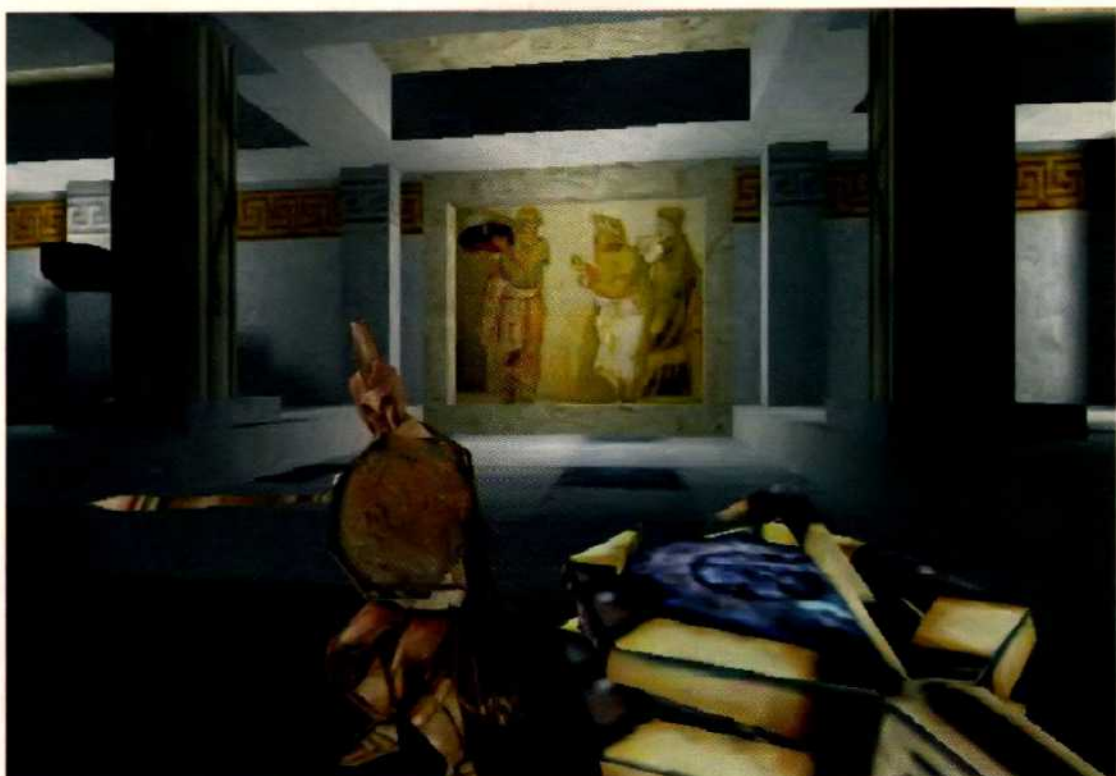
acht ausgedehnte, in feinstem 3-D gerenderte Spielabschnitte. Die Entwicklerfirma Pure will ein wahres Effekt-Feuerwerk veranstalten: Echtzeit-Lichteffekte, rasante Drehungen und atemberaubende Kamerafahrten ma-



Dieser grimmige Wolfsmensch ist einer der zahlreichen "Ninja"-Gegner aus der Schattenwelt.



Ein furioses Weltraum-Spektakel mit feinsten 3-D-Grafik kommt mit "Lunatic" auf die Action-Fans zu.



Gegen diesen alten Griechen müssen Sie im 3-D-Shooter "Daikatana" antreten.

chen die Raumschlacht zu einem visuellen Genuß. Ein weiterer Vertreter der Gattung "Tolle 3-D-Shooter, die spätestens nach vier Wochen auf dem Index landen" verspricht "Daikatana" zu werden. Auf der Suche nach einer magischen Klinge kämpfen Sie sich in

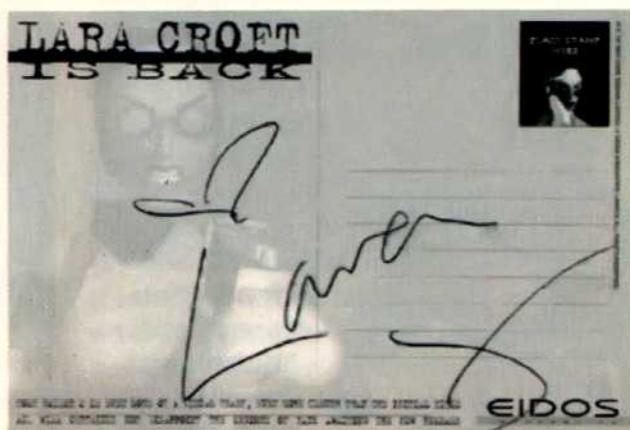
einer realistischen Ego-Perspektive durch vier Epochen der Weltgeschichte – vom antiken Griechenland bis zum post-apokalyptischen San Francisco.

Im Wonnemonat Mai, kurz vor dem Start der WM '98, will Eidos mit

"World League Soccer '98" im Reigen der Fußball-Simulationen mitmischen. Die ersten Grafik-Demos sind vielversprechend: Die detaillierten Spieler bewegen sich absolut flüssig und werden von einer sehr dynamischen Kamera eingefangen.

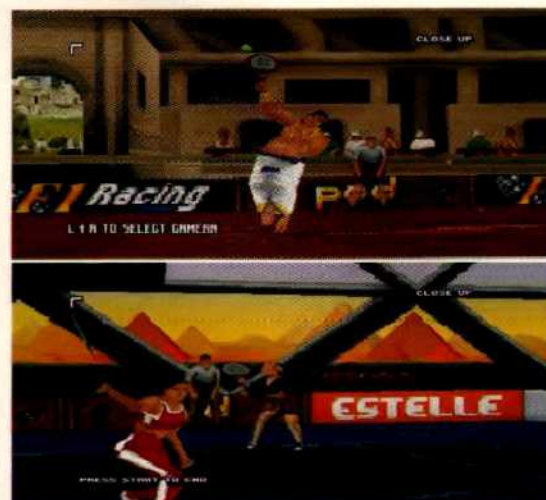


Als sich das Fotomodell Rona Mitra in der Rolle von Lara Croft die Ehre gab, entwickelten sich brave Videospiel-Redakteure zu sensationslüsternden Paparazzi. Wir konnten sogar ein echtes Autogramm ergattern...



Ubi Soft

Die "Rayman"-Macher konzentrieren sich in der nächsten Zeit vorwiegend auf die werte Konkurrenz, sprich PC und Nintendo 64. Immerhin fiel noch eine Produktneuerung für die PlayStation ab: Ein Tennisspiel. Doch bei "Tennis Arena" handelt es sich um keinen weiteren stinknormalen Wimbledon-Verschnitt, sondern um einen absoluten Fun-Titel. Oder haben Sie schon einmal Special-Moves in einer Tennis-Simulation gesehen? Auch die Auswahl der Charaktere und Schauplätze ist mehr als ungewöhnlich: So treten Sie mit einem Sumo-Ringer im Colosseum gegen eine muskelbepackte Amazone im Minirock an.



Mit dem Sumo-Ringer in Rom oder mit den Amazonen bei den Pyramiden – Tennis Arena ist die "etwas andere" Simulation des weißen Sports.

BMG Interactive

Die Bertelsmann-Tochter BMG Interactive setzt auf zwei starke Sequels und ein völlig neuartiges Spiel. Bei den potentiellen Fortsetzung-Hits handelt es sich um die 3-D-Jump'n-Runs "Gex – Enter the Gecko" und "Pandemonium 2". Beide Titel stehen kurz vor der Vollendung und begeisterten das Fachpublikum auf der Messe mit extrem schnell animierter 3-D-Grafik und abwechslungsreichem Gameplay.

Mit dem "neuartigen" Spiel ist "Grand Theft Auto" gemeint, das ebenfalls noch in diesem Jahr erscheinen soll. Dabei düsen Sie durch eine belebte Großstadt und führen riskante Aufträge für ein Gangster-Syndikat aus. Die ungewöhnliche Vogel-Perspektive à la "Micro Machines", das abgefahrene Gameplay und die stimungsvolle Story machen die rasante

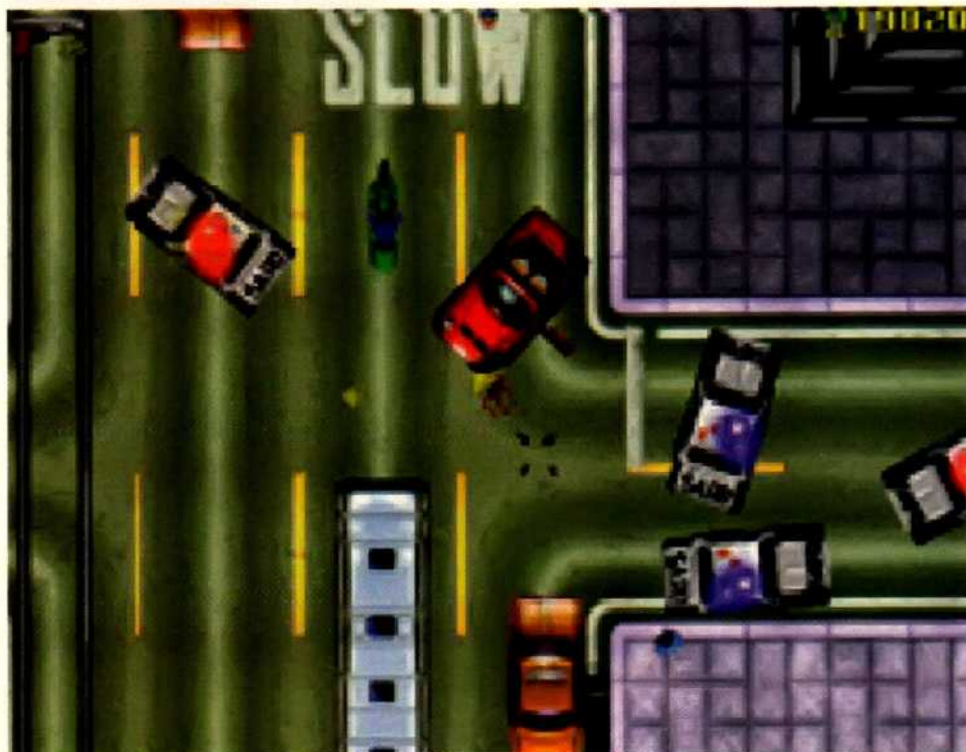


Ein cooles Reptil in drei Dimensionen – Gex – Enter the Gecko erscheint noch rechtzeitig zum Weihnachtsfest.



Die fantastischen Welten von Pandemonium 2 sind eine wahre Augenweide.

Messebericht ECTS '97



Wilde Verfolgungsjagden, Autounfälle und jede Menge Kohle sind die Zutaten zur Action-Raserei Grand Theft Auto.

Gangster-Jagd zu einem Vergnügen der besonderen Art.

Mit "Tanktics" wagt sich BMG auf das Terrain der Echtzeit-Strategie. Sie führen cartoon-mäßige Panzereinheiten in den Sieg – von der Steinzeit über das Mittelalter bis zur fernen Zukunft. Ferner rankten sich am BMG-Stand die Gerüchte um einen Fußball-Titel für die PlayStation, der rechtzeitig zur WM erscheinen soll.



Echtzeit-Strategie aus dem Hause BMG: Tanktics ist in mehreren Zeitepochen angesiedelt und bietet endlose Panzer-Variationen.

Acclaim



Obwohl Acclaim bereits zur E3 einen Großteil seines Neuheiten-Pulvers verschossen hatte, sind dennoch ein paar News für die Londoner Show übriggeblieben. Die wichtigste Frage vorweg: Wann erscheint der N64-Hit "Turok" endlich für die PlayStation? Antwort von Acclaim: "Es ist noch nicht einmal sicher, ob wir das Spiel für die Sony-Konsole umsetzen werden." Also – weiterhin abwarten und "Jurassic Park" gucken...

In der "Acclaim Sports"-Reihe erscheinen zum Jahresende neben dem

Der blanke Horror: Die ersten Skizzen und Artworks zu Acclaims Grusel-Adventure Shadowman sind vielversprechend...

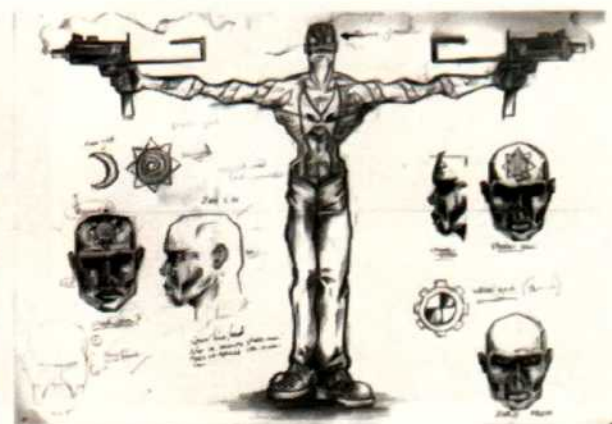


superben "NHL Breakaway 98" auch die überarbeiteten 98er-Versionen von "NFL Quarterback Club" und "NBA Jam". Da es in Sachen Polygongrafik und Gameplay sowieso nicht mehr viel zu verbessern gibt, haben die Entwickler an den Trainings- und Management-Optionen gefeilt.

Für nächstes Jahr hat sich der US-Software-Riese einiges vorgenommen: Im März erscheint mit "Forsaken" ein atemberaubender 3-D-Shooter in bester "Descent"-Manier, im Mai folgt mit "Spiritmaster" ein Beat'em-Up mit starkem Fantasy-Einschlag und 14 mystischen Gegnern, bevor im September der geheimnisvolle "Shadowman" in einem grafisch höchst beeindruckenden Action-Adventure mit Horror-Einschlag die PlayStation unsicher machen soll. Freunde des stark vernachlässigten Simulations-Genres können sich auf die Konvertierung des PC-Hits "Constructor" freuen. Dabei handelt es sich um eine total abgedrehte Wirtschafts-Simulation, bei der Sie in die Haut eines Bauherren schlüpfen und sich mit allerlei Gesindel herumschlagen dürfen.



Spirit Master: In grafisch beeindruckenden Arenen dürfen Sie sich mit Monstern aus der Mythologie herumprügeln.



GT Interactive

Klotzen statt kleckern – unter diesem Motto bombardierte GT Interactive das PlayStation-interessierte Publikum mit Produktneuheiten.

Wollten Sie schon immer mal auf einem riesigen Insekt durch die Lüfte segeln? In "Bug Riders" haben Sie endlich die Gelegenheit dazu – fliegen Sie durch fünf hochauflösende 3-D-Welten und schalten Sie die anderen Insekten mit unfairen Attacken aus. Aus der Luft direkt ins Wasser – in "Critical



Auf dem Rücken einer Libelle kämpfen Sie in Bug Riders um den Sieg beim großen Fantasy-Rennen.

Depth" kommandieren Sie eines von 12 bizarren Unterwasser-Vehikeln in den Tiefen des Ozeans. Der 3-D-Shooter mit strategischem Einschlag bietet jede Menge Alien-Gegner, tolle Unterwasser-Effekte und Waffensysteme bis zum Abwinken. Nachschub für die



Feuchtes Vergnügen: Critical Depth entführt Sie in die Tiefen der Ozeane.



Maximale Gewalt: Im Lightgun-Spektakel Maximum Force wird scharf geschossen.

stark vernachlässigten Lightgun-Fetischisten gibt's in Form von "Maximum Force", einem brachialen Abschieß-Spiel mit hochauflösender Grafik und tonnenweise Videosequenzen. Ebenfalls ein idealer Titel zum Aggressionsabbau ist "Rampage World Tour" – schlüpfen Sie in die Haut eines riesigen Monsters und verarbeiten Sie Gegner und Gebäude zu Kleinholz – darunter auch Schloß Neuschwanstein und die Tower Bridge von London. Komplettiert wird der GT-Software-Reigen durch den grafisch vielversprechenden 3-D-Shooter "Rebel Moon Rising". Kämpfen Sie Ihren Weg durch eine monsterverseuchte Kolonie auf dem Mond.

Interplay

Zwei seit langem angekündigte und heißersehnte Titel von Shiny Entertainment konnte man auf dem Stand von Interplay (wieder einmal) bestaunen – das 3-D-Jump'n-Run "Wild Nines" und den ebenfalls dreidimensionalen Nachfolger zu "Earthworm Jim". Ersteres beeindruckte durch herrlich-düstere Grafiken und geniale Extrawaffen, während das zweite in Sachen schräger Humor nahtlos an das "Original" anknüpft. Angepeilter Veröffentlichungstermin: Frühjahr '98 (wenn es diesmal klappt...)

Des weiteren gab es die PlayStation-Version des Star-Trek-Spektakels "Starfleet Academy" zu sehen – ein strategisches Weltraum-Kampfspiel mit anspruchsvollen Videosequenzen. Das feucht-fröhliche Renn-

spiel "Power Boat Racing" schlägt in die selbe Presche wie "Rapid Racer" – mal sehen, ob der "Neue" mit dem atemberaubenden Gameplay des Sony-Knüllers mithalten kann. Als Polizist auf zwei oder vier Rädern dürfen Sie sich in "Crime Killer" betätigen – die ersten spielbaren Level des Shooter/Racer-Mix sehen überragend aus und glänzen durch rasante Animationssequenzen oder tolles Fahrzeug-Handling.



G-Police am Boden: Interplays 3-D-Spektakel Crime Killer versetzt Sie in die Rolle eines gestreßten Polizeibeamten.



Kirk an Brücke: Nehmen Sie auf dem berühmten Kommando-Sessel des Enterprise-Captains Platz – Starfleet Academy macht's möglich.

Das Jahr 2097 wird nicht spurlos an Ihnen vorbeugehen.



Sie sind Jock Slater. Ihre Verteidigung: ein bis an die Zähne bewaffnetes HAVOC Gunship. Ihre Aufgabe: Erfüllen Sie 35 unterschiedliche Missionen. Ihr Ziel: Ueberleben. Der zweite Jupitermond Callisto ist Schauplatz eines der aussergewöhnlichsten Spiele aller



Zeiten. Auf Konsole exklusiv fuer die PlayStation-G-Police. Das ist kein Science-fiction. Das ist Ihre Zukunft.



IT'S NOT A GAME

Mehr Infos ueber PlayStation-Powerline: 0190/578 578 (1-20 DM pro Min.)
G-Police is a trademark of Psygnosis Ltd. © 1997 Psygnosis Ltd.
Psygnosis and the Psygnosis Logo are trademarks of Psygnosis Ltd.
"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



is a trademark of Sony Corporation.

Messebericht ECTS '97

Electronic Arts

Die bange Frage am Stand von Electronic Arts lautete: Kann sich die ehemalige Fußball-Referenz "FIFA Soccer" nach dem 97er-Durchhänger wieder an die Spitze kicken? Die Vorzeichen stehen gut: Die ersten Demos von "FIFA: Road to World Cup 98" sehen



Mit FIFA - Road to Worldcup '98 will EA Sports wieder zur Spitzengruppe der PlayStation-Kicker aufschließen.



Zum Kranklachen: In Bullfrogs Theme Hospital avancieren Sie zum Manager eines total verrückten Krankenhauses.

fabelhaft aus. Die Animationssequenzen sind absolut flüssig; die virtuellen Spieler sehen ihren originalen Pendants zum Verwechseln ähnlich. Neue Kameraperspektiven, erweiterte Kommentare und eine verbesserte Steuerung sind das Rüstzeug für FIFA 98, um gegen die mächtige Konkurrenz zu bestehen. Nicht weniger als 150 Programmierer hat EA Sports zur Rettung seines Spitzentitels abgestellt – wir sind auf das Ergebnis schon sehr gespannt, das Anfang '98 in den Regalen stehen soll. Neben den überarbeiteten 98er-Versionen von "NASCAR Racing" und "NBA Live" wartet Electronic Arts mit einem Simulations-Hammer aus dem Hause Bullfrog auf:



Spaß mit Knetfiguren: Electronic Arts' grafisch bezauberndes Jump'n-Run Skull Monkeys.

Die witzige Krankenhaus-Simulation "Theme Hospital" soll bis zur Jahreswende ihren Weg vom PC auf die PlayStation gemacht haben.

Komplettiert wird EA's Konsolen-Palette vom 3-D-Shooter "Reboot", der Blechschaden-Orgie "Auto Destruct" und dem innovativen Knetmännchen-Abenteuer "Skull Monkeys". Letzteres zog die Massen auf der ECTS mit seiner kunterbunten Hintergrundgrafik und dem genial animierten Hauptdarsteller "Klayman" an.

Ocean/Infogrames

Die Fußball-WM '98 wirft ihre Schatten voraus – auch Ocean will mit "UEFA Soccer" im Reigen der Kicker-Simulationen mitmischen. Besondere Kennzeichen: Alle UEFA-Teams, extrem realistische Spielergrafiken und rasante 3-D-Optik.



Mit toller Grafik versucht "UEFA Soccer" die riesige Konkurrenz auszusteichen.



Als Genre-Mix präsentiert sich Ocean's Devil Deception.

Ein interessanter Mix aus 3-D-Shooter, Adventure und Rollenspiel erwartet die PlayStation-Gemeinde mit "Devil Deception". Wandern Sie durch dunkle Verliese, kämpfen Sie gegen das Böse, sprechen Sie mit Feinden und Verbündeten und verbessern Sie Ihre Charakterwerte. Ebenfalls

als innovatives Action-Adventure präsentiert sich "The Note". Sie schlüpfen in die Rolle eines Journalisten und versuchen, das Verschwinden von drei US-Kids während eines Europa-Trips aufzuklären. Ihre Nachforschungen üben Sie in einer optisch beeindruckenden Umgebung mit fantastischen Lichteffekten aus. pat



Feedback

beantwortet von Patricia Beischl

Poster

Ich finde Ihr Magazin ziemlich gut, was ich allerdings nicht immer von Ihrer Demo-CD behaupten kann. Trotzdem habe ich eine Frage: Könnten Sie wieder Poster in Ihr Magazin aufnehmen?

Manuel K., Weisenbach

Da war sie wieder – die Frage nach den Postern. Wie bereits mehrfach an dieser Stelle kundgetan, handelt es sich bei den beigelegten Bildern nicht um eine rein redaktionelle Geschichte, sondern um eine Kooperation zwischen einem Spiele-Hersteller und dem DMV-Verlag. Daher können wir mit diesem Schmanke! leider nicht regelmäßig aufwarten, sondern eben nur dann, wenn eine Firma einen Top-Titel zu bieten hat und sich das Motiv für eine Veröffentlichung als Poster anbietet.

Gute Ideen?

Ich bin seit kurzem auch ein PlayStation-Besitzer und möchte mal gleich einen Leserbrief loswerden. Daß Sie eine wirklich geniale Zeitschrift haben, brauche ich ja wohl nicht mehr groß zu erwähnen, obwohl ich doch noch einige Anmerkungen hätte.

1. Die Internetadressen der Hersteller oder Vertriebe wären nicht schlecht.
2. Warum baut Sony oder andere Hersteller keine Netzwurkkarten oder "Netzlink", so daß man mehrere PlayStations zusammenschließen kann?
3. Zum Thema "Kampf der Systeme" kann ich nur sagen: voll blöd. Was nutzt diese Hetzerei gegen andere Systeme? Ob nun Amiga PC oder N64 PSX, ist doch

voll sinnlos. Wir sind doch alle bloß User, und User sind alle gleich, egal auf welchem System.

4. Wieviel Leute arbeiten eigentlich am PlayStation Magazin direkt und indirekt mit? Ich habe 18 gezählt.

Daniel Z., Droyßig

1. In der Tat keine schlechte Idee, die Sache mit den Internet-Adressen. Allerdings werden wir sie nicht unter jeden Test schreiben. Das wäre langweilig und überflüssig, da mit großer Regelmäßigkeit immer wieder die gleichen Adressen auftauchen würden. Wir werden aber in nächster Zeit (vielleicht schon zur Ausgabe 1/98) wieder mal eine Komplettübersicht mit E-Mail-Anschriften und Homepages veröffentlichen und diese dann in regelmäßigen Abständen aktualisiert immer wieder ins Heft bringen. Übrigens: Eine derartige Aufstellung gab es schon zweimal!

2. Gute Frage! Ursprünglich war mal angedacht, die Linkoption praktisch unendlich zu erweitern, sodaß einer fröhlichen Spielerei mit massig Leuten nichts im Weg steht. Warum dieser Gedanke nie umgesetzt wurde, konnte uns niemand schlüssig erklären.

3. Genau unsere Meinung.

4. Also, da hätten wir ganz direkt einen Chefredakteur, eine leitende Redakteurin und einen festangestellten Redakteur und einen Stamm von zwei bis sieben freien Autoren. Des weiteren gibt es noch eine Lektorin und unseren "Hotliner", einen Layouter und eine Herstellerin. "Indirekt" läßt sich diese Liste beliebig lange fortsetzen: Es gibt unseren internen Vertrieb, eine Druckerei, eine Firma, die dafür sorgt, daß die Abonnenten beliefert werden, ein Unternehmen, das die Hefte an die örtlichen Kioske schafft, und so weiter und so fort.

Testet Importe!

Ich bin ein Leser der ersten Stunde und spiele nun mit dem Gedanken, Eure Zeitschrift in Zukunft nicht mehr zu kaufen. Dies hängt u.a. damit zusammen, daß ich seit einiger Zeit eine Multinorm-PlayStation besitze und Ihr Euch querstellt, was das Testen von Importspielen betrifft. Da aber viele gute Games überhaupt nicht in Deutschland erscheinen, oder aber viel zu spät

umgesetzt werden, kann ich Euer ignorantes Verhalten gegenüber Importen nicht länger tolerieren. Viele wirklich gute Spiele werden den Deutschen teilweise völlig vorenthalten, und dies beißt sich mit Eurer Behauptung, daß alle wichtigen Spiele hier erscheinen würden. Was im Endeffekt als deutsche PAL-Version erscheint, ist teilweise zwar wirklich gut, zu 80% aber absolut lachhaft.

Damit wären wir beim nächsten Punkt, den Playtests. Offenbar gelingt es Euch nicht, ein Spiel konsequent und fair zu bewerten. Ihr schreibt, daß nur die innovativsten und besten Spiele eine Traumwertung von 1,x erhalten. Soweit, so gut. Aber wehe dem, der diesen "rein objektiven" Wertungen Glauben schenkt! Als Beispiel nenne ich mal "The Crow: City of Angels".

Nun zu meinem dritten und letzten Kritikpunkt: Die Demo-CDs. Diese enthalten anscheinend stets eine Auswahl von Spielen, die sich kontinuierlich wiederholt – ein weiterer Beweis dafür, wie gut es doch um den deutschen Videospielemarkt steht? Auf vergleichbaren CDs für PCs befinden sich jeden Monat neue Spiele. Ihr versucht jedoch, Eure treue Leserschaft Monat für Monat mit der nunmehr zehnten Wiederholung der C&C-, Tomb Raider- oder Tekken 2-Demo abzuspeisen. Zugegebenermaßen gibt es nicht allzu viele Neuerscheinungen für Konsolen, aber es sind immer noch genug, um mindestens alle zwei Monate eine komplett neue CD damit zusammenzustellen. Mit den "alten Karmellen" auf Euren CDs, die teilweise schon fast ein Jahr alt sind, könnt ihr wirklich keinen ernsthaft interessierten

Fehlerteufel

Tja, so kann es gehen. Zur Ausgabe 10/97 bekamen wir in der sprichwörtlich letzten Minute die finale Version von "Vergessene Welt". Der ursprünglich als Preview geplante Beitrag wurde zu einem Test, der Artikel entsprechend umgeschrieben und ergänzt. Doch dann passierte es: Der Kurier stand schon in der Tür, um die Filme zur Druckerei zu bringen, wilde Hektik brach aus und nur so ist es zu erklären, daß der Schlusssatz des Tests noch der aus dem Angespielt ist... Selbstverständlich haben wir für den Artikel die finale Version des Spiels in Händen, respektive der PlayStation, gehabt. Und logischerweise gibt es nicht noch einen Test. Wir bitten vielmals um Entschuldigung für dieses Versehen.

Leser Top Ten

Mittlerweile schon hinlänglich bekannt, liefern wir Ihnen auch diesen Monat wieder Ihre ganz persönliche Hitliste der PlayStation-Spiele! Außer einigen Verschiebungen bei den Plazierungen gibt es diesmal auch einen Neuzugang: "Abe" konnte sich direkt mit seinem Erscheinen einen Platz unter den Leserlieblingen sichern.

Name des Spiel	Punkte
1. Tomb Raider	239
2. V-Rally	213
3. Resident Evil	176
4. Command & Conquer	114
5. Formel 1	72
6. Tekken 2	62
7. Soul Blade	56
8. Rage Racer	44
9. ISS Pro	30
10. Abe's Oddysee	29

Das Jahresabo für die Zusendung der Leser Top-Ten bekommt:

**Maxl Meßner,
Herrsching**

Videospiele-Fan aus dem Häuschen locken.

Denkt mal darüber nach. Mich würde wirklich interessieren, was die anderen Leser darüber denken, demnach fände ich es sehr vorbildlich von Euch, wenn ihr diesen Brief veröffentlichen würdet. In Hoffnung auf Besserung!

Melvin P., Kleve

Versuchen wir mal, der Reihe nach Licht ins Dunkel zu bringen: Wir betrachten uns nicht als "ignorant", weil wir keine Importspiele testen, sondern sehen es eher als Dienst an unseren Lesern. Unsere Erfahrung zeigt, daß viele Spieler keinen Spaß an englischen Games haben und sich allein schon deshalb keine ausländischen Spiele ohne deutsche Anleitung kaufen würden. Des weiteren besitzt nur ein geringer Teil unserer Leser eine sogenannten "umgebaute" PlayStation. Die meisten zocken auf ganz herkömmlichen Konsolen. Und diese Masse ist es, die wir mit fundierten Informationen beliefern wollen. Des weiteren besteht überhaupt kein Anlaß, den Bedarf für Multinorm-Kisten künstlich zu erzeugen, indem wir über Titel berichten, die in Japan gerade erschienen sind und die man unbedingt besitzen muß. Denn die Meinung, was ein gutes Spiel ist, ist nun mal äußerst subjektiv. Noch ein letzter Punkt: In der Regel tritt im Sommer eine kleine Flaute ein, was die Neuerscheinungen betrifft. Die meisten Firmen produzieren für's Weihnachtsgeschäft. Wir versichern Ihnen, daß wir in neuen Spielen derzeit ertrinken – lassen Sie sich überraschen.

Zu Ihrem zweiten Punkte können wir uns nur wiederholen, was das – letztendlich – subjektive – Empfinden von "gut" und "schlecht" betrifft. Da die Benotung kein emotionsloser Computer übernimmt, sondern Menschen, lassen sich persönliche Eindrücke eben nicht völlig ausschalten.

Punkt drei haben wir ebenfalls schon mehrfach an dieser Stelle angesprochen. Demos für die PSX sind nicht ganz so einfach zu realisieren wie Demos für PCs. Die Frage, warum wir Demos wiederholen, ist einfach zu beantworten: Gerade unsere älteren Hefte sind stark vergriffen, so daß auch direkte Bestellung nicht mehr möglich ist. Viele Leser möchten aber die Demos gerne besitzen. Aus diesem Grund leisten wir diesem Wunsch von Zeit zu Zeit Folge und pressen ältere Spiele mit auf die CD.

Sternenstaub

Ich lese Euer Magazin erst seit kurzem und bin sehr begeistert. Da ich Trekki bin, gefiel mir Euer Bericht über "Star Trek – Starfleet Aca-

demy" in der Ausgabe 9/97 sehr gut. Nur finde ich es schade, daß es in diesem Spiel um die U.S.S. Enterprise 1701-A geht. Darum frage ich Euch: Wird es in naher Zukunft ein Star Trek Spiel mit der U.S.S. Enterprise 1701-D geben?

Frank N., Daskow

Laut Acclaim ist nicht geplant, ein Game mit der neuen Enterprise auf den Markt zu bringen.

Die "Ich bin doch nicht blöd"-Kritik

Ich finde Euer Heft echt Klasse. Ich kaufe es seit Ausgabe 4/97, doch kommen wir nun zu dem, was mich bedrückt.

1. In Heft 4/97 war die Komplettlösung von Baphomets Fluch, in der Ihr geschrieben habt, das Schachbrett sei wie folgt zu lösen. Frei, König, Bischof, Frei, Ritter. Aber dies war falsch. Okai, okai, kann mal passieren. Den Fehler habt Ihr aber erst im Heft 9/97 erkannt. Doch die neue Lösung war wieder falsch. Schämt Euch. Zweimal die gleiche Sch... Für alle, die es immer noch nicht wissen: Die dritte (und letzte) Schachbrettlösung. Priester, Frei, König, Soldat, Frei.

2. Warum schreibt Ihr nichts über "Mortal Kombat Mythologies" – es stand nicht mal auf Eurer E3 Messeliste, obwohl es weder indiziert noch verboten ist. Ich bin zwar erst 13 Jahre alt, aber nicht blöd und vor allem kein schlechter Spieler. Sei es nicht darum. Ich kaufe mir nach wie vor Euer Magazin (wär ich doch blöd, wenn nicht).

P.S. Wenn Ihr meinen Brief nicht abdruckt, schreibe ich einen viel, viel, viel längeren.

Michael S., Mitterharthausen

Schande über unser Haupt – mehr fällt uns zu Punkt eins nicht ein...

Anders sieht es allerdings mit Ihrer zweiten Kritik aus. Aufgrund diverser Änderungen im Presserecht, gilt ein Spiel u.a. auch dann als indiziert, wenn Vorgängerversionen indiziert waren. Somit ist also auch Mortal Kombat Mythologies aus dem Rennen, was die reaktionale Berichterstattung angeht (in unserem Editorial ist der Sachverhalt nochmal genau erklärt).

Seltsam, seltsam

Seit etwa sieben Monaten bin ich Besitzer einer PSX und begeisterter Leser Eures Magazins, das mir übrigens sehr gut gefällt.

Da ich ein großer Strategie-Fan bin, hat mir die Ausgabe 9/97 (Special Strategie) besonders gut gefallen. Mir ist aufgefallen, daß Ihr ab und zu einige Vorschläge Eurer Leser berücksichtigt. Auch wenn Ihr sagt, daß diese oft nicht realisierbar seien, sei es nun personeller oder technischer Natur. Ich erinnere da mal zum Beispiel an den Vorschlag von Matthias E. und Maximilian V. aus Petersburg in Heft 5/97, die den Vorschlag hatten, das Cover der Demo CD aus Pappe zu machen. Da wurde dann behauptet, es sei zu teuer, zu aufwendig usw., und siehe da, in Ausgabe 9/97 ging es doch. Oder wie war das mit der Leser Top Ten? Aber lassen wir das. Kommt Zeit, kommt Rat.

Wie schon erwähnt, gefiel mir die Ausgabe 9/97 sehr gut. Neben den Strategie Special auch die Veröffentlichungstermine der nächsten Spiele. Leider habe ich damit ein kleines Problem: Wenn ich Titel wie zum Beispiel "Ark of Time", "One", "Chill" usw. lese, kann ich mir nichts darunter vorstellen. Wenn Ihr solche Listen nochmal abdrucken solltet, könntet Ihr nicht hinter den Titeln eine Kurzbeschreibung bringen? Zum Beispiel: Strategie, Beat'em-Up usw.?

Wie wäre es mit einer losen Beilage für Kleinanzeigen, wo Leser Tip und Tricks vorstellen und Spiele zum kaufen und tauschen anbieten können?

Marcus L., Mühlheim an der Ruhr

Gut erkannt: Kommt Zeit, kommt Rat. Manche Anregungen, die uns gut gefallen, sind vielleicht zu dem Zeitpunkt, wo wir sie erhalten, nicht realisierbar. Personelle Engpässe spielen dabei ebenso eine Rolle wie eben das leidige Thema Geld. Weil wir aber a) unsere Le-

ser und Ihre Wünsche ernstnehmen und b) unser Heft ständig verbessern möchten, bleiben wir natürlich bei besonders interessanten Vorschlägen am Ball und setzen alle Hebel in Bewegung, um die Ideen früher oder später zu verwirklichen. Aber womit genau haben Sie denn jetzt ein Problem? Daß es manchmal ein bißchen Zeit in Anspruch nimmt? Oder daß wir nicht dabei bleiben, wenn wir einmal "jetzt nicht" gesagt haben? Punkt zwei nehmen wir gerne auf. Bei künftigen Listen werden wir das Genre auf jeden Fall ergänzen. Da gibt es weder Geld- noch Personalprobleme. Zum letzten Thema: Kleinanzeigen. Dazu haben wir schon ganz oft nein gesagt – und so wird es wohl auch bleiben.

Vermischtes

Ich bin seit April dieses Jahres stolzer PlayStation-Besitzer, und da war es für mich ein Muß, mir das PlayStation Magazin zu kaufen und schließlich zu abonnieren. Nochmals herzlichen Glückwunsch zu eurem Jubiläum. Vor allem Euer Titelbild wird immer cooler, auch Eure Spieltests und deren Wertungen scheinen mir sehr zuverlässig, wie z.B. Exhumed (1,8).

Nun aber zu meinen Fragen:

- 1) Wird die PlayStation Version von Command & Conquer 2 "Alarmstufe Rot" wie beim PC über einen Level-Designer verfügen?
- 2) Wenn ja, ist dafür eine Maus notwendig?
- 3) Mein PlayStation-Händler sagte, er würde "C&C" schon Ende "September dieses Jahres" verkaufen. Meine Fragen: Kann das angehen, da ihr und auch andere Magazine schrieben, "C&C 2" erscheine erst ca. Dezember dieses Jahres? Und wenn ja, handelt es sich dabei um die deutsche Version?
- 4) Werden die bald erscheinenden PlayStation Hefte ("Tips und Tricks" und "Alle PlayStation Spiele in Übersicht") auch eine Demo enthalten wie Sonderheft 2?

Es würde mich freuen, wenn Ihr meinen Brief abdruckt. Es ist nämlich mein erster Leserbrief.

Timo B., Henstedt-Ulzburg

Ein Brief, der sich schnell und prägnant beantworten läßt:

- 1.) Nein.
- 2.) Nein, aber optional können Sie eine Maus anschließen (was die Steuerung erheblich erleichtert).
- 3.) C&C 2 erscheint im Dezember. Alles, was vorher verkauft wird, ist definitiv nicht die deutsche Version.
- 4.) Für das "Tips & Tricks"-Heft gilt: ja (wie Sie mittlerweile wahrscheinlich schon am Kiosk gesehen haben), bei

In Ausgabe 9/97 gab es mal wieder reichlich Preise für unsere Leser:

Die "Synergy" Rollerblades inklusive kompletter Schutzausrüstung, bestehend aus Knie-, Ellenbogen- und Handgelenkschonern sowie Helm haben gewonnen:
Andreas Gruber, Backnang
Natascha Plagge, Vechelde

Die Spiele "Abe's Oddysee" gingen an:
Christian Heberle, Kaltental
Gina Wittig, Braunschweig
Jens Günther, Weißwasser

Über die zehn Jahresabos inklusive der PlayStation-Bücher freuen sich:

Harald Vogel, Duisburg
Thomas Silberhorn, Berlin
Malte Hahn, Berlin
Christoph Kahnt, Frankenthal
Roger Erne, Embrach
Sascha Harder, Hamburg
Christopher Lehner, Müden/Aller
Björn Dahlke, Lübeck
Thomas Eyerdam, Eppelsheim
Thomas Gläser, Espelkamp

dem Marktübersichts-Special antworten wir mit einem entschiedenen "vielleicht". Aber: Die Wahrscheinlichkeit ist groß.

Knick in der Optik?

Groß war die Freude über das neue CD-Cover. Endlich brauche ich nicht mehr zur Schere zu greifen, dachte ich mir. Als ich aber das Cover in die Hülle stecken wollte, mußte ich feststellen, das weder die Vorder- noch die Rückseite die richtige Größe haben. Schwer enttäuscht griff ich also doch wieder zur Schere und fing an zu schnip-peln...

Also, mal ganz ehrlich, habt Ihr beim Messen geschlafen? Oder hatet Ihr ein langes, schweres Party-Wochenende?

Ich habe Euch die korrekten Maße noch mal beigelegt – vielleicht klappt es dann ja mal mit der richtigen Größe.

Marcus R., Hildesheim

Schwere Vorwürfe! Allerdings nicht ganz begründet. Oder nur teils. Auf jeden Fall haben wir eine gute Ausrede: Die Maße für die CD-Cover, die an unsere Herstellung weitergegeben werden, entsprechen 1:1 denen, die Sie uns mitgeteilt haben. Das Problem liegt beim Anschnitt in der Druckerei. Die Beilagen werden nämlich separat gedruckt und anschließend auf das entsprechende Format gebracht. Dabei kann es passieren, daß in Einzelfällen z.B. der Bogen ein Stückchen verrutscht und so minimale Abweichungen auftreten. Das passiert keineswegs bei allen Heften und ist definitiv die Ausnahme. Und überhaupt: Niemals würden wir ein Wochenende durchziehen oder uns die Nächte mit wilden Parties um die Ohren schlagen. Wir doch nicht!

Lob & Kritik

Das letzte Heft und auch die Demo-CD waren megastark – macht wei-

ter so. Ich habe aber auch gleich eine Anregung: Könntet Ihr nicht eine Witze-Rubrik einführen? Ansonsten habe ich noch gute und schlechte Kritik zu melden:

Euer Heft ist zwar gut, aber wenn bei einem Test steht, die "Spiegelungen im Wasser sind allererste Sahne", dann sollte man das auch auf einem Screenshot sehen, oder?

Die Idee mit der Leser-Top-Ten ist gut. Warum macht Ihr nicht auch Charts mit den beliebtesten Charakteren?

Außerdem wünsche ich mir ein Special, in dem alle PSX-Games aufgeführt sind, vom ersten bis zum neuesten.

Und noch was Nettes: "Loads & Loads" fand ich sehr gut. Besonders die kleinen Texte unter den Bildern waren sehr unterhaltend.

Christopher J., Horstedt

Erst mal vielen Dank für die Blumen. Aber jetzt kommt's: Sie möchten allen Ernstes eine Witze-Rubrik? Welche Art soll's denn sein? Blondinen-Witze, PlayStation-Witze, Häschen-Witze...? Also mal ehrlich, ich glaube, eine Witze-Rubrik trifft nicht ganz die primären Interessen unserer Leser. Da gibt es sicher Magazine, in denen so was besser aufgehoben ist, oder?

Was die Idee mit den Lieblings-Charakteren angeht, müssen wir Sie ebenfalls enttäuschen. Wir werden sicher gelegentlich mal wieder eine Umfrage durchführen, ob z.B. Lara Croft oder Agent Armstrong beliebter sind, eine Standard-Rubrik machen wir aber nicht draus.

Jetzt die gute Nachricht: Ihrem Wunsch nach einer umfassenden Marktübersicht kommen wir schon in Kürze nach. Und zwar in Form eines Sonderheftes, das noch vor Weihnachten erscheinen wird, genauer gesagt am 03.12.97.

Ach ja, das Lob für die Texte zu "Loads & Loads" haben wir natürlich gerne an unseren Autor weitergegeben.



Rennspiel-Special

Lang erwartet und doch wieder nicht im Heft: das Special über Racer auf der PSX. Aber wir haben einen guten Grund: Anfang nächsten Jahres werden wir die Formel-1-Fahrer besuchen, mit Schumi & Co. ein bißchen auf der PlayStation spielen und mit den Jungs über den Rennsportzirkus sprechen. Aus diesem Grund haben wir den ursprünglich geplanten Beitrag komplett storniert. Aber seien Sie sicher: Das Warten lohnt sich.

DIE PERFECTE JACKE



Cooler Typen spielen cooler Spiele und tragen vor allem cooler Klamotten. Diese Verbindung ist so offensichtlich, daß EA Sie nach dem Test von "Perfect Weapon" in Ausgabe 2/97 nicht länger warten lassen wollte und Wahnsinns-Preise zur Verfügung stellte... von Patricia Beischl

Hunter. Captain Hunter ist mein Name, und ich habe wirklich einen fürchterlichen Tag. Erst versäue ich mir beim Frühstück meinen Anzug und dann werde ich auch noch von ein paar miesen Typen verschleppt. Jetzt prügeln mich seit Stunden mit diesen Fieslingen herum und weiß nicht, was ich hier eigentlich soll. Ein echtes Labyrinth, und gewesen bin ich hier auch noch nie. Wieder einmal stehe ich in einer Sackgasse – no way, da muß ich wohl woanders hin. Kalt wird's jetzt auch noch. Ich könnte jetzt wirklich eine wärmere Jacke brauchen...



Tja, Captain, jetzt wäre es nicht schlecht, diese Ausgabe des PlayStation Magazins zu besitzen. Hier hätten Sie nämlich die Chance, eine Jacke zu bekommen. Und was für eine!

Wir verlosen drei dieser Jacken. Nicht irgendwelche: Es handelt sich um extra schwere Lederjacken mit dem Logo von Perfect Weapon auf der Rückseite. Daß die guten Stücke kein Schrott sind, versteht sich von selbst. Wenn Sie eine im Laden kaufen könnten (was natürlich nicht möglich ist), müßten Sie rund 800 Mark auf die Theke legen. Wir haben zwar nicht den großen Vorrat eines Bekleidungshauses, dafür gibt's die exklusiven Kleidungsstücke auch etwas billiger – ein wenig Glück und eine Postkarte mit den richtigen Antworten auf folgende Fragen genügt:

1. Das Spiel wurde von der Firma ASC entwickelt. Was bedeutet diese Abkürzung?

2. Auf wie viele Level sind die 1.300 Locations im Spiel verteilt?
3. Wie lautet der Vorname von Captain Hunter?

Senden Sie uns Ihre Antwort bis spätestens 30.10.1997 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: "Perfect Weapon", 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.



BRANDHEISS!

Sony Playstation – Spiele

Abe's Odyssey	89,99
Ace Combat 2 *	89,99
Adidas Power Soccer International	95,99
Agent Armstrong	89,99
Alphastorm *	89,99
Andretti Racing	89,99
Ark of Time *	79,99
Atari Greatest Hits *	79,99
Ball Blazer Champions *	99,99
Baphomets Fluch 2 *	89,99
Battle Arena Toshinden 3 *	89,99
Battle Stations	89,99
Bleifuß 2 *	89,99
Broken Helix *	99,99
Bust-a-Move 3 *	59,99
Castlevania *	89,99
Chaos Control *	89,99
City of the Lost Children	95,99
Colony Wars *	89,99
Command & Conquer 1	109,99
Command & Conquer 2 *	99,99
Constructor *	89,99
Crash Bandicoot 1	109,99
Crash Bandicoot 2 *	89,99
Creation *	89,99
Croc: Legend of the Gobbos *	89,99
Deadly Skies *	89,99
Deathdrome *	89,99
Destruction Derby 2	99,99
Discworld 2 *	89,99
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 '98 – Die WM-Qualifikation *	89,99
Fighting Force *	95,99
Final Fantasy VII *	109,99
Flottenmanöver *	89,99
Frogger *	89,99
G-Police *	109,99
Hard Boiled *	89,99
Heaven's Gate *	89,99
Hercules *	89,99
Herks Adventure *	99,99
Hexen	99,99
Independence Day	89,99
International Superstar Soccer PRO	99,99
Kick Off '97 *	99,99
Kings Field	85,99
Kurushi *	79,99
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 '98 Football *	89,99
Magic Carpet	89,99
Magic the Gathering *	79,99
Manic Karts *	89,99
Mass Destruction *	89,99
NIKE *	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 *	89,99
Moto Racer *	89,99
Motor Toon 2 *	89,99
Nascar '98 *	89,99
Namco Museum Vol. 5 *	79,99
NBA Hangtime *	89,99
NBA in the Zone 2	99,99
NBA '98 (EA Sports) *	89,99
NecroDrome *	99,99
Need for Speed 2	89,99
NHL Breakaway '98 *	77,00
NHL Hockey '98 (EA Sports) *	89,99
NHL Powerplay Hockey '98 *	89,99
Nightmare Creatures *	89,99
Nuclear Strike *	89,99
Overblood	89,99
Overboard *	89,99
Pandemonium	79,99
Panzer General 2	89,99
PaRappa the Rapper *	79,99
PGA Tour Golf '98 *	89,99
Player Manager	89,99
Po'ed	89,99
Porsche Challenge	85,99
Rage Racer	99,99

Sony Playstation – Spiele

Rally Cross	85,99
Rapid Racer *	89,99
Raystorm	85,99
Ray Tracers	85,99
Real Bout - Fatal Fury *	79,99
Rebel Assault 2	99,99
Resident Evil Director's Cut *	89,99
Return to Zork *	89,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Risiko *	89,99
Rosco McQueen *	89,99
Shadow Master *	89,99
Sim City 2000	89,99
Soul Blade	99,99
Soviet Strike	89,99
Spider	89,99
Star General *	79,99
Streetfighter EX Plus *	89,99
Suikoden	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
Test Drive 4 *	89,99
Tetris Plus *	79,99
The Devide: Enemy Within *	89,99
The Fallen *	89,99
The Note *	89,99
Time Crisis (incl. Lichtpistole) *	i.V.
Tomb Raider 1	89,99
Tomb Raider 2 *	95,99
Total Drivin' *	89,99
Transport Tycoon	89,99
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 *	99,99
X-COM: Terror from the Deep	95,99
X-Men: Children of the Atom *	79,99
Z *	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
Destruction Derby 1 (Platinum Edition)	49,99
Disruptor Special Edition	49,99
Fade to Black Classic	49,99
FIFA Soccer 98 Classic	49,99
International Track & Field Platinum *	49,99
Iron & Blood	AKTION! 39,99
Ironman / XO	AKTION! 39,99
Parodius Deluxe	AKTION! 39,99
PGA Tour Golf '98 Classic	49,99
Rayman Platinum	49,99
Ridge Racer (Platinum Edition)	49,99
Road Rash Classic	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

Sony Playstation – Zubehör

Action Replay Pro	89,99
Analog Control Pad	59,99
Analog Joystick	129,99
Antennenkabel	39,99
Infrarot-Joypads (1 Paar)	79,99
Joypad	ab 29,99
Lenkrod	ab 99,99
Link-Kabel	29,99
Maus	59,99
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
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	19,99

SONY



Playstation

Platinum Edition 333,-
Grundgerät incl. Memory Card
und zwei Controllern *

Unser Tip des Monats:

NHL Breakaway '98

Acclaim präsentiert die neue Referenz unter den Eishockey-Simulationen! Die 26 Original-NHL-Teams, bahnbrechende Motion-Capture-Grafiken und perfektes Gameplay lassen Sie Eishockey so erleben, als stünden Sie selbst auf dem Eis! Noch nie war Eishockey so cool!

Sony PSX *

77,-

Antons Herbst-Empfehlungen:

Bust-a-Move 3 Toshinden 3

Sony PSX *

59,99

Sony PSX *

89,99

International Track & Field

Sony PSX *

49,99

Nightmare Creatures

Sony PSX *

89,99

Zwei Top-Hits, die Sie sich schnell sichern sollten, bevor es ein anderer tut!

G-Police

Sony PSX *

109,99

Final Fantasy VII

Sony PSX *

109,99

Action-Fans aufgepaßt!

Rapid Racer

Sony PSX *

89,99

Fighting Force

Sony PSX *

95,99

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.

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 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr

Unsere Filialen:

Media Point

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 80 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 Bersarlnpl.

Media Point

Berlin – Steglitz
Schloßstraße 129
gegenüber Forum Stegl.
Tel.: (030) 797 04 010
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 72 110

* 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!



FROSTIGE Unterhaltung

Batman forever – bereits zum vierten Mal innerhalb von acht Jahren kämpft Batman in seiner grotesk-bizarren Verkleidung gegen das Böse in Gotham City. Acclaim inszeniert das 90-Millionen-Spektakel für ein paar Dollar weniger für die PSX. von Marcel Peters

Der Film: Der Versuch des Molekularbiologen Victor Fries (alias Arnold Schwarzenegger), das Leben seiner todgeweihten Frau zu retten, schlug fehl. Der Wissenschaftler mutiert durch das mißglückte Tiefkühlexperiment zum kaltschnäuzigen Mr. Freeze, der fortan in einem Spezialanzug lebt. Mit Hilfe der giftig-erotischen Poison Ivy (Uma Thurman) sorgt der kaltblütige Freak für frostige Tem-

peraturen in der Stadt und will die ganze Welt in eine Eiswüste verwandeln. Doch Rettung naht. Vorzeigeheld Batman (George Clooney) und sein Freund Robin (Chris O'Donnell) heizen dem eiskalten Killer ordentlich ein. Dem pikanten Latexduo steht die blonde Schönheit Barbara (Alicia Silverstone) zur Seite. Wen schon das knallbunte Verkleidungsspektakel im Kino begeisterte, hat allen Grund zur Freude. Denn von Probe Entertainment

kommt noch diesen Herbst das Spiel zum Film.

Um "Batman & Robin" ein echtes Kino feeling zu geben, haben die Programmierer von Acclaim auf eine konsequente "Versoftung" des Flattermann-Stoffes gesetzt und produzierten ein eindrucksvolles virtuelles Gotham City auf der PlayStation.

Batman & Robin vereint die interessantesten Action- und Puzzleelemente – verpackt in einer 3-D-Engine. Im Verlauf

[1] Der PSX-Robin sieht seinem Film-Alter Ego zum Verwechseln ähnlich. **[2]** Filmreife Grafiken zeichnen das Spiel aus. **[3]** Where do you want to go in Gotham City? **[4]** Sibirische Verhältnisse in der Stadt. **[5]** Auf einem Wolkenkratzer stehend verschafft sich Batman einen Überblick. Rechts im Bild die Batkarte. **[6]** Uma Thurman in pixeliger Pracht **[7]** Plattformspiel um Leben und Tod.



■ HERSTELLER: Acclaim ■ HERKUNFTSLAND: England
■ ENTWICKLER: Probe ■ GENRE: Action-Adventure
■ VERFÜGBAR AB: Januar '98 ■ ANZAHL DER SPIELER: 1



[1] Mann, ist der Blau... und aggressiv!
[2] Die Protagonisten unterscheiden sich in Ihren Charaktereigenschaften.

des Games rasen Sie mit dem Batmobil durch die vereiste Stadt und kämpfen gegen den garstigen Mr. Freeze. Dabei greifen Sie auf ein wirksames Waffenarsenal zurück: Baterangs, Elektroschockwaffen und Bat-Bomben. Die lassen das Blut der Gegner in den Adern gefrieren und sind bitter nötig, denn in dieser Stadt wartet das Böse auf den Spieler.

Kalter Krieg

Die detektivischen Stärken der Helden sind für den weiteren Spielverlauf von entscheidender Bedeutung. Neben der Rolle von Batman spielen Sie auch die im Motion-Capture-Verfahren berechneten Charaktere Robin und Batgirl. Durch diese Darstellungsweise sehen sämtliche Figuren den echten Leinwandhelden zum Verwechseln ähnlich und bewegen sich trotz sibirischer Kälte sehr geschmeidig durch die 3-D-Stadt. Alle wünschenswerten Schlagvarianten stehen zur Auswahl, und sogar zu Rückwärtssalti lassen sich Batman und seine zwei Freunde "überreden". Dabei hat jede Figur ihre eigene Persönlichkeit. Während des Spiels dürfen Sie an jedem Punkt des Plots zwischen den drei Figuren hin- und herschalten. Diesen Umstand verlangt das Programm, denn nur durch den abwechslungsreichen Einsatz aller Hauptdarsteller wird Gotham City wieder eisfrei.

In Batman & Robin haben Sie das Ziel, die Stadt aus den Fängen von Mr. Freeze, seiner Gespielin Poison Ivy und deren zahlreichen Gefolgsleuten zu

befreien. Neben den Actionelementen und einem schnellen Finger ist auch Ihr Kopf gefragt: Viele Räume sind verriegelt, und die nötigen Schlüssel liegen nicht gerade unter den Fußmatten. Bei Ihrem Marsch durch die Kälte stellt die Opposition fiese Fallen, die Sie durch eine geschickte Planung umgehen. Wenn es darum geht, brave Bürger vor Gewalt zu schützen – beeilen Sie sich! Wer sich schnell genug am Tatort einfindet, verhindert das Verbrechen vielleicht noch. Wer allerdings zu spät kommt, den bestraft nicht das Leben, sondern die Armee von "Mr. Freeze". Das Besondere an Batman & Robin ist die hervorragende Umsetzung der Filmlicenz, der man den detailverliebten Aufwand deutlich ansieht. Nach dem Test der Preview-Version liegt der Titel qualitativ vor der schwächeren Umsetzung der Filmlicenz "The Crow" und ließ uns alles andere als kalt. Sobald Batman und Robin flügge sind, werden wir Ihnen einen detaillierten PlayTest aus Gotham City, pardon, Feldkirchen nachliefern. pat



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

+ 15Block Memo **DM 299,-**

Zubehör:

Control - Pad	19,99
Memo Card 15 Block	24,99
Memo Card 120 Block	39,99
Memo Card 360 Block	59,99

Sony Pad	44,99
Sony Pad mit Analog	54,99
Neg Con Pad	78,99
Pad Verlängerung	14,99
Infrarot Pad's Just	89,99
Laser Gun Just	89,99
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

Deutsche Version



Deutsche Anleitung

DM 83,99



2 Xtreme Games	DA 79,99	Intern. Moto X	DA 84,99	PGA Golf 97	DA 79,99
4-4-2 Fußball	DA 64,99	Intern. Sup. Soc. Pro	DV 94,99	PGA Tour 98	DA 79,99
Ace Combat 2	DV 87,99	Isnogud	DV x87,99	Player Manager	DV 88,99
Agent Armstrong	DV 84,99	Jet Rider	DA 79,99	Porsche Challenge	DV 79,99
Air Combat	DA 44,99	King of Fighters	DA 79,99	Powerslide	DV 84,99
All Star Baseball	DA 79,99	Kurushii	DA 79,99	Psycho Force	DA 83,99
Alien Trilogy	DV 44,99	Legacy of Kain	DV 82,99	Rage Racer	DA 94,99
Baphomets Fluch	DV 88,99	Life Force: Tenka	DA 94,99	Rally Cross	DV 79,99
Battle Sport	DA 84,99	Little Big Adventure	DV 83,99	Rapid Racer	DV 87,99
Battle Station	DV 79,99	Lost Vikings 2	DV 79,99	Rayman	DV 44,99
Beast Wars	DA 84,99	Lost World: Juras. Park	DV 83,99	Ray Storm	DV 79,99
Black Dawn	DA 84,99	Machine Hunter	DV x84,99	Ray Tracer	DV 79,99
Bubble Bobble 2	DA 78,99			Rebel Assault 2	DV 94,99

Bestell-Telefon:

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

Fax: (02 81) 9 52 98-10

Bubsy 3D	DA 89,99	Madden NFL 98	DA 83,99
Bug Raiders	DA x79,99	Mass Destruction	DA 84,99
Bust a Move 2	DA 44,99	Mechwarrior 2	DV 88,99
Carnage Heart	DA 79,99	Mega Man 8	DA x88,99
Command & Conquer	DV 98,99	Megaman X 3	DA 84,99
Command&Conquer 2	DV x98,99	Mega M. Battle Chess	DA 88,99
Cool Boarders	DA 84,99	Micromachines V3	DV 94,99
Crash Bandicoot	DA 99,99	Monopoly	DVx84,99
Croc	DA 83,99		
Darklight Conflict	DV 83,99		
Davis Cup Tennis	DA 84,99		
Deadly Skies	DA x84,99		
Destruction Derby	DA 44,99		
Destruction Derby 2	DA 94,99		
Discworld 2	DV x87,99		
Dungeon Keeper	DV x83,99		
Excalibur 2055 A.D.	DV 94,99		
Exhumed	DV 79,99		
Fade to Black	DV 39,99		
Fantastic Four	DA 79,99		
Fifa Soccer 96	DV 39,99		
Fifa Soccer 97	DV 59,99		
Fifa Soccer 98	DVx83,99		
Final Fantasy VII	DVx104,99		
Formel 1	DV 98,99		
Formel 1 97	DV107,99		
Frogger	DV x84,99		
G-Police	DV107,99		
Grid Run	DA 84,99		
Hard Boiled	DV 84,99		
Havens Gate	DA 84,99		
Hercules	DA 87,99		
Herks Adventure	DV x88,99		
Independance Day	DV 83,99		

Händleranfragen erwünscht!

Monster Truck	DA 94,99	Tekken 2	DA 98,99
Moto Racer	DV 83,99	The Devide: E. Within	DA 88,99
Namco Museum 4	DA 84,99	Theme Hospital	DV x83,99
Nanotek Warrior	DA 84,99	Tiger Shark	DA 79,99
Nascar 98	DV 79,99	To Shin Den	DA 44,99
NBA Live 97	DV 59,99	To Shin Den 3	DA 84,99
NBA Live 98	DVx83,99	Tomb Raider	DA 84,99
Need for Speed 2	DV 83,99	Tomb Raider 2	i. V.
NHL 98	DV 83,99	Transport Tycoon	DA 69,99
NHL Hockey 97	DV 59,99	V-Rallye	DV 89,99
NHL Face Off 97	DA 79,99	Vandal Hearts	DV 97,99
NHL Pow. Play Hock.96	DA 78,99	Warcraft 2	DV 83,99
Nightmare Creatures	DV 87,99	Wargods	DA 74,99
Nuclear Strike	DV 83,99	Wrecking Crew	DA x88,99
Oddworld	DV 83,99	Wing Commander 3	DV 88,99
Overboard	DV 87,99	Wing Commander 4	DV 83,99
Panzergeneral 2	DA 84,99	Wing Over	DAx84,99
Parappa the Rapper	DV 79,99	WipEout	DA 44,99
Perfect Weapon	DV 83,99	WipEout 2097	DA 89,99
PGA Golf 96	DA 39,99	Worms	DV 44,99
		Xenious 3D	DA 84,99

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Spielwert portofreier Versand!

Vorkasse DM 6,90 pro Paket. Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr.

Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

Zeichenerkl.: DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch

i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt

Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

In der Mache | Midnight Run

Auf dem HIGHWAY ist die Hölle los!

Sobald es dunkel wird, treffen sich Tokyos stärkste PS-Boliden zum ultimativen Rennsport-Event: Mit 250 Sachen geht es über die Highways der Millionen-Metropole. von Michael Schmithäuser

Unser Korrespondent im Land der aufgehenden Sonne haben einen spektakulären Fund zu vermelden: In den Gemäuern einer geheimnisvollen Tempelanlage in der Nähe von Tokyo sind sie auf den Ehrenkodex der Rennspiel-Programmierer gestoßen. Unbestätigten Angaben zufolge halten sich alle japanischen Softwarefirmen strikt an die goldenen Regeln, die vor langer Zeit in diesem heiligen Werk verewigt worden sind: "Acht flotte Autos sollen's sein/ Drei fiese Kurse baue ein.

Die Farben, die sind matt und flau/ Am besten alles Grau in Grau. Berge, Täler, wenig Licht/ Und vergiß den Tunnel nicht! Straß und Action müssen sein/ Mit Checkpoints und Extended Time."

Noch 'n Action-Racer

Wie es scheint, wagt auch der Softwareriese Konami keinen Verstoß gegen diesen ehernen Kodex – jüngstes Beispiel ist die brandneue Spielautomaten-Umsetzung "Midnight Run".

In bester Rage-Racer-Manier dürfen Sie einen hochgezuchteten PS-Boliden in einem Hölentempo durch die Betonschluchten von Tokyo jagen. Dabei müssen Sie sich mit drei knallharten Computergegnern,



dahinkriechenden Lastern und lahmen Kleinwägen herumschlagen. Mit bis zu 260 Stundenkilometern machen Sie drei großangelegte Kurse im Herzen von Tokyo unsicher: Den Einsteiger-Level "Sunset Trial", die anspruchsvolle Route "Starlight Heat" und den kniffligen Experten-Kurs "Midnight Run". Wie im Kodex festgeschrieben, bahnen Sie sich Ihren Weg durch graue Hochhauskomplexe, über kurvenreiche Autobahnbrücken und durch die obligatorischen Tunnelsysteme. Sollten Sie einen der zahlreichen Checkpoints nicht rechtzeitig erreichen, droht das vorzeitige Aus. Schaffen Sie es dagegen im Zeitlimit, werden Ihnen wertvolle Zusatz-Sekunden gutgeschrieben. Um die Motivation hochzuhalten, warten auf den siegreichen Rennfahrer Bonus-Fahrzeuge und neue Kursvarianten.

Das Geschehen findet vor einer – natürlich auch dem Kodex entsprechenden – grafischen Kulisse statt. Die 3-D-

[1] An die grafische Brillanz des Arcade-Originals reicht die PlayStation-Fassung bei weitem nicht heran. [2] Dieser nachtblaue Flitzer mit den schicken Zierstreifen erreicht eine Höchstgeschwindigkeit von 250 km/h. [3] Die 3-D-Grafik ist zwar höllisch schnell, aber dafür arm an Abwechslung. [4] Natürlich darf auch der obligatorische Tunnel nicht fehlen...



Objekte bauen sich rasend schnell auf; doch was Abwechslungsreichtum und Farbbrillanz angeht, kann der neue Konami-Racer nicht mit der opulenten Grafik eines "V-Rally" konkurrieren.

Konami will Midnight Run noch in diesem Jahr veröffentlichten – ein ausführlicher Test folgt in einer der nächsten Ausgaben.

pat



Inselhüpfen & Schwimmen & Klettern & Laufen & Springen & Tanzen & Drehen



CROC HEBT AB!

14 Bewegungen, die aus ihm den hyperaktivsten Helden der PlayStation-Welt machen. Begleiten Sie ihn durch ein Abenteuer in einer wunderschön gerenderten 3D-Welt, die absolute Bewegungsfreiheit bietet, und bekämpfen Sie den bösen Baron Dante und seine heimtückischen Helfer, die Dantinis.



CROC

LEGEND OF THE GOBBOS

In aller Kürze – Sneak Previews

Gerade kurz vor Weihnachten erreicht eine wahre Flut von **Produkten unsere Redaktion**. Weil der Platz im Heft nicht ausreicht, um alle Spiele **ausführlich vorzustellen**, präsentieren wir Ihnen **einige Titel ab sofort in aller Kürze**. Selbstverständlich folgen – **sobald wir die Vollversionen in Händen halten – die ausführlichen Tests!** von Mathias Locher

Power Slide

Videospiele sind nicht die Wirklichkeit. Das fällt bei vielen PlayStation-Games auf: Viele Aktionen, die im wirklichen Leben zu gefährlich oder zu teuer wären, sind auf CD kein Problem. Dazu gehören z.B. rasante Rennen mit aufgemotzten Sportwagen durch



Power Slide – der Name des Spiels deutet die vorherrschende Kurventechnik an.

Städte, Dörfer oder Berge. Das kennen Sie sicherlich schon von "Need for Speed" oder Namcos Racer Serie. Virgins neuestes Rennspiel "Power Slide" bietet als erstes seiner Art einen Strecken-Editor an. Mit einem der zahlreichen Sportwagen dürfen Sie sich auf einem selbst erstellten oder schon im Spiel enthaltenen Kurs austoben. Damit Sie die Ziellinie möglichst als erster passieren, empfiehlt es sich, ein wenig mit den Einstellungen der Gefährte herumzupro-

bieren, bis Sie eine auf Ihren Fahrstil zugeschnittene Konfiguration gefunden haben. Neben dem Strecken-Editor sollen Trainings-, Meisterschafts- und einige andere Spielmodi für lang anhaltendes Spielvergnügen sorgen.

Hersteller: Virgin
verfügbar ab: November

Tetris Plus

Wenn Sie nach stundenlangem Spielen die mittlerweile tränenenden Augen schließen, um sich eine Erholungspause zu gönnen, und dann immer noch seltsame, von oben nach unten fallenden Blöcke sehen, kann das nur eines bedeuten: Sie sind vom heimtückischen Tetris-Virus befallen.

Auf so ziemlich allen Spieleplattformen ist das Spiel mit dem genialen Konzept des Russen Alexej Pajitnov bisher erschienen. In Virgins Neuauflage auf der PlayStation – "Tetris Plus" – gibt es außer dem

Classic Mode, bei dem das originale Spielprinzip des Tetris-Vaters übernommen wurde, noch einige andere Varianten. Im Puzzle-Modus spaziert ein Professor zwischen den Blöcken hin und her, wobei es Ihr Ziel ist, ihm einen Weg zum Ausgang zu schaffen. Damit Ihnen das nicht allzu leichtfällt, senkt sich die mit tödlichen Speeren bewehrte Decke langsam auf den armen Professor herab. Im Multiplayer-Modus stapeln zwei menschliche Kontrahenten simultan virtuelle Bauklötzchen um die Wette. Ein Editor erlaubt es Ihnen, auch eigene Puzzles zu designen.

Hersteller: Virgin
verfügbar ab: November

Pet in TV

Der Markt mit den virtuellen Haustieren boomt. Immer häufiger hört man auf der Straße jenes Piepsen, mit dem die kleinen Tierchen auf ihre Be-

dürfnisse aufmerksam machen. Im Internet werden verstorbene Tamagotchis sogar auf einem eigens dafür eingerichteten Friedhof zur letzten Ruhe gebettet. Bald werden sich die Kerlchen auch auf der PlaySta-



tion tummeln: Bei "Pet In TV" müssen Sie dafür sorgen, daß sich Ihr Schützling immer wohlfühlt. Er baut sich erst einmal ein Refugium, dann stapft er munter durch die Landschaft. Wenn er auf ein Objekt stößt, beschnüffelt er es zuerst vorsichtig, wenn es ihm den Weg versperrt, tritt er verärgert dagegen. Sie beobachten ihn dabei aus allen Richtungen und verschiedenen Distanzen und befehlen ihm, wohin er als nächstes gehen soll. Das schönste Erlebnis für ihren kleinen Freund ist es aber, wenn Sie ihm mit Ihrer virtuellen Hand eine Streicheleinheit verpassen.

Hersteller: SCE
verfügbar ab: evtl. Februar



Kleine, piepsende "Lobewesen" werden bald auch die PlayStation bevölkern.

Nascar 98

Der Nascar-Rennsport ist äußerst amerikanisch. Viele hochgezüchtete Boliden rasen auf engstem, für Kameras gut überschaubarem Raum im Kreis herum. Spektakuläre, TV-taugliche Crashes sind ebenso vorprogrammiert wie packende Duelle, bei denen sich der eine oder andere auch schon mal durch bessere Rempel-Technik durchsetzt.

Für ein Computerspiel sind diese Ovale auf die Dauer vielleicht etwas zu öde, deshalb hat EA Sports bei "Nascar 98" zu den zehn Originalstrecken noch sieben kurvenreichere Fantasie-Tracks dazugepackt. Außerdem stehen 24 verschiedene Fahrer zur Auswahl. Sie absolvieren entweder nur ein einzelnes Rennen oder aber gleich eine ganze Saison. Von seinem wenig glorreichen



Die Grafik von Nascar 98 ist nicht mehr so steril wie die des Vorgängers.

Vorgänger hat die 98er Version des Rennspiels die Simulationselemente wie z.B. den variablen Reifendruck und die einstellbaren Spoiler geerbt. An der Grafik hat EA einige Verbesserungen vorgenommen; der Strecke wurde beispielsweise eine Textur spendiert, so daß sie nicht mehr so glatt wie eine frisch montierte Bremsscheibe aussieht.

Hersteller: Electronic Arts
verfügbar ab: Oktober

Auto Destruct

Wollten Sie schon immer mal mit Vollgas durch die Straßen von San Francisco, New York oder Tokyo rasen und sich nicht um Ampeln, Vorfahrt oder Einbahnstraßen kümmern? Andere Verkehrsteilnehmer, die Ihnen im Weg herumkurven, kurzerhand mit einem gezielten Schuß aus Ihrem Raketenwerfer oder durch einen gekonnten Rempel aus Ihrer Bahn fegen? Dann ist Auto Destruct etwas für Sie!

Ihnen steht in diesem Spiel ein schnelles Auto zur Verfügung, das sich mit entsprechendem finanziellen Aufwand in ein bis an den Dachständer bewaffnetes Geschöß verwandeln läßt. Um an das Geld für all die Raketen, Geschütze, Granat- und Mienenwerfer zu kommen, müssen Sie bestimmte Missionen erfüllen. Personentransporte oder die Zerstörung amoklaufender Panzer, teilweise sogar unter

Zeitdruck, stehen auf dem Programm. Die Stadtekarten sind dem realen Vorbild einigermaßen genau nachempfunden. Manche Gebäude, wie z.B. eine große Shopping-Mall (Jake und Elwood lassen grüßen) oder Lagerhallen sind sogar befahrbar. Nur die Verkehrsdichte wurde der Spielbarkeit angepaßt, so sind in New York viel weniger der obligatorischen "Yellow Cabs" unterwegs. Die Grafik des Spiels ist mit witzigen Details versehen worden. Sollten Sie z.B. im Eifer des Gefechts oder der Verfolgungsjagd versehentlich (oder gar absichtlich?) einen der Fußgänger, die die Straßen bevölkern, erwischen, so sehen Sie ein weißes Engelchen an dieser Stelle gen Himmel fliegen.

Hersteller: Electronic Arts
verfügbar ab: Dezember



Mit den richtigen Waffen ausgerüstet, bereiten auch die abenteuerlichsten Missionen keine Probleme.



PC
CD-ROM



Oha, Frogger ist zurück! Das bedeutet Action und Chaos, wo er nur hinhüpft. Der einst so niedliche Frosch aus den Anfängen der Videospiele-Ära ist erwachsen geworden. Brillante 3D-Grafik und etliche neue Möglichkeiten, wie Superjump und 4 Spieler-Splitscreen unterscheiden ihn vom alten Frogger. In 9 rasanten Levels mit über 35 Stages lauern überall Gefahren: Autoreifen, reißende Flüsse, tiefe Schluchten. Also, do it.



www.hasbro.com

Frogger

Just hopp it!

Angespielt | Crash Bandicoot 2 – Cortex strikes back

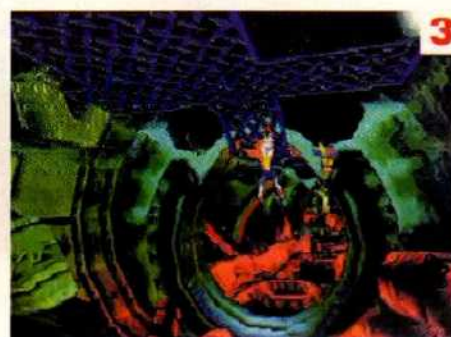


Wenn ein kleiner, orangefarbener Fuchs auf einem Eisbär reitet und Pinguinen ausweicht, so kann das nur eines heißen:

Crash Bandicoot ist wieder da! von Ingo Böhme



Statt in gemäßigten Gefilden muß sich Crash diesmal der klirrenden Kälte der Antarktis [1, 2] und dem höllisch heißen Röhrensystem von Cortex' Raumstation stellen [3, 4].



Er läuft, er hüpf, er wirbelt im Kreis, er reitet und zeigt sein teuflisches Grinsen. Crash Bandicoot ist der sympathische Held, der das Zeug hat – ähnlich dem italienischen Klempner Mario bei Nintendo – das Maskottchen der Sony-Konsole zu werden. Bereits im ersten Teil nahm der kleine orangebraune Fuchs die Herzen der PlayStation-Spieler im Sturm. Ups! Habe ich Fuchs gesagt? Pardon! Denn ein Bandicoot ist laut Lexikon ein australisches Beuteltier, das zwischen 30 und 80 Zentimeter groß wird. Vom Äußeren her erinnert es mit seinem "nackten" Schwanz eher an eine Ratte als an unseren drolligen Hauptdarsteller. Und selbst ihre Art zu kämpfen, indem sie die muskulösen Hinterläufe als Waffe einsetzen, hat nichts mit dem quirligen Crash zu tun, der seine Gegner durch gezielte Sprünge oder eine schnelle Körperdrehung aus dem Weg räumt.

Die Story des zweiten Teils beginnt exakt dort, wo der er-

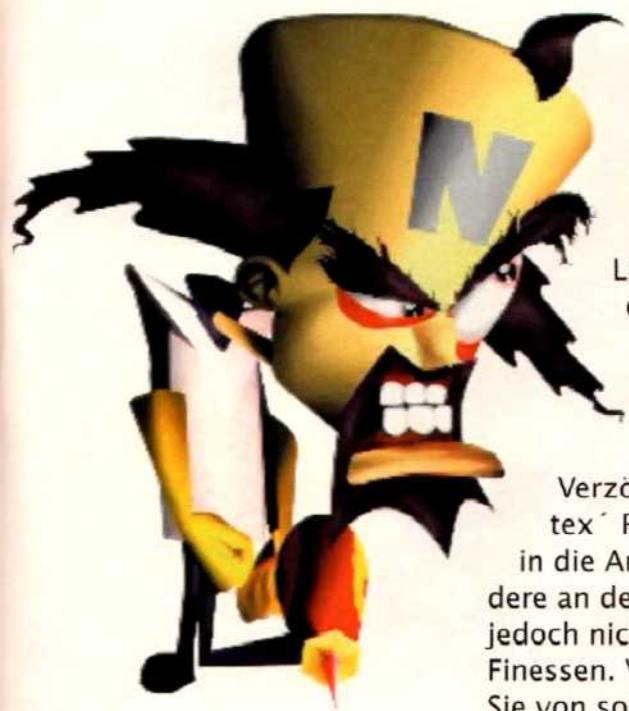
ste endete. In einem Intro zeigt das Game Dr. Neo Cortex in seinem Kampf gegen Crash und schließlich den Sieg des putzigen Sony-Helden. Dabei fällt Cortex aus seinem Luftschiff. Statt aber am Boden zu zerschellen, landet der Bösewicht in einer versteckten Höhle. Nachdem er diese mit Hilfe eines Streichholzes erleuchtet hat, sieht er hunderte von Juwelen in den Wänden stecken – der Grundstein zu einem neuen Projekt. Zusammen mit seinen neuen Partnern N. Cine und N. Brio baut er eine Raumstation, um endlich die ganze Welt zu kontrollieren.

Bereits vom prinzipiellen Aufbau her unterscheidet sich der zweite Teil erheblich vom ersten. Dort befand sich Crash auf einer von drei Inseln. Um auf die nächste Insel zu gelangen, mußte er nach und nach die verschiedenen Level lösen. Wie gesagt: nach und nach. Wenn er eine Ebene nicht geschafft hatte, war ihm der Zutritt zum nächsten Abenteuer versperrt. Ganz anders in der

Fortsetzung. Hier befinden Sie sich nicht mehr auf Inseln, sondern in den Höhlen. Aber es sind natürlich keine normalen Erdlöcher, vielmehr handelt es sich um sogenannte "Warp-Räume". In jeder dieser Grotten führen sechs Durchgänge zu den verschiedenen Missionen. Und wer diese Zugänge sieht, der weiß sofort, wie die Bezeichnung Warp-Raum zustande gekommen ist. Wie in



Ein echter australischer Bandicoot sieht eher einer Ratte ähnlich als unserem orangefarbenen Helden.



Der Bösewicht Neo Cortex bedroht erneut die Welt, und Crash eilt, um sie zu schützen.

der Fernsehserie "Time Tunnel" oder dem Film "Der letzte Countdown" erinnern die Durchgänge an einen Lichtstrudel, der einem Teleporter der Enterprise sehr ähnlich ist. Und so gelangt Crash ohne zeitliche Verzögerung mal auf Cortex' Raumstation und mal in die Antarktis. Das besondere an den Warp-Räumen sind jedoch nicht die grafischen Feinheiten. Vielmehr gelangen Sie von solch einer Höhle aus in jeden der sechs vorhandenen Level. Und wenn es dann so garnicht funktionieren will, mit einer der vermaledeiten Aufgaben weiterzukommen, dann versuchen Sie es halt mit einem anderen Eingang. Vielleicht haben Sie mehr Glück, wenn Sie wieder einmal ein Erfolgserlebnis hinter sich haben.

Schöner sterben

Aber nicht nur das grundlegende Spielprinzip hat eine Überarbeitung erfahren. Auch an der Grafik hat man in den Entwicklungslabors gearbeitet. Dies an der uns vorliegenden Vorabversion zu beurteilen, ist nicht möglich. Denn einerseits sind die Programmierer noch dabei, das Outfit zu überarbeiten, und zum anderen liegt uns natürlich nur die NTSC-Variante vor. Wie es mit der endgültigen Verkaufs-CD aussieht, erfahren Sie in einem späteren Test. Laut den Angaben von

micks enthält. Dazu zählt – so grotesk es klingt – das Dahinscheiden. Wenn Ihr kleiner Hektiker wieder einmal im eisigen Wasser statt auf der anderen Seite einer Eisscholle gelandet ist, beginnt nicht sofort der nächste Versuch. Statt dessen taucht er als Eisblock wieder auf. Gleiches gilt bei einem Zusammenstoß mit den tierischen Kontrahenten. Was im ersten Teil noch Krebse und Schildkröten waren, sind am Südpol natürlich Pinguine und Robben. Und erwischt Sie einer dieser putzigen Gegner, fährt Crashes Geist mit Flügeln als Engelchen gen Himmel. Fällt ihm gar eine Säule auf den Kopf, sieht man nur noch einen von Füßen getragenen Fuchskopf durch die Gegend watscheln.

Massig mehr

In puncto Beweglichkeit hat sich ebenso etwas getan. So hatten im ersten Teil die Quadrat- und die Kreistaste dieselbe Aufgabe. Beide ließen Crash einem Tornado gleich rotieren. So schlägt er Feinde in die Flucht und Kisten kaputt. Auch bei "Cortex strikes back" – so der Name des zweiten Teils – hat die Taste Quadrat noch diese Aufgabe. Der Kreis ist hingegen für Spezialbewegungen reserviert. Was genau Crash anstellt, hängt damit zusammen, was unser kleiner Hitzkopf gerade tut. Macht er gerade einen Luftsprung, streckt er sich nochmals kräftig, womit er auch an höhergelegene Goodies kommt. Rutscht er hingegen auf einer Eisscholle – wobei Crash sofort seine Schlittschuhe anzieht – schliddert er bei einem Druck auf die Kreistaste auf seine Gegner zu und kickt diese weg.

Aber damit nicht genug! Denn im siebten Level erkundet unser Freund auch die dritte Dimension. Da aber Füchse – pardon: Bandicoots – nicht fliegen können, hilft ein Düsentriebwerk weiter, das Crash sich wie einen Rucksack auf den Rücken schnallt. Allerdings ist die Steuerung in der Luft mehr als gewöhnungsbedürftig. Und dabei verlangt Ih-

nen dieser Flug durch Cortex' Raumstation einiges an Geschick ab. Laserstrahlgeschützte Tore, glühende Rohre und Energiesäulen machen das Manövrieren mehr als schwierig. Und als wäre das nicht genug, hängen auch noch alle möglichen Nitro-Kisten in der Luft.

Doch der Flug durch die Raumstation ist noch nicht alles. Denn ähnlich wie der Ritt auf der Wildsau im ersten Teil ist der Nachfolger mit flieg-, schwimm- und fahrbaren Untersätzen vollgepfropft. Vom Eisbär über die Rakete bis hin



[1-2] Nicht nur Cortex macht Crash das Leben schwer. Auch N. Gine und N. Brio tragen ihren Teil dazu bei. [3] Steht das "N" auf Cortex' Stirn eigentlich für den Namen einer anderen Spielekonsole?

Mit seinem Jet-Pack erkundet Crash in Cortex' Raumstation die dritte Dimension.

Sony existieren jedoch für den zweiten Teil zehnmal so viele Animationssequenzen, und die Charaktere sind aus mehr Polygonen zusammengesetzt. Zudem habe man beim Rendern viel mehr Wert auf das exakte Spiel von Licht und Schatten gelegt. In wieweit diese Aussagen auch die Wirklichkeit treffen, erfahren Sie in einer der nächsten Ausgaben.

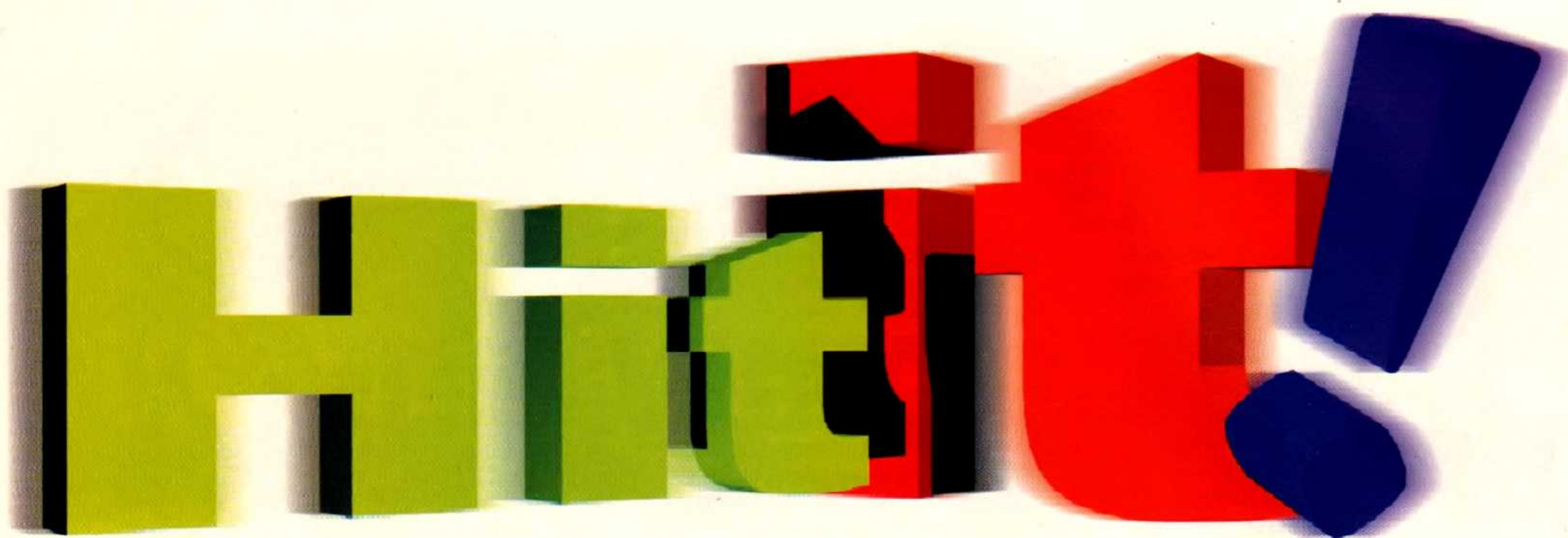
Tatsache ist aber, daß Crash Bandicoot 2 einige nette Gim-

zum Jetski macht Crash vor nichts halt, was ihn schneller ans Ziel bringt.

Und diese Wege nehmen kein Ende! Das kennzeichnet alle Level. Denn auch in Bezug auf den Umfang hat Crash Bandicoot 2 zugelegt. Einerseits sind die einzelnen Szenarien weit länger als im ersten Teil, und andererseits gibt es massenhaft versteckte Bonuslevel. pat



Angespielt | Red Asphalt



Es sind 106 Lichtjahre bis nach Hause, Sie haben einen vollen Tank, ein halbes Magazin Plasma Torpedos, es ist dunkel und Sie haben Ihre Sonnenbrille vergessen... von Mathias Locher

Das Leben auf der Erde war so friedlich und ruhig, bis ER kam: Draenek. Der Krieg gegen ihn und seine Horde war schon verloren, bevor er überhaupt richtig begonnen hatte. Und mit Draeneks Herrschaft kamen die Rennen. Nachdem er nämlich alles erobert hatte, was es zu erobern gab, führte er diese Art der Wettkämpfe ein, um seinen unerschöpflichen Blutdurst zu stillen. In diesen Rennen geht es ums Überleben, eine Niederlage bedeutet den Tod. Sechs der besten Fahrer, deren Heimatplaneten alle von dem Diktator und seiner Horde besetzt wurden, haben sich unter der Führung von Motor-mouth zusammengeschlossen. Alle träumen von Rache. Der Champion aller Rennen hat die Möglichkeit, in der Arena of

Death gegen Draenek persönlich anzutreten.

Dies ist die Geschichte, die Motor-mouth in der schönen Introsequenz von "Red Asphalt" erzählt. Zu Beginn besitzen Sie etwas Geld, um sich ein Fahrzeug zu kaufen, und fünf Erfahrungspunkte, mit



denen Sie die Fähigkeiten des von Ihnen gewählten Charakters in den Disziplinen Fahrkunst, Taktik und Aggression verbessern. Während des Rennens stehen Ihnen die genreüblichen Kameraperspektiven zur Verfügung. Ist der Wettkampf gestartet, beginnt gleich die hektische Drängel-, Rempel- und vor allem Ballerei. Jedes Fahrzeug ist seriellmäßig mit einer Offensivwaffe, wie z.B. einem Phazor oder einer Maschinenkanone ausgestattet. Zusätzlich besitzen die Gefährten noch ein gewisses Maß an Panzerung und eine nach hinten feuernende Defensivwaffe. Auf der Strecke herumliegende Extras, z.B. kurzzeitige Schutzschilde oder Nitro-Packs, sollen Ihnen helfen, das Rennen auf einem der vorderen Plätze zu beenden. Wenn Sie unter den ersten drei im Ziel sind, werden Sie mit ordentlich Geld belohnt, das Sie gleich wieder in ein besseres Fahrzeug, stärkere Panzerung, durchschlagskräftigere



Waffen oder einen leistungsfähigeren Motor investieren sollten.

Die Rennen finden auf insgesamt vier Planeten statt, jeder davon bietet mehrere Streckenvarianten. Um auf einen anderen Himmelskörper zu wechseln, muß man genügend sogenannte Chaospunkte gesammelt haben. Ist man einmal zum nächst schwierigeren Planeten aufgestiegen, gibt es kein zurück mehr. So arbeiten Sie sich langsam bis zur Arena of Death vor, wo Sie sich dann endlich den verhassten Feind vorknöpfen.

Alles in allem ist der erste Eindruck schon ganz ordentlich. Wenn die Entwickler noch ein bißchen am Gameplay feilen, darf man auf die fertige Version gespannt sein.

[1] Ihr Computer hat auf das Ziel aufgeschaltet - Feuer frei! [2] Im dicht gedrängten Verfolgerfeld geht es heiß her.



Der leicht debil dreinschauende Lou ist einer Draeneks Schergen.

KNAUIG

KURVIG



PANDEMONIUM 2

AB NOVEMBER FÜR DICH DA!



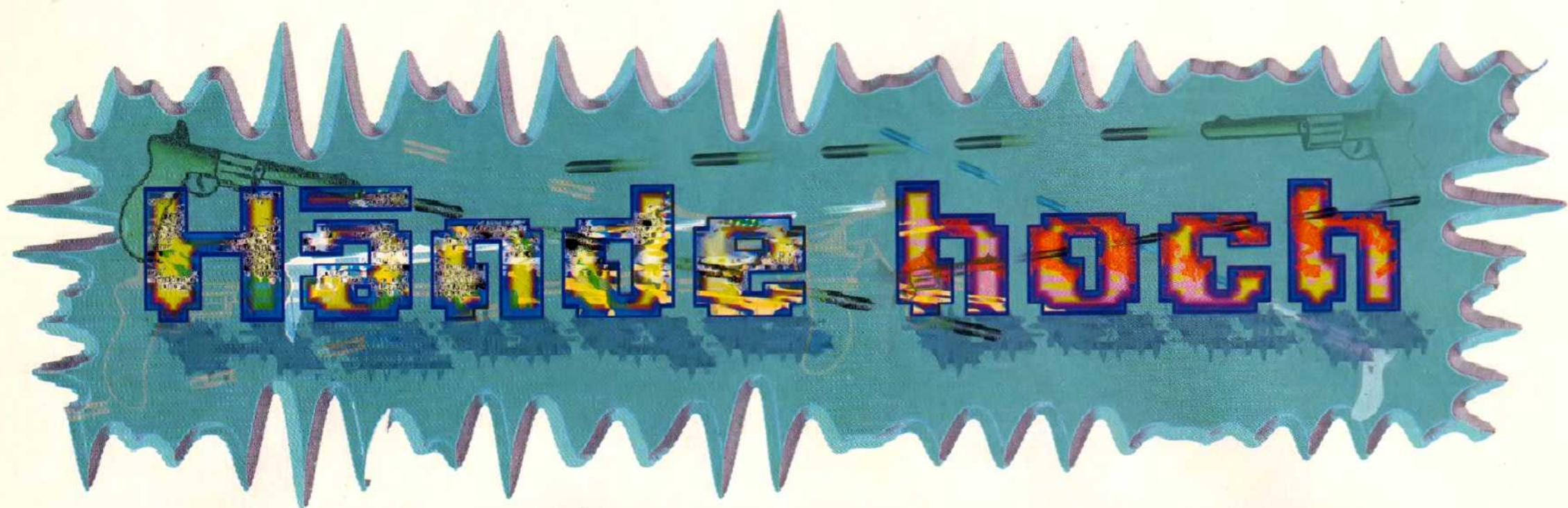
BMG
INTERACTIVE



<http://www.bmginteractive.de>

Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, the Gex character, Pandemonium 2 and the related characters are trademarks of Crystal Dynamics.
© 1997 Crystal Dynamics. All rights reserved. Distributed by BMG Interactive, A unit of BMG Entertainment.

Angespielt | Lucky Luke



Ein Cowboy mit einer Kanone, der nicht schießt, um weh zu tun. Ein Pferd namens Jolly Jumper. Ein Holzfällerwettbewerb... dabei kann es sich ja nur um einen neuen Plattformers von Infogrames handeln. von Artur Hoffmann

Bei dem Wort "Comic-Lizenz" kommen wohl auch den größten Optimisten zunächst nur die unzähligen armseligen 2-D-Plattformers dieser Art in den Sinn. Die französischen Entwickler Infogrames sind sich der großen Probleme bewußt, die entstehen können, wenn man sich auf irgendeine Lizenz verläßt und glaubt, daß diese allein zum Verkauf des Produkts reiche.



Die Betonung liegt bei **Lucky mehr auf den Puzzle- und Erforschungs-Elementen, als auf den traditionellen Reaktions-tests à la "Crash" oder "Pandemonium".**

"Gameplay wird in unserem Team sehr hoch gehandelt", meint Nadège de Bergevin, Produktionsmanager von "Lucky Luke". "Wenn das Gameplay selbst nur durchschnittlich ist, kann das eigentliche Spiel nicht gut sein." Lucky Luke selbst ist ein 50 Jahre altes Comicphänomen, ein mit allen Wassern gewaschener Cowboy, der seine Marlboro gegen Strohhalm, und seinen Whiskey gegen Softdrinks eingetauscht hat.



[1] Lucky Luke vermeidet Blutbäder und setzt mehr auf Comedygewalt, zielen Sie also auf die Gürtelschnalle! [2] In der Bar hängt alles vom richtigen Timing ab. Beginnen Sie mit ein paar geraden Linken und lassen Sie dann einige mächtige Uppercuts folgen! [3] Wenn Sie diesen Jungen niedergestreckt haben, wird ein anderer seinen Platz einnehmen.



Daß er bei der jüngeren Generation nicht allzu bekannt ist, betrachtet Infogrames eher als Glücksfall denn als Nachteil. Das französische Unternehmen möchte schließlich etwas Originelles produzieren, das aber dennoch dem "Geist" des Comics folgt. Daher war Infogrames auch nicht zufrieden damit, aus dem flachen 2-D-Comic ein flaches 2-D-Game zu machen. Sie unterzogen sich vielmehr dem schmerzhaften Prozeß der Erweiterung von Luke und der anderen Charaktere in die dritte Dimension. Luke selbst besteht aus "etwa 500 Polygonen", wie der

technische Direktor des Games, Fred Bibet verlauten läßt. "Dafür haben wir bei den anderen Charakteren ein wenig gespart", fügt er rasch hinzu. Das Game selbst verspricht eine Vielfalt von seitlich scrollenden, sowie "in-den-Bildschirm-hinein-laufenden"-3-D-Levels. Die einzelnen Stufen werden durch spezielle Sektionen – eine Saloonrauferei, ein Shoot-Out, sowie den eingangs erwähnten Holzhackerwettbewerb – aufgelockert. Somit dürfte Ihnen das Spiel nicht so schnell langweilig werden. Lukes Animationsgeschwindigkeit



■ HERSTELLER:	Infogrames	■ HERKUNFTSLAND:	Frankreich
■ ENTWICKLER:	Infogrames	■ GENRE:	Plattformer
■ VERFÜGBAR AB:	November	■ ANZAHL DER SPIELER:	1



[1] Mit Hilfe dieser versteckten Trampoline springen Sie über das Indianerdorf. **[2]** Der große Häuptling sieht irgendwie unglücklich aus – springen Sie, um seinem Zauberstab zu entkommen! **[3]** Begrüßen Sie Jolly, Ihren treuen, weißen Gaul! Später im Spiel wird er Sie zu einem Ritt auf Skiern tragen.



keit von 25 Frames pro Sekunde ist die ausreichende technische Grundlage für all die verschiedenen Aktionen, die er im Spielverlauf anbringt.

Zu den Voll-3-D-Levels führt der Designer des Spiels, Rodolphe Furrykiewicz, noch aus, daß sie dem Titel ein viel detaillierteres Aussehen verleihen möchten, als z.B. die klotzartige Umgebung bei "Tomb Raider". Die Polygone, die einen Baum darstellen, sind als borstige Tannen gestaltet, während die Blockhäuser schräge Dächer, hervorstehende Schornsteine und ein rauhes Äußeres haben. Beein-



druckend ist dies vor allem deshalb, weil Lucky Luke in einer höheren Auflösung läuft, als die meisten anderen PlayStation-Games. Zusammen mit einem sehr cleveren Nachlade-System – es wird permanent von der CD gelesen – entsteht in den Levels auf diese Weise ein unwahrscheinlich weiches und kinofilmartiges Gefühl.

Die Betonung liegt bei Lucky Luke mehr auf den Puzzle- und Erforschungs-Elementen, als auf den traditionellen Reaktionstests à la "Crash" oder "Pandemonium". Die 15 Stufen werden voll sein mit Hindernissen und nützlichen Objekten wie z.B. Minen, Lampen oder Dynamit, die es aufzuheben gilt. "Wir wollten nicht nur Standard-Power-Ups einbringen", betont Fred. Sogar in den flacher wirkenden Levels können Sie durch einen Saloon schlendern oder über Viehzäune klettern. Wenn Sie auf Ihrer Suche erfolgreich sind, bekommen Sie Zugang zu Bonus-Stages, welche Ihnen

in Form von Spezialmissionen begegnen. Hier müssen Sie z.B. heilige Gegenstände aus einem Indianerdorf entwenden.

Lucky Luke ist ein Spiel mit vielen verschiedenen Elementen. Bisher ist noch nicht sicher, wie genau die Reihenfolge der Level aussehen soll. Werden einige der bizarreren Aktivitäten, wie das Buttonzerstörende Holzhacken am Ende als langweilige oder unterhaltssame Zwischenstufe enden? Wie wird es sich anfühlen, von einer Spielstufe mit freier Bewegung in ein neues Level zu kommen, wo Sie wie auf Schienen reiten müssen? Dies sind Sorgen, die Infogrames nicht so einfach aus der Welt schaffen kann, da sich das Unternehmen zum Ziel gesetzt hat, das größtmögliche Spektrum an Gamern anzusprechen. Vielleicht gelingt ihnen ja dasselbe wie "Toy Story", das auch den Cowboy in uns allen weckte. mom



Ihre Buttons sind in höchster Lebensgefahr, wenn Sie gegen diesen Holzfäller antreten. Harte Arbeit für Ihre Punkte.



3-D-Verschwörung



Obwohl das Lucky Luke-Team früher schon an vielen SNES- und Mega Drive-Titeln gearbeitet hat ("Die Schlümpfe", "Obelix", "Tim in Tibet"), sind ihnen 3-D-Titel nicht fremd. Infogrames erfand schließlich die klassische "Alone In The Dark"-Serie für den PC (Ihnen ist die PlayStation-Umsetzung von "Alone In the Dark 2" vielleicht von unserer Cover-CD bekannt). Die Umwandlung eines flachen 2-D-Cartoon-Cha-

rakters in ein voll animiertes 3-D-Modell stellte sich als viel schwieriger heraus, als gleich ganz von Null zu beginnen. "Ich mußte noch einmal erlernen, die Dinge zu durchdenken und einen Hintergrund und ein Modell zu schaffen, anstatt Charaktere zu zeichnen", erklärt der Designer des Spiels, Rodolphe Furrykiewicz. Über das Resultat kann sich jedoch niemand beklagen: Luke, sein Pferd Jolly Jumper und die Meute von Gegnern sehen einfach wunderbar aus.



Angespielt | NHL Powerplay '98

Eiskalt erwischt!

Pünktlich zum ersten Schneegestöber will Virgin mit dem Nachfolger von "NHL Powerplay '96" die Eishockeyfans für sich gewinnen. Ob dieser Plan gelingen wird? von Artur Hoffmann

In Ausgabe 9/97 beschrieben wir die unspektakuläre Soundkulisse von "NHL Powerplay '96" mit folgenden Worten: "Die Zuschauerkulisse, scheinbar eingelullt durch das müde Puckschiebe, könnte einige Koffeinetabletten vertragen. Lediglich bei Toren und groben Fouls meldet es sich lautstark zu Wort. Das geht auch besser." Wir glauben zwar nicht, daß unsere Kritik bis in die Entwicklerstudios vorgedrungen ist, dürfen Ihnen aber trotzdem eine leichte Verbesserung ankündigen.

Das Gelbe vom Ei ist es trotzdem immer noch nicht. Dazu sind die Zuschauer, die die außergewöhnlich gut gestalteten Stadien bevölkern, viel zu unterkühlt. Lediglich der Hammondorgel und dem Stadionsprecher gebührt das Prädikat NHL-würdig, der Rest bewegt sich auf Kreisklassen-Niveau. Schade eigentlich.

Weitaus besser sieht es in Sachen Künstliche Intelligenz aus. Hier gibt es eine ganze Reihe positiver Neuerungen zu vermelden. Besonders das verbesserte Defensivverhalten der computergesteuerten Gegenspieler fällt angenehm auf. Das Resultat sind Verteidiger-

reihen, die keinen Bodycheck auslassen und zudem durch ihr nahezu fehlerfreies Positionsspiel begeistern. Vorbei sind nun die Zeiten, in denen Sie durch einen Druck auf die Beschleunigungstasten über das Feld jagten und den Puck unhaltbar versenkten. Ohne gut getimtes Paßspiel werden Sie bei "NHL Powerplay '98" schnell Ihr blaues Wunder erleben.

Auf dem Grafiksektor ist fast alles beim alten geblieben. Es gab auch keinen besonderen Grund, die ohnehin schon stark animierten Polygonspieler zu mehr Beweglichkeit zu veranlassen.

Auch bei der 98er-Version von Powerplay stellt Virgin den Realismus ganz klar in den Vordergrund. Freunden der arcademäßigen Puckschieberei wird das Bildschirmtreiben deswegen ein wenig langsam vorkommen.

Real Life

Simulationsfreaks werden allerdings Ihre wahre Freude haben, wenn Sie mit einem der 26 NHL-Teams, den All-Stars West bzw. East oder einer von insgesamt 16 Nationalmannschaften über das spiegelnde Eis flitzen, die Gegner duplieren und ein Tor nach dem anderen erzielen. Dabei müssen Sie aber die Kondition im Auge behalten. Ausgelaugte Flügelspieler sind eben nur die

Ein besonderes Lob gebührt der eingängigen Steuerungsroutine, die auch ungeübten Cracks bereits nach kurzer Zeit in Fleisch und Blut übergeht.

Hälfte wert. Besonders ein exzessiver Gebrauch der Beschleunigungstaste führt zu rascher Ermüdung der Akteure. Je nach Konstitution erholen sich die Spieler aber von den Strapazen. Falls alle Stricke reißen, schicken Sie mit einem Druck auf die R1-Taste eine frische Reihe aufs Spielfeld. Das einzige Zugeständnis



[1] Dallas liegt noch mit 1:0 in Front. [2] Diese Kameraperspektive gehört nicht zu den übersichtlichsten. [3] Ein ziemlich Gedränge.



■ HERSTELLER: **Virgin** ■ HERKUNFTSLAND: **USA**
 ■ ENTWICKLER: **Radical** ■ GENRE: **Sportsimulation**
 ■ VERFÜGBAR AB: **November** ■ ANZAHL DER SPIELER: **1-8**



[1] Die Tribünen sehen wirklich hervorragend aus.
[2] Dank der perfekten Replayfunktion... [3]... zoomen Sie sich ganz nahe an das Geschehen heran.



an die actionwütige Hockey-gemeinde ist die optionale Keilerei. Hier sollten Sie aber vorsichtig sein, da es schade ist, wenn Sie ein gesamtes Drittel ohne Ihren Topscorer auskommen müssen, nur weil ein unterbelichteter Gegner einen Fight anzettelt.

Wie es sich für eine moderne Eishockeysimulation gehört, verfügt auch PP '98 endlich über einen Editor, mit dessen Hilfe Sie Ihre Wunschspieler erschaffen. Außerdem dürfen Sie nach Herzenslust tauschen und entlassen. Leider ist den Programmierern dabei ein kleiner Fauxpas unterlaufen: Mario Lemieux ist schon lange nicht mehr für die Pittsburgh Penguins aktiv (siehe Extrakasten)!

Ein besonderes Lob gebührt der eingängigen Steuerungs-routine, die auch ungeübten Cracks bereits nach kurzer Zeit in Fleisch und Blut übergeht: In der Offensive dient die QUADRAT-Taste zum Schießen, mit X wird gepaßt bzw. zum nächsten Spieler gewechselt, DREIECK dient zum Beschleu-

nigen, und mit dem KREIS-Button lassen Sie einen harten Slapshot los bzw. tauschen diesen an.

Alles in allem lassen die ersten Eindrücke auf ein starkes Spiel schließen. Ob es aber ausreicht, um den in dieser Ausgabe zum Referenzspiel gekürten EA-Vertreter "NBA '98" vom Eishockey-Thron zu stoßen wird erst ein endgültiger Test klären.

pat



Game It!

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

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

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

Preise Stand 11.9.97

* = noch nicht verfügbar am 11.9.

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	
Abe's Odyssey*	84,95 N
Actua Golf 2*	84,95 N
Actua Soccer	39,95 N
Actua Tennis*	84,95 N
Agent Armstrong*	79,95
Air Combat Platinum	39,95
Alien Trilogy	42,95
Alone in the Dark 2*	84,95
Auto Destruct	84,95 N
Ayrton Senna Kart Duel*	79,95 N
Ball Blazer Champions*	84,95
Baphomet's Fluch	74,95
Battle Arena Toshinden	39,95
Battle Arena Toshinden 2	69,95
Battle Arena Toshinden 3*	74,95 N
Battle Sport	74,95
Battle Station	77,95
Boat Wars*	79,95 N
Blast Chamber	84,95
Bleifuß 2*	69,95
Blazing Dragons	74,95
Broken Helix*	84,95
Bubble Bobble 2*	77,95
Bug Riders*	74,95 N
Bust a Move 2	42,95
Bust a Move 3*	59,95 N
Cheasy	84,95
Command & Conquer	84,95
C.O. 2: Alarmstufe Rot*	84,95 N
Contra	84,95
Cool Boarders	77,95
Courier Crises	79,95 N
Crash Bandicoot	89,95
Croco	84,95 N
Crow: City of Angles	74,95
Crypt Killer	84,95 P
D	39,95
Destruction Derby	39,95
Destruction Derby 2	39,95
Devil Deception*	79,95 N
Disruptor	49,95
Dungeon Keeper*	84,95
Dynasty Warriors*	89,95
Excalibur	84,95
Exhumed	74,95
Explosive Racing	84,95
Extreme Games 2	69,95
Fade to Black	39,95

www.gameit.de
 alle Links zur Spielewelt

Fantastic Four	79,95
Fifa 96	44,95
Fifa 97	59,95
Fighting Force*	a A
Final Fantasy Tactics*	a A
Floating Runner	84,95
Flottnmanöver*	79,95
Formel 1 '97*	89,95
Formel 1 '98*	89,95 N
Frogger	79,95
G-Police*	a A
Grand Theft Auto*	79,95
Hard Boiled	84,95
Heaven's Gate*	79,95
Heracles	84,95
Herks Adventure*	84,95
Hexen	84,95
Hulk	74,95 N
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 N
Iron & Blood	39,95
Iron Man/KO	39,95
Jet Rider	69,95 P
John Madden NFL '97	89,95
John Madden NFL '98	84,95
Kick Off '97	89,95 N

Star Wars Video
 Teil 1, 2, 3 je 34,95
 Triologie
 + the making of 79,95

King of Fighters	69,95
Korami Open Golf	39,95 P
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
Machine Hunter*	69,95 N
Magic the Gathering*	74,95
Marvel Super Heroes*	79,95
Mass Destruction	74,95
MDK*	89,95 N
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
Motor Mash*	79,95
MTV's Slamscape	69,95
Myst '98	79,95
Nascar '98	79,95
NBA in the Zone 2	84,95
NBA Hangtime	84,95

Titel des Monats
Oktober:
F1 '97
89,95

Knallhart kalkuliert
 Unsere
TOP 10

Agent Armstrong	79,95
Lucky Luke*	89,95
Resident Evil Dir. Cut	79,95
Soulblade	79,95
Streetfighter EX Plus	79,95
Suikoden	84,95
Tomb Raider	77,95
V-Rallye	79,95
WC 4	79,95
Warcraft 2	84,95

PSX HARDWARE

Blaze - die neue Zubehörmärke	
Avenger Lightgun	89,95 N
Controller in 10 Farben	39,95 N
Infrarot Controller (2 Pads)	89,95 N
VRF1 Lenker mit Pedal	139,95
NPro Arcade Stick	69,95 N
Testieger MegaFun 6/97-	
RF Adapter Antenne	29,95 N
Controller Sony	37,95
Controller Sony Analog	49,95 N
Controller	89,95 N
Euro-Scart Kabel	69,95
Gamebuster Modul	49,95
Gamemiller Modul	49,95
Lenker mit Pedal	99,95
Link Kabel	19,95
Mad Catz Lenker	129,95 N
Memory Card Sony 15 Slot	54,95
Memory Card 15 Slot	19,95
Memory Card 150 Slot	44,95
Memory Card 360 Slot	59,95
Memory Card 720 Slot	89,95
Mouse	49,95
Multi Tap	69,95
Beacon	69,95
GC-Link Paket	79,95
Playstation Tasche	79,95
incl. Memory Card u. Controller	
Predator Lichtpistole	89,95
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!

64283 Darmstadt:
 Heliapassage

Neueröffnung!
18.10.97
Heliapassage

71032 Böblingen:
 Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen:
 Metzgergasse 1 - 07071/21847

87435 Kempten:
 In der Brandstatt 6 - 0831/17762



88131 Lindau:
 Kolpingstr. 3



Auf die Frage nach den berühmtesten Spielern der NHL werden im allgemeinen drei Namen genannt: Wayne Gretzky, Eric Lindros und Mario Lemieux.

Zum Ruhm des letzteren tragen nicht nur seine herausragenden Leistungen auf dem Eis, sondern auch seine schwere Krankheit bei. Der Starstürmer der Pittsburgh Penguins, der zu den sieben Spielern gehört, die die "Hart Trophy" für den besten Spieler der Profiliga mindestens dreimal gewonnen haben, verkündete nach der diesjährigen Play-Off-Niederlage gegen die Philadelphia Flyers seinen endgültigen Rücktritt - ganz Pittsburgh war geschockt.

Seine Beliebtheit zeigt sich auch in der Ankündigung von Tom Murphy, Bürgermeister von Pittsburgh, die bisherige Postanschrift des Eishockeyvereines "500 Auditorium Place" in "66 Mario Lemieux Place" zu ändern. Seine Rückennummer 66 wird nie mehr vergeben, und selbst sein Spind soll versiegelt und in Glas gegossen werden.



Angespielt | Magic: The Gathering



Sind Sie bereit für's Duell der Zauberer? Mit "Magic: The Gathering" präsentiert Acclaim Entertainment eine **PlayStation-Adaption** des bekannten **Sammelkarten-Spiels**, dessen Suchtpotential bereits **Millionen von Spielern rund um den Erdball erlegen sind.** von Michael Schmithäuser



Für die einen ist es ein schnödes Kartenspiel, für die anderen ist es eine regelrechte Sucht – die Rede ist von Magic: The Gathering, einem genialen Mix aus Sammelleidenschaft, Strategie- und Glücksspiel. 1993 von einem Mathematikprofessor aus Seattle erdacht, eroberte Magic im Nu die Fantasy-Shops auf der ganzen Welt und zog Millionen von Hobby-Zauberern in seinen Bann. Die Startauflage von 10 Millionen Karten war bereits in den ersten sechs Wo-



chen restlos ausverkauft, was Professor Richard Garfield und sein Unternehmen "Wizard of the Coast" zur Auflage zahlloser weiterer Kartensets bewegte. Mittlerweile hat die Auflage die Milliardengrenze überschritten, und auch in

Deutschland grassiert bereits das Karten-Fieber.

Magische Karten

Mit traditionellen Kartenspielen wie Poker, Skat oder Watten hat Magic so gut wie gar

[1] Die einzelnen Schauplätze sind eine hochauflösende Augenweide. **[2]** Im Build-Fenster stellen Sie Ihre Zaubersprüche für das Duell zusammen. **[3]** Die Duelle werden aus der Vogelperspektive betrachtet.



BANKIRRTUM ZU DEINEN GUNSTEN.



Jürgen Schneider: Immobilien-Experte

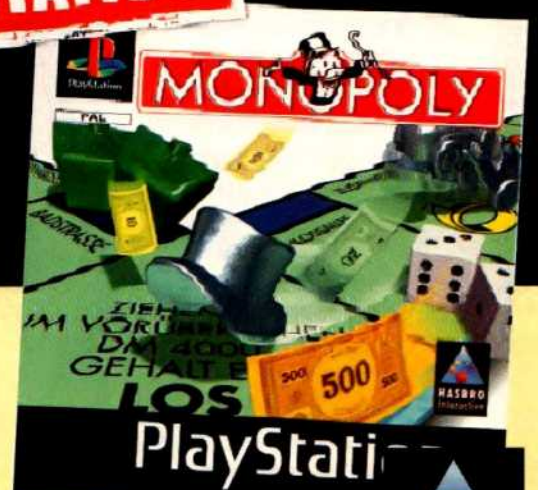
- \$ mehr als 800 Animationen
- \$ 3D-Darstellung der Häuser & Hotels
- \$ Mehrspieler-Modus
- \$ komplett in Deutsch
- \$ unterstützt PlayStation-Maus



Mal ganz ehrlich: Im Spiel, wie im Leben geht's doch immer nur um das eine — Geld, Geld und nochmals Geld. Klar, daß es beim Monopoly für PC oder PlayStation genauso läuft.

An das große Geld kommen Sie nur mit Raffinesse und Geschick. Nutzen Sie die Vorteile der neuen Versionen, und nehmen Sie die Straßen vor dem Kauf unter die Lupe. Einen Bankirrtum können wir Ihnen aber ebenso wenig versprechen, wie einen Freispruch vor Gericht.

**JETZT FÜR
PLAYSTATION**



PC
CD-ROM

PlayStation

www.hasbro.com

HASBRO
Interactive

Angespielt | Magic: The Gathering

Die Zauberer von Corondor

Sieben mächtige Magier kämpfen um die Vorherrschaft im Fantasy-Reich Corondor. Hier die Charaktere im Überblick:

Die Fürsten der Dunkelheit



Die dunklen Magier Tevesh Szat, Leshrac und Geyadrone wollen Dunkelheit und Verderben über die Ländereien von Corondor bringen.

Die Zauberer des Lichts



Die rechtschaffenden Magier Jared Carthalion, Kristina of the Woods und der Minotaurus Sandruu kämpfen für das Gute in Corondor und stellen sich den Kreaturen der Finsternis in den Weg.

Der Battlemage



Ravidel trägt den Titel des "Battlemage" und ist der mächtigste Magier in ganz Corondor. Er ist hin- und hergerissen zwischen Gut und Böse – doch wer sich ihm in den Weg stellt, den rafft er mit seiner ganzen Macht gnadenlos dahin.

nichts zu tun. Aus einem Pool von mehr als tausend Bilderkarten stellt man sich ein "Deck" von 60 Karten zusammen – schon diese Auswahl ist eine Wissenschaft für sich, und wird von Magic-Spielern mit größter Akribie betrieben. Es gibt Länderkarten, Zaubersprüche, magische Kreaturen und Artefakte, die für das bevorstehende Duell mit größter Sorgfalt und strategischem Weitblick ausgewählt werden

müssen. Sitzen sich die beiden Duellanten dann endlich am Spieltisch gegenüber, beginnt ein heftiger Schlagabtausch, der meist gerade mal eine halbe Stunde in Anspruch nimmt. Jeder der Kontrahenten geht mit 20 Lebenspunkten ins Rennen, die durch gezielte magische Angriffe dezimiert werden müssen. Für jeden Zauber gibt es einen Gegenzauber, für einen Gegenzauber einen Gegen-Gegenzauber und so weiter, und so fort. Besonders mächtige Karten, mit denen man den Gegner vernichtend schlagen kann, sind dünn gesät – manche seltene Spitzenexemplare werden für 500 Mark und mehr gehandelt.

Nun unternimmt der Unterhaltungsriese Acclaim Entertainment den Versuch, die Faszination des realen Spiels auf den Bildschirm zu übertragen. "Magic: The Gathering – Battlemage" bietet alle Basis-Karten

des Originals, sowie einige Leckerbissen aus Special-Editions wie das "Mirage Expansion Set". 200 Original-Artworks haben ihren Weg auf die PlayStation-CD gefunden – überhaupt ist die digitale Ausgabe des Kartenspiels eine optische Augenweide. Spielkarten, Kreaturen, Artefakte

Der gemeine Action-Fan wird mit der ungeheuren Komplexität und Spiel-tiefe dieses Titels nur wenig anfangen können.

und Kampfschauplätze werden als hochauflösende Grafiken in erstklassiger Qualität dargestellt.

Zwei unterschiedliche Spielvarianten sorgen für Abwechslung: Der Duell-Modus ist stark an das Original angelehnt und lässt zwei Magier aufeinander los. Sie treten gegen einen von sechs Computergegnern an oder wagen ein Splitscreen-Spiel gegen einen Partner aus Fleisch und Blut. Auch der Campaign-Modus bietet spannende Machtkämpfe – allerdings werden diese von einem strategischen Eroberungs-Feldzug umrahmt. Dabei müssen Sie sich im Wettstreit gegen die sechs Computer-Zauberer alle 30 Territorien des Reiches Corondor unter den Nagel reißen.

Rauchende Köpfe

Spielerisch ist Battlemage – gelinde gesagt – ein harter Brocken. Der gemeine Action-Fan wird mit der ungeheuren Komplexität und Spiel-tiefe dieses Titels nur wenig anfangen können. Doch selbst ausgesprochene Strategen dürfen sich zunächst einmal auf stundenlanges Handbuch-Studium und Ausprobieren einstellen.



[1] Im Conquer-Modus warten die Ländereien von Corondor auf ihre Eroberung durch den mächtigsten aller Zauberer. **[2]** Kommunikation wird im Conquer-Modus großgeschrieben. Wohl dem, der sich für die richtigen Antworten entscheidet...



■ HERSTELLER: **Acclaim** ■ HERKUNFTSLAND: **USA**
 ■ ENTWICKLER: **Realtime** ■ GENRE: **Strategie**
 ■ VERFÜGBAR AB: **September** ■ ANZAHL DER SPIELER: **1-2**



1 Sechs Charaktere stehen für Ihren Eroberungs-Feldzug zur Auswahl. **2** Im Duell-Modus wird gezaubert, was die Karten hergeben. **3** Wände und andere Hindernisse machen manche Sprüche unwirksam – eine neue Komponente, die nur die PlayStation-Variante des Kartenspiels bietet.



Auch mit der Joypad-Steuerung muß man sich aufgrund der vielen Tastenkombinationen erst einmal anfreunden. Immerhin glänzt die perfekt gestylte Oberfläche mit beispielhafter Übersicht.

Zunächst einmal dürfen Sie sich im "Archiv" alle verfügbaren Sprüche zu Gemüte führen – inklusive einer ganzen Liste von Parametern. Jeder Spruch unterscheidet sich in Mana-Kosten (diese sind wiederum in vier Mana-Farben eingeteilt), Auswirkungen, Anwendungsmöglichkeiten und Spezialfähigkeiten. Danach wechseln Sie ins "Build"-Fenster, wo Sie sich für die Sprüche entscheiden, die Sie ins anschließende Duell mitnehmen möchten. Unerfahrene Spieler können auf vordefinierte Sets zurückgreifen. Dann beginnt der eigentliche Kampf – die zwei Kontrahenten werden zufällig innerhalb eines mehrerer Bildschirmen umfassenden Terrains platziert und beginnen augenblicklich, sich Zaubersprüche

um die Ohren zu hauen. Dabei ist atemlose Hektik angesagt: Ständig müssen Sie Ihren riesigen Kartenstapel nach effektiven Angriffs-Sprüchen durchsuchen, während Sie die Attacken Ihres Gegners im Auge behalten und sofort passende Gegenmaßnahmen ergreifen müssen. Zitternde Hände und rauchende Köpfe sind garantiert.

Das Hardcore-Strategiespiel von Acclaim dürfte in Sachen Komplexität den absoluten Spitzenplatz im Genre einnehmen – dagegen wirken die bisherigen Strategie-Hämmer wie "Warcraft" oder "Command & Conquer" wie belanglose Action-Kloppereien. Fans der Kartenspiel-Serie werden garantiert viel Freude an dieser gelungenen Adaption haben. Ob sich Magic: The Gathering auch für den Rest der PlayStation-Gemeinde eignet, werden wir in einem ausführlichen Test in einer der nächsten Ausgaben ermitteln.



SCHNEEWEIß

BESTELLSERVICE FÜR
COMPUTER & VIDEOGAMES

Jörg Schneeweiß · Beethovenstraße 4
04838 Eilenburg

Tel.: 0 34 23 / 75 73 32
Fax.: 0 34 23 / 75 73 33

Öffnungszeiten: Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00

Neu! PC-CD Rom - PlayStation
Nintendo 64 - Lösungsbücher
Zubehör für alle Systeme

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation	288,- DM
NeGeon	79,- DM
Analog Pad	58,- DM
Memory Card 8 MBit	68,- DM
Memory Card 24 MBit	88,- DM
Memory Card 48 MBit	98,- DM
Agent Armstrong	88,- DM
Bleifuß 2 (Dez) dt.	78,- DM
Broken Helix e/dt	102,- DM
Croc dt.	83,- DM
Darklight Conflict	83,- DM
Discworld 2	88,- DM
Formel 1 '98 dt.	99,- DM
G-Police e/dt	102,- DM
Jurassic Park 2 dt.	84,- DM
Lifeforce Tenka e/dt	98,- DM
Little Big Adventure dt.	83,- DM
Monster Trucks e/dt	89,- DM
Moto Racer dt.	83,- DM
NHL Hockey '98 dt.	83,- DM
Nuclear Strike	83,- DM
Oddworld: Abe's Oddysee dt.	83,- DM
PaRappa the Rapper dt.	78,- DM
Perfect Weapon dt.	83,- DM
Porsche Challenge dt.	78,- DM
Rage Racer dt.	98,- DM
Rally Cross dt.	78,- DM
Rapid Racer (Okt) e/dt	96,- DM
Resident Evil DC	
+Demo R.E. 2 (Nov) e/dt	86,- DM
Soul Blade e/dt	96,- DM
Syndicate Wars	83,- DM
Tomb Raider dt.	83,- DM
Tomb Raider 2 dt.	85,- DM
V-Rally	85,- DM
Warcraft 2 dt.	83,- DM

NINTENDO 64

Nintendo 64 komplett	288,- DM
Controller (versch. Farben)	58,- DM
Memory Modul 1 Meg	38,- DM
Memory Modul 5 Meg	78,- DM
Gamebuster	78,- DM
Blast Corps dt.	108,- DM
Clayfighter 63 1/3 (Okt) e/dt	136,- DM
Extreme G (Nov) dt.	136,- DM
FIFA Soccer 64 dt.	89,- DM
Haxon 64 dt.	128,- DM
Int. Superstar Soccer 64 e/dt	135,- DM
Lylat Wars + Vibration Pack (Star Fox) dt.	128,- DM
Multi Racing Championship dt.	128,- DM
NBA Hangtime dt.	128,- DM
Pilotwings dt.	106,- DM
Shadow of the Empire dt.	128,- DM
Super Mario 64	88,- DM
Super Mario Kart 64	88,- DM
Turok dt.	129,- DM
Wave Race dt.	88,- DM

PC-CD ROM

688i Hunter Killer	75,- DM
Akte Europa dt.	75,- DM
Anstöß 2 dt.	78,- DM
Atlantis dt.	78,- DM
Carmageddon dt.	69,- DM
Comanche 3 dt.	69,- DM
Command & Conquer 2 dt.	82,- DM
Command & Conquer	
Gegenangriff dt.	29,- DM
Der Industriegigant dt.	69,- DM
Diablo e/dt	78,- DM
Discworld 2	85,- DM
Down in the Dumps dt.	39,- DM
Dungeon Keeper dt.	75,- DM
Earth 2140 dt.	39,- DM
Ecstasia 2 dt.	78,- DM
FIFA '97 dt.	64,- DM
FIFA Soccer Manager dt.	69,- DM
Heroes of Might & Magic 2 dt.	68,- DM
Legacy of Kain dt.	75,- DM
Little Big Adventure 2 dt.	75,- DM
MDK e/dt	49,- DM
Motor Racer dt.	75,- DM
Need for Speed 2 dt.	74,- DM
Phantasmagoria 2	69,- DM
POD dt.	69,- DM
Projekt Paradise dt.	29,- DM
Road Rash dt.	39,- DM
Shadow of the Empire e/dt	79,- DM
Shacklock Holmes 2 dt.	39,- DM
Theme Hospital dt.	74,- DM
Time Commando dt.	38,- DM
Warcraft 2 dt.	39,- DM

Versandkosten NN DM 6.90.
ab 3 lieferbaren Softwareartikeln
Versandkostenfrei.
Hammerpreise überzeugen Sie sich selbst.
Inklusive Transportversicherung und
Sicherheitsverpackung.

Unsere kostenlosen Preiskataloge können Sie mit
frankiertem (3 DM) und adressiertem Rückumschlag
anfordern, oder liegt auf Wunsch ihrer Bestellung bei.
Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20 Lieferkosten.
Rücksendungen bitte vorher mit uns absprechen.
Druckfehler und
Preisänderungen vorbehalten.

Neu!

DEMNÄCHST: PRIMALGAMES IM INTERNET



SONY PLAYSTATION

Grundgerät	DT 289,95
RGB-Kabel	DT ab 19,95
PSX Umbau	DT 59,95
Memory Card	DT ab 29,95
Agent Armstrong	88,95
Bleifuß 2 (Dez)	79,95
Broken Helix	109,95
Castle X	89,95
Command & Conquer	99,95
Crash Bandicoot II	99,95
Starwars Force	89,95
Distruction Derby	99,95
Dungeon Keeper	99,95
FIFA 97	89,95
Fighting Force	89,95
FIA Formel 1 '97	109,95
Final Fantasy VII	US 139,95
Frogger	DT 99,95
Heaven's Gate	DT 99,95
Livingston Deathtrap	DT 89,95
ISS Pro	DT 99,95
Legacy of Kain	DT 89,95
Mechwarrior 2	DT 89,95
Micro Machines V3	DT 99,95
Monster Truck	DT 89,95
Nightmare Creatures	DT 89,95
Nuclear Strike	DT 89,95
NBA in the Zone II	DT 99,95
Powerplay Hockey	DT 79,95
Oddworld	DT 99,95
Overboard	DT 89,95
Platinum Spiele	DT 89,95
Pang Collection	DT 89,95
Porsche Challenge	DT 79,95
Rebel Assault II	DT 99,95
Resident Evil D.C.	DT 89,95
Rage Race	DT 99,95
Soul Blade	DT 99,95
Syndicate Wars	DT 89,95
TEKKEN II	DT 99,95
Tomb Raider II	DT i.V.
Transport Tycoon	DT 89,95
V-Rally	DT 89,95
Warcraft II	DT 89,95
Wing Commander IV	DT 89,95
Xevius 3D	DT 79,95
Z	DT 79,95

LAUFEND NEUE COOLE
SONY & NINTENDO IMPORTE CALL !!!
SHOP IN DER EUROPA-GALERIE
KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7
44787 BOCHUM

LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN



Versand per Nachnahme, Porto & Verpackung
10,- DM + NN. Softwarebestellung ab 250,- DM
frei, Annahmeverweigerung
berechnen wir pauschal mit DM 20,-.

PHONE: 034 23 75 73 32 + 91 60 63 31 HÄNDLERFAX: 91 60 63 32

Ein Musikadventure aus Japan überrascht mit einem **einzigartigen Spielkonzept**, das den Softwaremarkt so herrlich erfrischend **aufwirbelt wie eine Meeresbrise**. Die Rede ist von **"Depth"**, einem Erlebnis ganz besonderer Art. **Tauchen Sie ab in eine märchenhafte Unterwasserwelt...**

von Marcel Peters

Das Spiel aus dem Meer

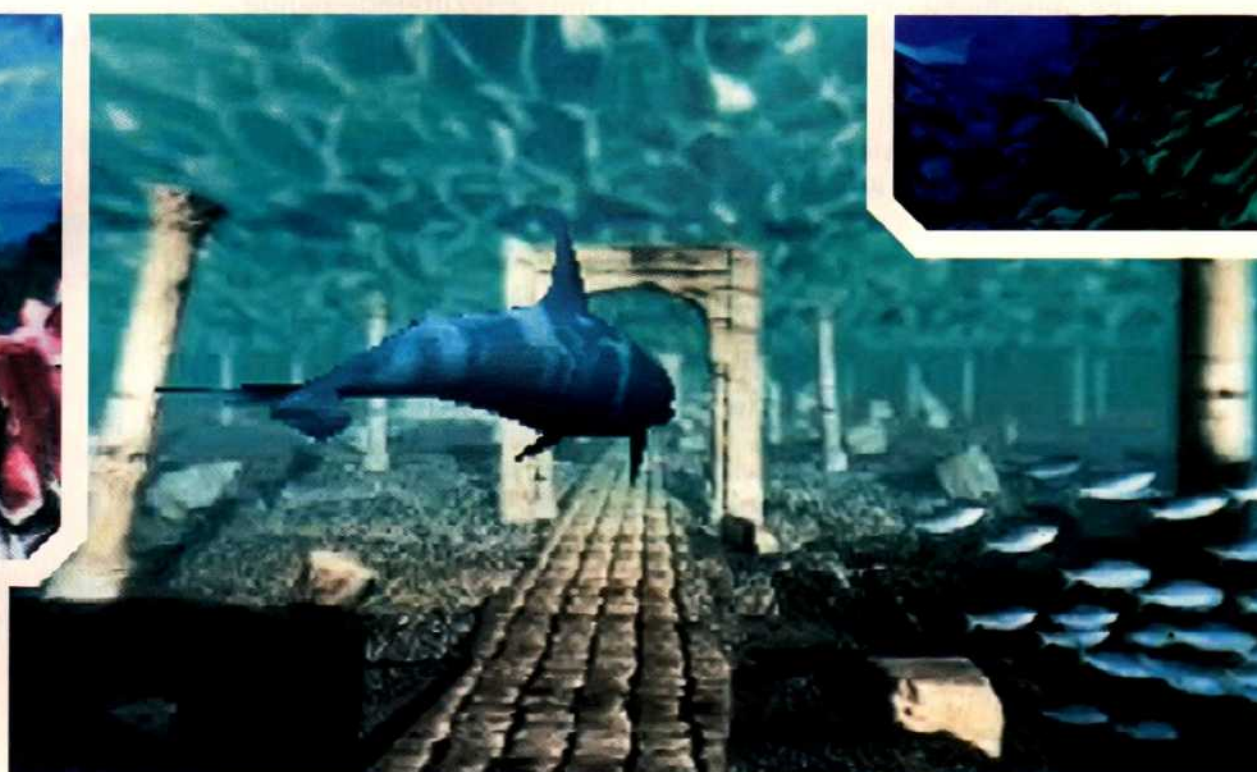
Diesen Titel zu beschreiben ist selbst für einen routinierten Spieltester keine leichte Aufgabe. Ich habe in meinem Leben schon einige Games gesehen, doch wer Depth mit seiner sensationellen Optik zum ersten Mal erblickt, der denkt nicht mehr an den nächsten Artikel (Abgabetermin natürlich schon überzogen), sondern wird von der faszinierenden Unterwasser-

welt vollkommen in den Bann gezogen. Vergessen ist der Taucherurlaub auf den Malediven (sowieso viel zu teuer!) oder die legendäre Reise "20.000 Meilen unter dem Meer" (dauert eh viel zu lange!) – es genügt, die schwarze

Scheibe in die PlayStation zu legen, den Start-Button zu drücken, und nur einige Meter unter der türkisblauen Wasseroberfläche nimmt das reizvolle Erlebnis seinen Lauf. Neu und ebenso einzigartig bei Depth: Es gibt kein festgesetztes, de-



Faszinierende Unterwasserlandschaften, die von echten Meeresbiotopen fast nicht mehr zu unterscheiden sind, verwirklichen das komplexe Spielkonzept von Depth. Die meisten Hintergrundgrafiken sind gerendert, der Delphinkörper ist aus zahlreichen Polygonen modelliert. Lassen Sie Ihre Seele baumeln!



■ HERSTELLER:	SCEE	■ HERKUNFTSLAND:	Japan
■ ENTWICKLER:	SCE Japan	■ GENRE:	Musik-Adventure
■ VERFÜGBAR AB:	Anfang '98	■ ANZAHL DER SPIELER:	1

finites Ende. Haben wir uns das nicht immer gewünscht? Spielen um des spielens willen – ohne das unangenehme Gefühl im Kopf: Schade, bald ist das Abenteuer vorbei?

Depth kommt in Frieden

Das New Age-angehauchte Game im feuchten Element konfrontiert den Abenteuerer nicht mit aggressiven Haien, tödlichen Treibnetzen und verseuchten Gewässern, sondern läßt dem Spieler vollkommene Bewegungsfreiheit, ohne daß er auf Hindernisse oder gefährliche Situationen stößt. Sie schlüpfen in den gewandten, kraftvollen Körper eines exzellent animierten Delphins; so dürfen

senden sie hochfrequente Ortungslaute aus, die der Mensch als Klicklaute wahrnimmt und die in den Kehlkopftaschen der Meeressäuger erzeugt werden. Das Gehirn der Delphine ist hoch entwickelt, und sie besitzen ein großes Repertoire an Lautäußerungen und die Fähigkeit, Probleme zu lösen und erreichen nahezu das Intelligenzniveau von Menschenaffen. Diesen phänomenale Eigenschaften kommt in Depth eine große Bedeutung zu.

DJ Dolphin

So schön das beschriebene Delphinleben auch ist, Sie müssen schon etwas tun, um



zur Auswahl. Auch Soundschnipsel, die Sie im Laufe des Spiels fleißig aufsammeln, dürfen Sie nun zu einem hitverdächtigen Stück zusammensetzen. Das erfordert vom Spieler natürlich "Musik im Blut", doch ist der Unterwasser-Pop-Hit erst einmal fertig, dürfen Sie zur Belohnung



Die grundlegende Idee des Spiels ist das Aufsammeln von verschiedenen Tönen. Diese werden zu komplexen Musikstücken zusammengesetzt und lassen sich in den Soundstudios unter Wasser nachbearbeiten und abspeichern.



Sie intensiv und stilvoll die künstliche Welt unter Wasser genießen. Nach kurzer Zeit haben Sie sich an Ihr neues Alter Ego gewöhnt und planschen durch technisch perfekt gerenderte Unterwasserwelten. Tausende von Fischschwärmen ändern wie auf ein geheimes Kommando die Richtung und ziehen elegant an Ihnen vorbei. Bald erreichen Sie bunte Korallenbänke, driften sanft mit einigen wenigen, dynamischen Bewegungen Ihrer Schwanzflosse über den aufwirbelnden Sand hinweg, und vor Ihren Augen baut sich eine geheimnisse, versunkene Stadt auf. Das sagenumwobene Atlantis?

Kleine Meereskunde

Delphine besitzen durch die Sonar-Ortung eine der erstaunlichsten Sinnesleistungen im Tierreich. Zur Orientierung

in weitere Level zu schwimmen. Hierfür haben sich die Entwickler etwas Nettes einfallen lassen: Spielen Sie den Unterwasser-DJ.

Selbstkreierte Ambient- und Technostücke sind der Schlüssel zum Erfolg und bilden den Ruhm über die Weltmeere hinweg. Je nachdem wie die Hits ankommen, erschließen sich Ihnen weitere Level. In Depth sind auf Sandboden gebaute Soundstudios integriert. Wie ein echter Discjockey basteln Sie dort Musik und sogar Farben zu einem kunstvollen Gesamtwerk zusammen. Lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf. Zahlreiche Samples, Effekte, Rhythmen, Beats und polarisierende Bildschirmanimationen stehen dem schwimmenden Säugetier

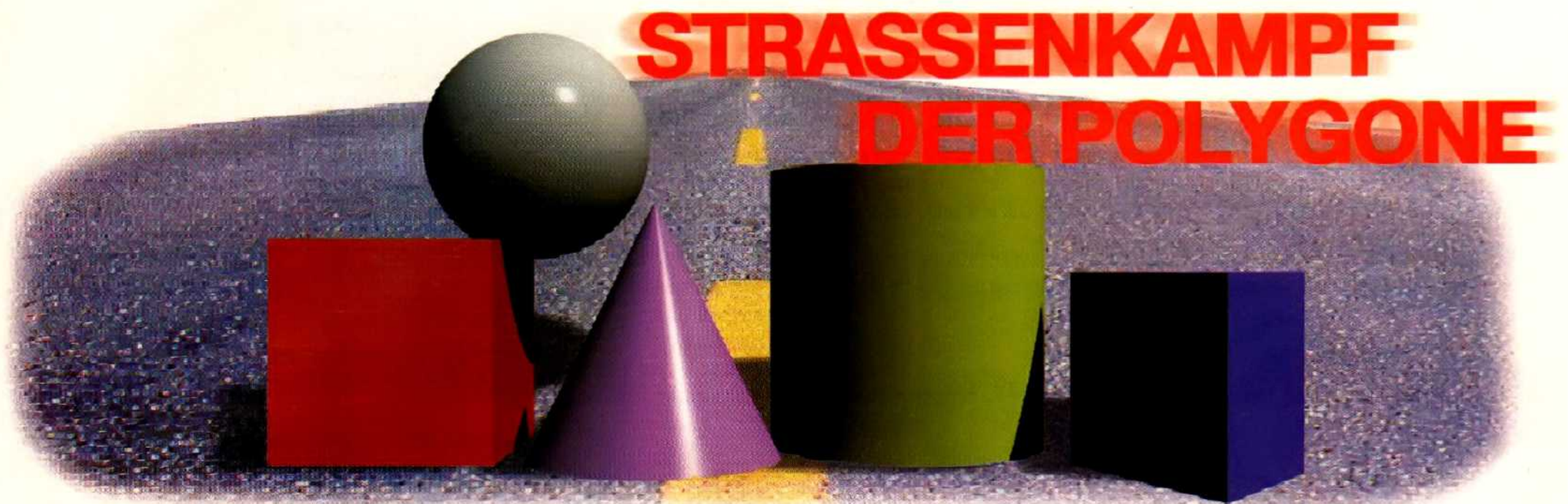


durch weitere sensationelle Meereslandschaften gleiten.

Durch die subtile Grafik und geniale Spielidee avanciert Depth zu einer echten Rarität auf dem Markt der Konsolenspiele. Wir hatten für die Preview nur die japanische Version vorliegen, doch wir werden Sie selbstverständlich über eventuelle Änderungen informieren. Lesen Sie in einer der nächsten Ausgaben über den Aufstieg eines virtuellen Delphins zum größten Unterwasserkomponisten der Meere. mom



Angespielt | Street Fighter Ex Plus Alpha



STRASSENKAMPF DER POLYGONE

Die "Street Fighter"-Serie ist bereits ein Mythos. Auch wenn andere Spiele des Genres technisch perfekter sind, bleibt dieser 2-D-Klassiker doch umringt von einer treuen Fangemeinde. Jetzt kommt er im neuen 3-D-Outfit. von Ingo Böhme

Nach langem Zögern springt auch Capcom mit seinem neuesten Beat'em-Up-Titel auf den 3-D-Zug der PlayStation-Spiele: "Street Fighter Ex Plus Alpha" heißt die neue Inkarnation eines alten Spiels.

Street Fighter Ex Plus Alpha. Diesen Namen muß man sich erst mal auf der Zunge zergehen lassen. Nicht so schnöde wie "Tekken 2" oder gar "Soalblade". Wie ein Geheimcode ist schon der Titel für echte Fans der Prügelserie Aussage genug.

Die Street Fighter Geschichte spielt in der zweiten Dimension. Reine Sprite-Animationen machen dieses Game – egal in welcher Version – so realistisch wie einen RTL2-Zeichentrickfilm aus Japan. Verzernte Gesichter, Urschreie und etliche Kampftechniken, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat. Da fliegen Bumerangs aus purer Energie, und Feuerbälle entzünden den Gegner. Dennoch hat dieses Prügelspiel eine große Fangemeinde. Nicht zuletzt, weil es kaum eine Spielhölle gibt, in der nicht ein SF-Automat steht.

Aber nun steigen sie ein in die schöne, dreidimensionale PlayStation-Welt, die Macher der Straßenoper. Und so wur-



[1] Solange die Darsteller nur Briefmarkengroß erscheinen, wirken sie akzeptabel. **[2]** Sobald die Kamera sich nähert, wirken sie eher wie ein kubistisches Gemälde.



den aus den platten Pixelanimationen Polygon-Charaktere, und die abgehackten Bewegungen wurden geschmeidig. Dazu verwendete man bei Capcom das Motion-Capture-Verfahren, bei dem reale Darsteller mit Hilfe von Sensoren abgetastet und deren Bewegungsabläufe auf Drahtgittermodelle übertragen werden. Diese Modelle belegt man dann einfach mit einer Textur, und fertig ist der geschmeidige Fighter. Als kleiner Gag ist eines der Urmodelle als Spezialcharakter übriggeblieben. Dieser Kämpfer ist fast durchsichtig und sieht aus, als bestünde er aus grünen Strichen. Allerdings sollten Sie ihn dennoch nicht unterschätzen, denn er hat es in sich. Aber auch bei den übrigen Charakteren ist Vorsicht geboten,

denn jeder einzelne hat seine Stärken und seine ganz gemeinen Special-Moves.

Insgesamt sind es 23 verschiedene Fighter, wobei Ihnen anfangs "nur" 19 zur Auswahl stehen. Die restlichen vier müssen Sie sich erst einmal verdienen. Und da Wahl und Qual Hand in Hand gehen, gibt es auch noch einen Zufallsgegner für völlig Unentschlossene.

In puncto Abwechslung hat SF-X-α einiges zu bieten. Natürlich beginnt die Auswahl mit dem Arcade-Modus. Hier entscheiden Sie sich für einen Fighter und prügeln sich mit einer festgelegten Reihe von Gegnern. Gegen jeden einzelnen müssen Sie zwei Kämpfe bis zum K.O. durch-



Mit Special-Moves verrenkt sich zwar der Spieler das Handgelenk, von der Wirkung her sind sie jedoch ungeschlagen.



stehen, um eine Runde weiterzukommen. Wollen Sie zwischendurch einmal Ihren Blutdruck senken, speichert das Game den Status. Wie im richtigen Leben sind die Gegner immer gleich stark und gewinnen nicht – wie in anderen Spielen – an Geschick und Geschwindigkeit dazu, je weiter Sie kommen. Dafür ist bereits der erste Kontrahent durchaus ernstzunehmen, und besonders Anfänger scheitern vor dem ersten Knockout kläglich. Da heißt es zunächst, sich im Trainingsmo-

odus in Form zu bringen. Und auch hier bietet SF-X-Ω ein Novum: neben dem reinen Verdreschen eines Gegners, der sich nicht wehrt, existiert ein Modus, in dem Sie von Stufe zu Stufe die verschiedenen Spezialschläge und -bewegungen erlernen. Zur nächsten Stufe gelangen Sie erst, wenn ein Bewegungsablauf richtig sitzt. Alle Spezialschläge führen Sie mittels Pfeiltasten aus. Die Kombination dieser Tasten erinnert stark an die Verwendung eines Joystick. So leiten Sie manche Hyperschläge ein, indem Sie nacheinander alle vier Tasten im Uhrzeigersinn und zusätzlich eine Aktionstaste drücken. Wohl dem, der ein Spezialpad mit Steuerknüppel für seine Konsole hat.

Das Intro entlockt dem verwöhnten PSX-Spieler nur ein spöttisches Lächeln. Was da zu sehen ist, fällt sofort unter die Kategorie "nicht fragen – Start drücken". Besonders wenn im Gegensatz dazu Tekken 2 und Soulblade mit handlungsgetragenen Spielfilmen aufwarten.

Die Charaktere selbst sind extrem eckig. Im Gegensatz dazu wirken die Kollegen der Namco-Prügler wie leibhaftige Schauspieler. Um das ein wenig zu verdecken, werden sie in den Kämpfen einfach kleiner dargestellt. Dafür bewegen sie sich geschmeidig und wirken – ab zwei Dioptrin Kurzsichtigkeit – durchaus natürlich.

Dreidimensionalität – der Wahlspruch von Capcoms PR-Abteilung – findet sich lediglich im Aufbau der Figuren wieder. Ihre Steuerung bleibt nach wie vor in der Ebene von links nach rechts. Und da ist so manches Mal am Rand des Fernsehers die Grenze erreicht. Nämlich immer dann, wenn Sie versuchen, vor einer Attacke zurückzuweichen und im eingeschränkten Horizont des Spiels plötzlich gefangen gehalten sind.

Wir sind gespannt, ob sich bis zum endgültigen Release noch etwas tut.



Abholung in der Versandzentrale möglich.

Öffnungszeiten:

Mo-Fr 10.00 - 18.30
 Sa 10.00 - 13.00



Gewerbering 24 - 76351 Linkenheim bei Karlsruhe



Playstation

Abes Oddysee	89,99	FIFA Soccer 97	64,99
Ace Combat 2*	89,99	Flottenmanöver*	84,99
Actua Golf 2*	89,99	Formula Karts*	???
Actua Soccer	49,99	Frankenstein*	84,99
Adidas Power Soccer Int.	84,99	Frogger*	84,99
Alien Trilogy	49,99	G Police*	99,99
Atari Arcade Gr. Hits*	69,99	Grid Run	84,99
Ball Blazer Champions*	89,99	Gun Law*	???
Baphomets Fluch 2*	89,99	Heavens Gate*	84,99
Battle Arena Toshinden	49,99	Hercules*	84,99
Battle Arena Toshinden 3*	89,99	Herks Adventure*	89,99
Battle Sport	84,99	Hyperblaster*	59,99
Battle Station	79,99	International S.S.S.Pro	94,99
Blast Chamber	89,99	Johnny Bazookatone	74,99
Blazing Dragons	79,99	Jumping Flash 2	89,99
Bleifuß 2*	79,99	Jupiter Strike	84,99
Breakpoint Tennis	89,99	King of Fighters*	79,99
Broken Helix*	89,99	Kurushi*	79,99
Bust a Move 3	69,99	Legacy of Kane	79,99
Colony Wars*	89,99	Lethal Enforcers*	94,99
Command & Conquer	94,99	Lifeforce Tenka	94,99
Command & Conquer 2*	94,99	Little Big Adventure	79,99
Constructor*	79,99	Lost Vikings 2	79,99
Contra	94,99	Lost World	84,99
Courier Crisis*	89,99	Magic The Gathering*	79,99
Crash Bandicoot 2*	89,99	Manic Karts*	79,99
	79,99	Mass Destruction*	84,99
Crypt Killer*	89,99	MDK*	89,99
Darklight Conflict	84,99	Mechwarrior 2	89,99
Deadly Skies*	84,99	Megaman X3	84,99
Deathdrome*	84,99	Megarace*	79,99
Destruction Derby 2	89,99	Monopoly*	84,99
Discworld 2*	89,99	Monster Truck*	84,99
Exhumed	84,99	Museum Vol. 5*	79,99
Fantastic Four	84,99	Nanotek Warrior	84,99
Fatal Fury	84,99	NBA Hangtime*	94,99
		NBA In the Zone 2	89,99
		Need for Speed 2	84,99
		NHL Powerplay Hockey98*	84,99
		Nightmare Creatures*	89,99
		Nuclear Strike*	89,99
		Overboard*	89,99

SONY SONY Playstation "SILVER"

incl. Memory Card + 2-Controllern
nur 333,00 DM
 Multinorm Playstation JP-US-PAL 380,00 DM

G Police

demnächst
 lieferbar **99,99 DM**

99,99 DM

Vorbestellung empfohlen

FINAL FANTASY VII

Nightmare Creatures

demnächst
 lieferbar

89,99 DM

Multinorm Boot Chip

für JP - US - PAL incl. Einbauanleitung

Wir führen auch PC Software



Formel 1 97

99,99 DM



demnächst
 lieferbar

89,99 DM

Streetfighter EX plus

demnächst
 lieferbar

84,99 DM

Agent Armstrong



84,99 DM

Tel. 07247/94 61 70

Fax 07247/42 48

Händleranfragen erwünscht!

Pandemonium	84,99	Zubehör	
Pandemonium 2*	89,99	Original Memory Card	39,99
Panzer General 2	84,99	8-Fach Memory Card	59,99
Parappa the Rapper*	79,99	24-Fach Memory Card	79,99
Peak Performance*	79,99	48-Fach Memory Card	99,99
Perfect Weapon	84,99	Control Station Pad A/F	29,99
Power Rangers Pinball	94,99	Game Buster	89,99
Powerslide*	84,99	Link Kabel	24,99
Rally Cross	79,99	Predator Gun/Fazor	69,99
Rapid Racer	89,99	RGB Scart Kabel	24,99
Ray Storm	79,99	SONY Analog Joystick	109,99
Ray Tracers*	79,99	SONY Controller	44,99
Rayman	49,99	SONY Controller Analog	59,99
Rebell Assault 2	94,99	SONY HF-Adapter	49,99
Risiko*	84,99	SONY Leerhülle Original	3,99
Road Rash Platinum	49,99	SONY Maus	54,99
Rosco McQueen*	89,99	SONY Multi Tab	74,99
Shadow Master*	89,99	SONY NeGcon	79,99
Soul Blade	94,99	SONY Bag mit MK+Controller	79,99
Super Puzzle Fighter 2	69,99	Verlängerungskabel	24,99
Swagman	94,99		
Syndicate Wars	84,99		
Tekken 2	99,99		
Tiger Shark	94,99		
Tomb Raider	84,99		
Tomb Raider 2*	???		
Total NBA 97	79,99		
Transport Tycoon	79,99		
Twisted Metall 2	84,99		
V-Rally	84,99		
VR Baseball 97	84,99		
Warcraft 2	79,99		
Warhammer	79,99		
Wing Commander 4	84,99		
Xevious	79,99		
Z*	79,99		

Lösungshäfte je 14,80 DM



weitere Titel lieferbar

Multi Racing Championship 144,99

Blast Corps 119,99

NFL Quarterback Club 98 139,99



Angespielt | Explosive Racing



Sechs völlig durchgeknallte Typen gehen mit ihren total verrückten Vehikeln auf Weltreise – der neue Fun-Racer von den "Burning Road"-Machern Toka bietet Fahrspaß ohne Grenzen. von Michael Schmithäuser

Tina steigt in ihr schnittiges Coupé, Garcias macht es sich in seinem Turbo-Truck gemütlich und Angus läßt sich in den Fahrersitz seines pfeilschnellen Roadsters fallen. Muzak besteigt sein getunties Enduro-Motorrad, Max legt sich auf die langgestreckte Sitzbank seines Choppers, und Iraki kauert sich hinter der Verkleidung seiner knallgelben Rennmaschine zusammen. Das Rennen kann beginnen. Nach dem Startsignal gibt es kein Halten mehr: Da wird geschnitten, gerempelt und gestoßen, was das Zeug hält.

lands – inklusive Küstenstraßen, Spukschlössern und einem verwunschenen Friedhof. Dann steht der wilde Westen auf dem Programm. Verschlungene Canyons wechseln sich ab mit stillgelegten Goldminen und menschenleeren Geisterstädten. Ist auch diese Etappe bewältigt, geht es gen Osten. Im Reich der Mitte rasen Sie mit 250 Sachen an der Chinesischen Mauer entlang. Nach einem kurzen Abstecher ins ewige Eis findet der finale Showdown in der Westküsten-Metropole San Francisco statt – stilecht mit Cable Cars und aberwitzigen Steigungen und Gefällen.

Die fünf exotischen Locations wurden von den Entwicklern in ein ansprechendes grafisches Kleid verpackt – die pfeilschnelle 3-D-Grafik verwöhnt das Auge und sorgt für einen ordentlichen Adrenalin-Kick. Dem Comic-Stil der Polygon-Landschaften entsprechend lenken zahllose Gags und Gimmicks vom eigentlichen Geschehen ab. So wuseln im schottischen Friedhof rastlose Geister herum, während sich am chinesischen Firmament ein prachtvolles Feuerwerk entfaltet oder ein riesiger Lenkdrachen durchs Bild zieht. Im Wilden Westen kann es schon mal vorkommen, daß ein Heuballen durch die Gegend fliegt oder Tierschädel



Explosive Racing bietet Fahrspaß auf zwei oder vier Rädern: Neben schnittigen Coupés bietet der Fuhrpark auch einen Truck und drei Motorräder.



Willkommen bei "Explosive Racing", dem neuen Action-Racer von Toka – jener Softwareschmiede, die spätestens seit "Burning Road" jedem Rennspiel-Freund ein Begriff sein dürfte.

Rowdies auf Weltreise

Das illustre Sextett mit seinen aufgemotzten PS-Monstern bereist die ganze Welt, um seine spektakulären Wettkämpfe an ungewöhnlichen Schauplätzen auszutragen. Zunächst geht es durch die schottischen High-



auf der Fahrbahn herumliegen.

In Explosive Racing gibt's auch ordentlich was auf die Ohren: Der zündende Soundtrack mit Gitarrenriffs und Vokal-Einlagen untermauert das hektische Treiben hervorragend; und der Kommentator

■ HERSTELLER:	Funsoft	■ HERKUNFTSLAND:	USA
■ ENTWICKLER:	Toka	■ GENRE:	Rennspiel
■ VERFÜGBAR AB:	November	■ ANZAHL DER SPIELER:	1-2

mit seinem südländischen Akzent klingt wirklich zum Brüllen komisch.

Wilde Kurvenhatz

Zur audiovisuellen Perfektion gesellt sich das atemberaubende Gameplay. Die Steuerung – wahlweise mit Digital-

förmlich an Ihrem Heck und lassen nichts unversucht, Sie auf die Plätze zu verweisen. Darüber hinaus kostet Sie das Checkpoint-System mit seinen knappen Zeitlimits die letzten Nerven. Rendezvous mit der Fahrbahnbegrenzung ziehen einen empfindlichen Zeitverlust nach sich; und wenn Sie gegen eines der zahlreichen Hindernisse knallen, rast das gesamte Gegnerfeld mit brüllenden Motoren schadenfroh an Ihnen vorbei.

Mit Explosive Racing hat Toka ein ganz heißes Eisen im Feuer, das selbst Namcos Vor-

zeige-Titel "Rage Racer" in die Schranken weisen könnte. Ob es wirklich so weit kommt, erfahren Sie im PlayTest in einer unserer nächsten Ausgaben. pat



1 Der japanische Biker Iraki guckt während des angenehmen kurzen Ladevorgangs grimmig in die Kamera. 2-3 Zu Beginn lassen sich nur zwei Kurse direkt auswählen, die anderen müssen Sie sich zunächst einmal erspielen.

Mit Explosive Racing hat Toka ein ganz heißes Eisen im Feuer, das selbst Namcos Vorzeige-Titel "Rage Racer" in die Schranken weisen könnte.

Pad, Lenkrad, neGcon oder dem neuen Sony Analog-Controller – ist an Präzision kaum zu überbieten. Und wenn man mit 150 km/h und quietschenden Pnens durch die Kurven schlittert, hält man unwillkürlich die Luft an. Die knallharten Computergegner kleben



Von führenden Aliens empfohlen.

Alle Sendungen versandkostenfrei!

PLAYSTATION		Zubehör		Neuheiten		Sonderangebote	
Playstation	295,00	Transport Tycoon	100,00	King of Fighters '96 jap	140,00	Acton Soccer	50,00
Allied General	95,00	Twisted Metal 2	95,00	Murashi	90,00	Air Combat	50,00
Broken Hellx	105,00	Vandal Hearts kpl. dt	105,00	Magie - The Gathering	95,00	Alien Trilogy	50,00
Bubble Babble 2	100,00	Wipeout 2097	105,00	Mass Destruction	90,00	Battle Arena Toshinden	50,00
Darklight Conflict	95,00	Wing Commander IV	95,00	Moto Racer	90,00	Bust-A-Move 2	50,00
Destruction Derby 2	105,00	Wrecking Crew	105,00	Nightmare Creatures	95,00	Destruction Derby	50,00
Excalibur	105,00			NHL Breakaway '98	95,00	Fade To Black	50,00
Exhumed	95,00			Nuclear Strike	95,00	FIFA 98	50,00
FIFA Soccer 97	70,00			Overboard	140,00	Int. Superstar Soccer Deluxe	75,00
Int. Superstar Soccer Pro	100,00			Pandemonium	95,00	Iron 6 Blood	50,00
Legacy of Main	95,00			Parappa the Rapper	90,00		
Legacy of Main Hintbook	30,00			Rapid Racer	95,00		
Machine Hunter	100,00			Resident Evil Directors Cut	90,00		
Manic Karts	90,00			Rosen McQueen	95,00		
Micro Machines V3	75,00			Street Fighter EX+	150,00		
Monster Truck	100,00			Tetris Plus	85,00		
NBA In The Zone 2	75,00			Time Crisis	100,00		
NBA Live 97	70,00			Toshinden 3	95,00		
Need for Speed 2	95,00			Tomb Raider 2	95,00		
NHL 97	70,00			U-Rally	95,00		
Overblood	95,00			WarCraft II	90,00		
Pandemonium	95,00			X-Com 3 Apocalypse	95,00		
Player Manager	95,00						
Rage Racer dt	105,00						
Rebel Assault 2	100,00						
Sin City 2000	95,00						
Soul Blade	105,00						
Sulkoden	105,00						
Super Pang Collection	105,00						
Syndicate Wars	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	90,00						
Total NBA 97	90,00						

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Täglich Neuheiten

MEGA STORE

Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300 m² Ladenfläche.

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

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. Annahmeverzug: 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 | Nuclear Strike

FIRE POWER

Im mittlerweile fünften Teil der "Strike"-Reihe von Electronic Arts vereiteln Sie mit geballter Feuerkraft erneut die Machenschaften eines Terroristen. von Olaf Bernhard



[1] Der Apache nähert sich einer Cesna. [2] Jagen Sie ganze Dörfer effektiv in die Luft. [3] Endlich steht Ihnen auch anderes Equipment zur Verfügung. Hier der Harrier Jet. [4] Einfach mal losballern.



Soviet Strike", der bislang letzte Teil der Strike-Reihe, führte Sie vor einem Jahr nach Rußland. Mit Hilfe des Apache Kampfhubschraubers legten Sie einem Wahnsinnigen das Handwerk, der dort den Kommunismus erneut etablieren wollte. In "Nuclear Strike" hat sich am Spielprinzip wenig verändert. Auch hier jagen Sie einen Psychopathen, Colonel Henri Le-Monde, der in ein Atomwaffenlager eingedrungen ist. Nun richtet er die Waffen auf alle Teile des Globus. Um seine Pläne zu durchkreuzen, verwenden Sie bei Nuclear Strike aber nicht nur den Apache, sondern auch Hovercrafts, Panzer und Flugzeuge. Auch Bodentruppen müssen jetzt mit Nachschub versorgt und in die Einsatzgebiete befördert werden. Sie stehen Ihnen danach bis zum Ende der Mission zur Seite. Viele neue Features machen das Navigieren und die Zielerfassung einfach. Das

Radar markiert feindliche Ziele in der Nähe farbig, und sobald der Gegner in Reichweite ist, schaltet sich eine automatische Zielerfassung ein.

Filmreif

Die gut ausgestützte Handlung wird durch Full-Motion Videos (FMV) sehr gut dargestellt und spannend erzählt. Hervorragende Schauspieler vermitteln Ihnen das Gefühl, direkt angesprochen zu sein und damit im Mittelpunkt der Handlung zu stehen. Aber nicht nur die FMV's, sondern auch die Spielgrafiken selbst sind vom Feinsten. Viele Special Effects, wie die Flutwellen bei der Zerstörung eines Schiffs oder das Abheben explodierender Einheiten, verur-

sachen beim Spielen wahre Gefühlsausbrüche. Leider hat sich neben dieser grafischen Verfeinerung nicht viel am Level-Design getan.

Der an sich ansprechende Sound wird wegen ewig gleicher Ballergeräusche nach einiger Zeit langweilig. Leider vermag die sehr gute Sounduntermalung der FMV's und manch urkomischer Schrei der Infanteristen nicht, dieses Manko auszugleichen.

Nuclear Strike besticht durch eine tolle Grafik und intelligente Missionen, die sehr gut in die Handlung eingebaut sind.

■ HERSTELLER:	Electronic Arts	■ HERKUNFTSLAND:	USA
■ ENTWICKLER:	Electronic Arts	■ GENRE:	Action
■ VERFÜGBAR AB:	Oktober	■ ANZAHL DER SPIELER:	1



[1] Oft muß das Terrain ausgenutzt werden. **[2]** Die FMV's setzen das Geschehen in Szene. **[3]** Die Grafiken sind gegenüber dem Vorgänger erheblich verbessert worden, leider blieb beim Level-Design vieles beim alten. **[4]** Informationen über das feindliche Kriegsgerät sind leicht zu erhalten.

Endlich steigen Sie in den Helikopter und schweben über die wunderschön gerenderte Landschaft. Sie demolieren alles Feindliche, das sich vor Ihren Geschützen tummelt. Das Gameplay von Nuclear Strike ist durch seine geschickt angeordneten Steuerelemente und die sehr gute Darstellung der Missionskarte beeindruckend. Nur das Handling der Hubschrauber macht anfangs noch Probleme. Wie steige ich von einem Helikopter in ein anderes Fahrzeug um? Wie werfe ich den Greifhaken aus? Doch ein Blick in das Handbuch wirkt wahre Wunder. Wechseln Sie z.B. von einem Apache in ein Hovercraft, landen Sie einfach an der dafür vorgesehen Landezone, und Ihr Pilot steigt per Pedes um. Wollen Sie allerdings wieder den Apache fliegen, zerstört sich das Hovercraft von selbst und steht Ihnen in dieser Mission nicht mehr zur Verfügung. Durch eine Tastenkombination katapultiert es Sie aus dem Hovercraft heraus. Daraufhin sammelt der Apache die Rettungskapsel ein und hievt Sie an Bord.

Die Übersichtlichkeit der landschaftlichen Umgebung leidet etwas darunter, daß Sie Ihre Flughöhe nicht selbst bestimmen können. Eine etwas großflächigere Perspektive wäre bei einigen Missionen hilfreich, da so feindliche Gebiete

besser überblickt werden könnten. Die am Rand angeordneten Zähler für Munition, Treibstoff und Panzerung sind sehr praktisch und bieten schnelle Information über den Zustand Ihres Fortbewegungsmittels. Am oberen Rand Ihres Cockpits befindet sich eine Navigationsleiste, die Sie immer zum nächsten aktiven Ziel geleitet. Die Wegpunkte, wie feindliche Einheiten, Gebäude oder auch den eigenen Munitions- und Treibstoffnachschub, stellen Sie in der Missionskarte ein. In dieser informieren Sie sich auch über den Status der Mission, erhalten Lagebestimmungen von Gegnern, Zielen, Ausrüstung und Landezonen.

Erfüllen oder verfehlen Sie die einzelnen Missionsziele, erhalten Sie entweder per Sprachausgabe oder gar durch Videosequenzen entsprechende Nachricht. Die Missionen sind logisch in die Handlung integriert und bieten Abwechslung durch die verschiedensten Aufgaben, die Sie zu meistern haben. Vor allem der Einsatz der jeweiligen Bodenfahrzeuge macht immer wieder Freude.

Feuerpause

Nuclear Strike besticht durch eine tolle Grafik und intelligente Missionen, die in die Handlung sehr gut eingebaut sind. Beeindruckende FMV's wirken unterhaltsam und vermitteln dem Spieler ein Gefühl der Dazugehörigkeit. Auch wenn man etwas tiefer schürft, stößt man nur auf wenige große Kritikpunkte. Die

Steuerung ist durchweg solide und unkompliziert. Allerdings fehlt eine manuelle Einstellung zum Verändern der Flughöhe. Bei der Kameraeinstellung führen Sie wieder Regie: Sie entscheiden zwischen zwei Ansichten des Helikopters, eine direkt von hinten, die zweite an einem festen Punkt unabhängig zum Apache. Eine abschließende Kritik gilt dem Sound, der nach einigem Spielen ziemlich nervt. Nur die wirklich sehr witzigen Soundeffekte der Infanterie und die gelungene Sprachausgabe retten die Lautsprecherboxen davor, abgeschaltet zu werden.

Werden noch einige Bugs bis zur endgültigen Version behoben, ist Nuclear Strike allemal eine würdige Fortsetzung der beliebten Strike-Reihe.

MOM



[1] Der Harrier holt zum Schlag aus. **[2]** Zuerst nehmen Sie die Außenposten hoch, dann machen Sie den Rest platt.



EINIGE DINGER SIND
SIE BESO

KOEI

Laguna
VIDEO GAMES

ES WERT,
ANDERS ZU SCHÜTZEN.

三國無双
DYNASTY WARRIORS™

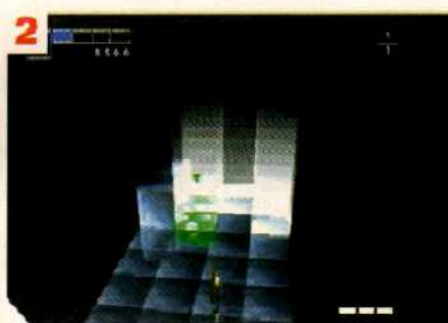
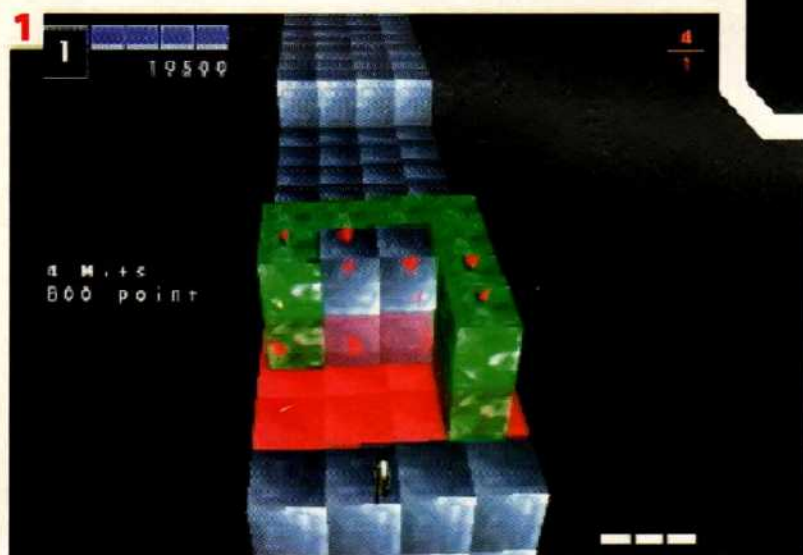
Das Beat'em-Up mit dem einzigartigen Verteidigungssystem.





Puzzle-Streß auf japanische Art: Nur wer über ein kluges Köpfchen und schnelle Reflexe verfügt, besteht in Sony's hektischem Knobel-Knüller "Kurushi". von Michael Schmithäuser

[1] Bereits auf die letzte Plattform-Reihe zurückgedrängt, entgeht unser Pixelmännchen durch eine Multi-Explosion dem drohenden Absturz. **[2]** Und weg mit den Steinchen. **[3]** Die roten Felder zeigen den Wirkungsbereich der Explosion an. **[4]** Es grünt so grün...



wirkt wie eine Metapher auf das menschliche Dasein in Zeiten der vernetzten Computer: Ein einsamer Mann, völlig isoliert von der Außenwelt, muß in einer künstlichen Cyberspace-Umgebung gegen riesige, heranrollende Blöcke kämpfen, die ihm den ohnehin schon sehr knapp bemessenen Lebensraum entziehen wollen. Ein falscher Schritt, und unser kleiner Held stürzt in die bodenlose schwarze Leere oder wird unter einem tonnen-schweren Block begraben.

Das Tolle an Kurushi ist – wie bei allen guten Puzzle-Spielen – die simple Idee und das leicht verständliche Gameplay. Vom hinteren Ende der Plattform kommen die Würfel in bester Tetris-Manier auf Sie zugerollt. Sie haben nun die Aufgabe, bestimmte Felder mit der X-Taste zu markieren und durch einen erneuten Tastendruck eine Explosion auszulösen. Befindet sich zu diesem Zeitpunkt einer der Blöcke auf dem besagten Feld, löst er

sich in Wohlgefallen auf. Sind Sie nicht schnell genug, rollen die übriggebliebenen Blöcke über das vordere Ende der Plattform hinaus und fallen in die Tiefe. In diesem Fall verkürzt sich Ihr Überlebensraum um eine Plattform-Reihe. Klingt simpel – ist es aber nicht. Das Pulverisieren der Blöcke erfordert ein Höchstmaß an Timing, Konzentration

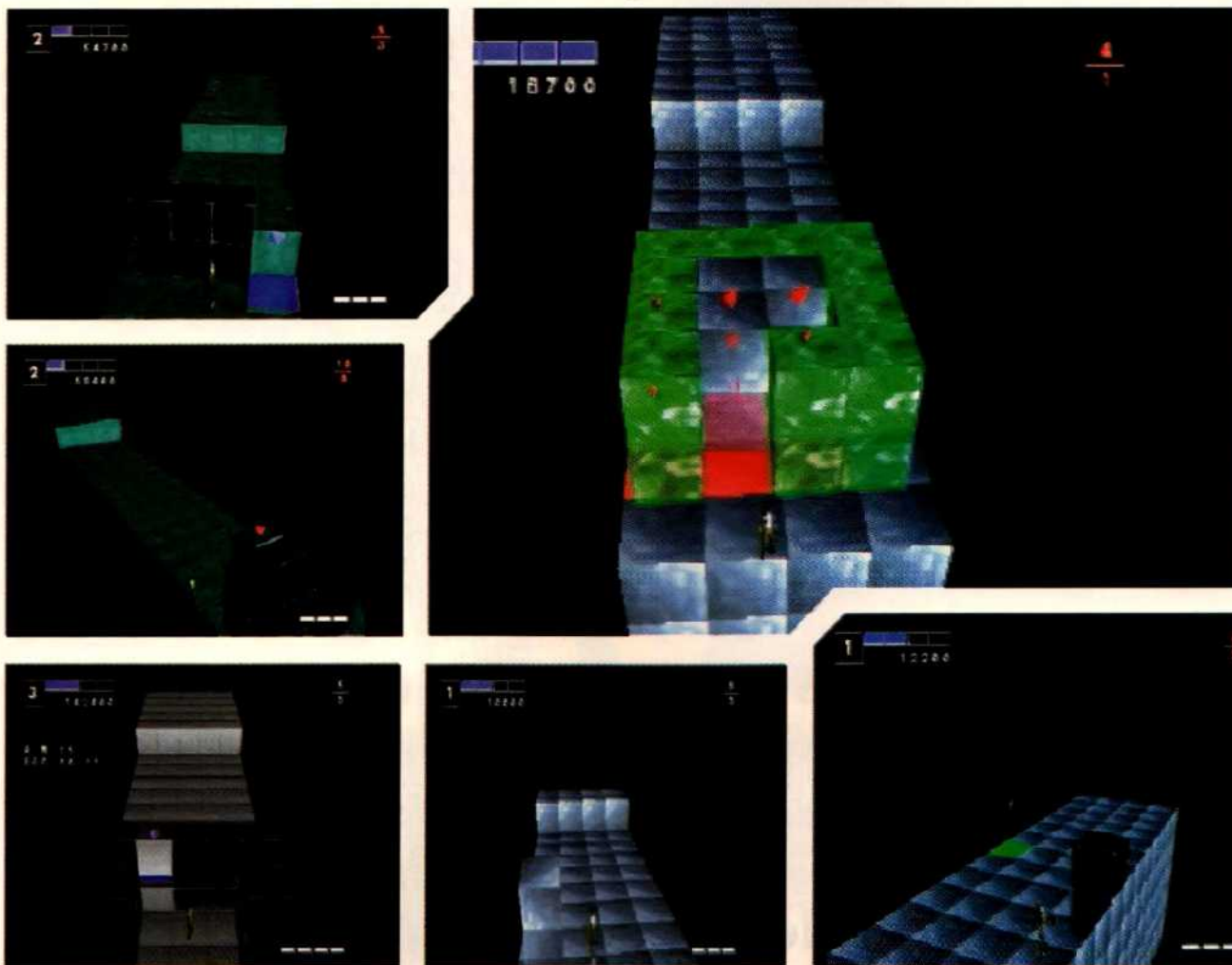


Zwei Bereiche wurden geschickt "scharfgemacht" – nur noch ein Druck auf die Dreieck-Taste, und schon ist es um die Würfel geschehen.

Warum gibt es eigentlich so wenig Puzzle-Spiele für die PlayStation? Mit nur zwei Top-Titeln – "Bust a Move 2" und "Super Puzzle Fighter 2" – ist das Knobel-Genre hoffnungslos unterbesetzt. Sony Japan zeigt nun Erbarmen für die ausgehungerten Tüftel-Junkies und präsentiert mit "Kurushi" einen Tetris-Clone erster Güte.

Bei Kurushi handelt es sich um ein sehr beliebtes japanisches Spiel, das in seiner Originalversion den Namen "Intelligent Qubes" (Intelligente Würfel) trug. Das Szenario

■ HERSTELLER:	SCE	■ HERKUNFTSLAND:	Japan
■ ENTWICKLER:	SCE	■ GENRE:	Puzzle-Game
■ VERFÜGBAR AB:	4. Quartal	■ ANZAHL DER SPIELER:	1-2



Impressionen aus dem Cyberspace – die Grafik ist nicht unbedingt schön, aber zweckmäßig. Außerdem haben Sie während des Spiels aufgrund der atemlosen Hektik sowieso keine Zeit, sich auf die zweitrangige Optik zu konzentrieren.



und Geschicklichkeit. Allzu schnell findet man sich unter einem Würfel begraben oder übersieht das Ende der Plattform. Gerade während der ersten Runden stellt sich deshalb ein arges Frustgefühl ein, das jedoch nach einer angemessenen Einarbeitungszeit verschwindet. Gerade der Umgang mit den grünen und schwarzen Spezialblöcken verlangt ein geschicktes Händchen und beansprucht die kleinen, grauen Zellen in höchstem Maße. Die schwarzen Würfel sollten Sie – wie die schwarze Acht beim Billard – tunlichst unangetastet lassen. Sprengen Sie versehentlich einen solchen Duster-Block in die Luft, werden Sie mit dem

Verlust einer Plattform-Reihe bestraft. Durchaus erstrebenswert ist dagegen das Abfackeln der grünen Würfel: Dann steht Ihnen beim nächsten Spielzug ein 3x3 Felder großer Detonationsbereich zur Verfügung, der mit nur einem Tastendruck bis zu neun Blöcke auf einmal ins Jenseits befördert. Doch dabei erhöht sich natürlich auch die Gefahr, daß versehentlich ein schwarzer Kubus mitgesprengt wird...

Spaß zu Zweit

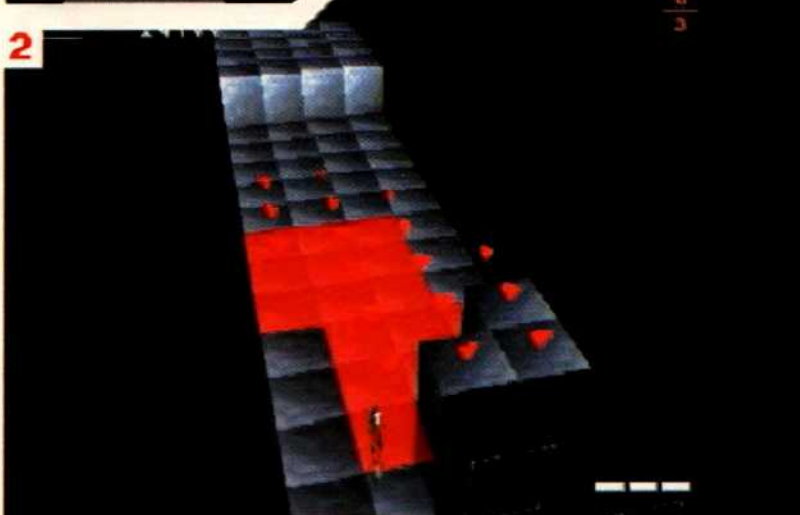
Nachdem Sie eine Würfel-attacke erfolgreich abgewehrt haben, lauert schon die nächste Angriffswelle auf den armen, kleinen Sprengmeister. Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei von Level zu Level kontinuierlich an. Die Würfel bewegen sich schneller, die Plattformen werden kürzer, und der Mix der Spezialblöcke gerät immer konfuser. Hunderte von Einspieler-Leveln sorgen für grenzenlose Motivation und ein enorm hohes Sucht-Potential.

Sollten Sie während der Solo-Partien einen Anflug von Einsamkeit verspüren, drücken Sie einem Freund oder Bekannten das zweite Joypad in die Hand und tragen ein heißes Multiplayer-Duell aus. Pro abgeräumtem Level gibt es einen Punkt – und wie im Tennis ist

Hunderte von kniffligen Leveln sorgen für grenzenlose Motivation und ein enorm hohes Sucht-Potential

eine deutliche Führung mit zwei Zählern Vorsprung nötig, um zu gewinnen. Dieses Verfahren gibt "Versagern" eine letzte Chance und treibt den Adrenalinspiegel in ungeahnte Höhen.

Alles in allem rollt mit Kurushi ein nahezu perfekter Knobel-Knäuler auf die PlayStation-Besitzer zu – wir sind schon sehr gespannt auf die finale Version.



[1] Jetzt wird's eng... [2] Perfekte Strategie: Hier wartet der Pixelmann so lange, bis die schwarzen Blöcke in die Tiefe gefallen sind. Dann zündet er mit perfektem Timing die bereits markierten Felder.



[1] Dieser herannahenden Gruppe von schwarzen Blöcken können Sie recht leicht ausweichen... [2] ...doch diese vertrackte Situation bringt selbst ausgebuffte Knobel-Profis zum Schwitzen.

Angespielt | Command & Conquer 2



"Command & Conquer" war 1996 die PlayStation-Sensation für Genre-Liebhaber. Jetzt verlassen die ersten Previews von "Alarmstufe Rot" die grauen Räume der Programmierer. Doch ist der zweite Teil des Strategie-Knüllers wirklich ein eigenständiges Spiel? Oder doch nur eine Erweiterung mit ein paar neuen Missionen? von Ingo Böhme

Nur wenige Spiele haben es geschafft, so einhellig und unbestritten als Referenz für eine Kategorie anerkannt zu werden. "Tekken 2" gehört dazu – obwohl es Stimmen gibt, die eher "Soalblade" am Olymp der Beat'em-Ups sehen. Bei Adventures und First-Person-Shootern sind die Meinungen noch vielschichtiger.

In einem Genre jedoch sind sich alle einig: Das beste Echtzeit-Strategiespiel für die PlayStation war und ist Command & Conquer. Ob das auch so bleibt? Man darf gespannt sein. Denn was PC-Spielern bereits seit einem Jahr den nächtlichen Schlaf raubt, ist nun endlich auch für die Sony-Konsole kurz vor der Auslieferung: Der zweite Teil des Verkaufsschlagers mit dem Untertitel "Alarmstufe Rot".

Die Story zum Spiel

Während der erste C&C-Teil in der Zukunft spielt, wo sich NOD und GDI eine unerbittliche Schlacht ums Tiberium liefern, handelt Alarmstufe Rot in der Gegenwart. Na ja, das ist eigentlich nicht so ganz richtig. Denn es ist nicht die Gegenwart, die wir kennen. Im Jahre 1946 hat nämlich Albert Einstein – Sie wissen schon: $E = mc^2$ – die Zeitreise erfunden. Als echter Pazifist wollte

er dem Greuel des zweiten Weltkriegs den Garaus machen. So reiste er also in die Vergangenheit, um Hitler zu eliminieren, bevor dieser halb Europa in Schutt und Asche legen kann. Die Mission sollte erfolgreich verlaufen, wie sich im Folgenden herausstellen wird.

Nur läßt sich das Schicksal aber nicht an der Nase herumführen – eine Thematik, die bereits Stoff für unzählige SF-Stories bot. Trotz des Erfolges kehrt Einstein in eine Welt zurück, die vom Krieg erschüttert ist. Nur sind es nicht mehr die Deutschen, die gegen den Rest der Welt mobil machen, sondern die Russen. Denn einen Kriegstreiber seiner Zeit hat der geniale Physiker wohl vergessen: Iossif Wissarionowitsch Stalin. Dessen Ziel ist weiterhin die Weltrevolution. Als Gegenspieler stehen ihm die Alliierten gegenüber, wozu in dieser Zeitlinie auch dieses unser Land gehört. Dafür bleibt die USA außen vor.

Ansonsten sieht die Welt – zumindest auf der Karte – so aus, wie wir sie kennen. Und Ihr Einsatz beginnt in der Gegenwart. Doch hier genau ist ein kleiner Logikfehler. Denn Stalin wurde

am 21.12.1879 geboren. Somit wäre er heute 118 Jahre alt. In den Zwischensequenzen sieht er jedoch jung und frisch aus. Nun ja, natürlich nur in denen, die Sie sehen, wenn Sie auf der Seite der Volksrevolution spielen. Denn wie schon beim ersten Teil, haben Sie auch bei Alarmstufe Rot wieder die Wahl, welche Partei Sie – hoffentlich – zum Sieg führen. Legen Sie die erste CD ein, gehören Sie zu den Alliierten. Mit der zweiten Scheibe streiten Sie für den kommunistischen Grundgedanken.



[1] Gute Steuerung: C&C 2 läßt sich auch mit der Maus spielen.
[2] Die Grafik: einfach genial.

NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU

PlayStation Magazin Demo CD 11/97

Trennen Sie das Cover
heraus und legen Sie es
in eine CD-Box.

Schon haben Sie den
perfekten Überblick über Ihre
PSX-Demo-CDs.

Die Rückseite des Covers
finden Sie übrigens
auf Seite 88.

Das offizielle PlayStationTM Magazin



Colony Wars



Croc



PaRappa the Rapper



Test Drive



Deathtrap Dungeon



Bushido Blade



Net Yaroze



Spie
bare
Dem



selb
abla
fend
Dem



Jetzt für die PlayStationTM

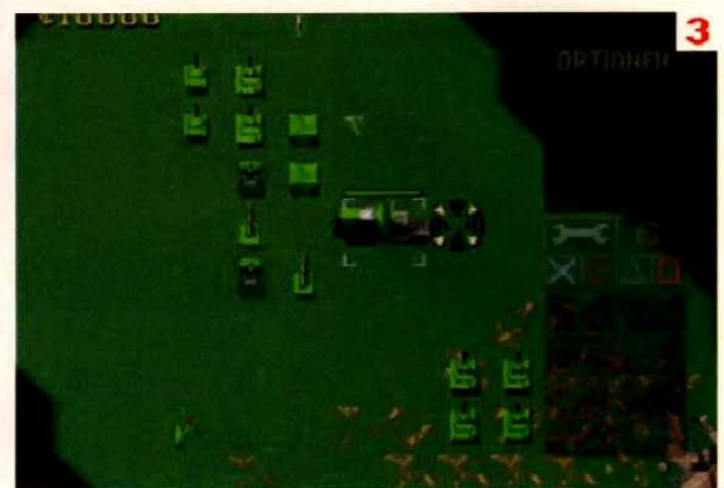


Zwei Spieler über geteilten Bildschirm • Acht Strecken • Original-Grafik aus dem Spiel

©1997 Electronic Arts. Moto Racer ist ein Warenzeichen von Electronic Arts. Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Delphine Software ist ein Warenzeichen von Delphine Software International. KTM 360 SX ist ein Warenzeichen und lizenziert von KTM Sportmotorcycle AG. PS und PlayStation sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc.

Angespielt | Command & Conquer 2

[1] Der Füllbalken zeigt die Stärke einer Einheit an. **[2]** Shopping: Einen Geländewagen, bitte. **[3]** Fadenkreuz: Der Gegner im Visier.



Haben Sie die letzten zwei Jahre irgendwo im Mondschaten eines Jupitertrabanten gelebt, dann zur Sicherheit ein paar Worte zum prinzipiellen Gameplay. Command & Conquer ist ein Echtzeit-Strategiespiel. Dabei geht es darum, nach und nach die verschiedenen Missionen zu erledigen, die Sie vom Hauptquartier erhalten. Alles spielt sich auf einer – je nach Mission unterschiedlichen – Landkarte ab. Noch nicht erkundete Teile sind schwarz verhüllt und geben den Blick erst frei, wenn einer Ihrer Mannen in das feindliche Gebiet vorstößt.

Musik und Grafik wird bei Alarmstufe Rot strategisch genutzt, um Ihnen ständig zu suggerieren, es bestünde gerade Gefahr.

In den ersten Levels geht es ganz einfach los. Hier gilt es lediglich, einige versprengte Gegner zu erledigen. Ziel ist es hierbei, Sie mit der Steuerung vertraut zu machen. In den nächsten Stufen kommen dann sukzessive neue Ressourcen hinzu. Zunächst nur die Grundausstattung, damit Sie neue Kampfböter bauen können. Da diese logischerweise Geld kosten, benötigen Sie eine Einnahmequelle. Hierzu dienen die Raffinerien, die im ersten Teil die erzaltige Pflanze "Tiberium" und bei Alarmstufe Rot reines Erz verarbeiten. Haben Sie erst einmal Ihre Schweizer Konten

gefüllt, stehen Ihnen Bauoptionen noch und nöcher zur Auswahl. Ob Radaranlagen, mit denen Sie Ihre Feinde schon aus der Ferne kommen sehen, Fahrzeuge, wie Panzer und Truppentransporter, die schnell sind und schlagkräftige Argumente liefern bis hin zu Fabriken, Werkstätten und Wachtürmen. All dieses Material gilt es, mit Bedacht und gezielt einzusetzen, um den jeweiligen Auftrag so effizient wie möglich zu erfüllen.

Wer bereits den Tiberiumkonflikt, die Auseinandersetzung zwischen NOD und GDI im ersten Teil des Spiels, mochte, der wird Alarmstufe Rot lieben. Denn einerseits sind weiterhin alle Funktionen und Ressourcen vorhanden, andererseits sind neue Varianten hinzugekommen. Dazu zählen z.B. Flugzeuge in verschiedenen Stärkegraden und Wachhunde. Erstere lernen Sie gleich zu Beginn kennen. Gegen diese Himmelsstürmer hat Ihr Gegner mit Bodentruppen kaum eine Chance. Außer er setzt Artillerie ein. Dann wiederum ist ein Gegenangriff aus der Luft nur drin, wenn auch Sie mobile Artillerie einsetzen oder unter Einsatz einiger Kampfböter mit Handgranaten die Luftsicherung ausschalten. Die Schäferhunde – Terminator-Wachhunde genannt – sind hervorragend in der direkten Konfrontation mit den normalen Fußtruppen. Sie sind schnell, wendig und gehen ihrem Angriffsziel sofort an die Kehle. Somit eignen sie sich hervorragend, um das Lager zu verteidigen oder um Hecken-

schützen auszuschalten.

Ebenfalls neu sind die meisten Fahrzeuge und Gebäude. Das Besondere an Alarmstufe Rot im Gegensatz zu seinem Vorgänger: Jede der beiden Seiten hat eine eigene Entwicklung genommen. So sieht ein Panzer der "Roten" völlig anders aus als einer der Alliierten. Und auch Flugzeuge, Gebäude und Ausrüstungsgegenstände haben jeweils einen individuellen Charakter. Summa summarum nimmt sich die Waffenstärke der beiden Kontrahenten natürlich nichts. Aber mit diesem Kniff rückt C&C 2 noch ein wenig mehr in Richtung Realismus.

Das unterstreichen auch Grafik und Sound. Bereits die Intro- und Zwischensequenzen sind wunderschön anzuschauen und über jeden (Grafik-) Fehler erhaben. Auch auf dem Schauplatz Ihrer strategischen Kapriolen hat sich einiges getan. Die Umgebung, Gebäude und Truppen sind detailreicher, und die Animation der Explosionen wirken natürlicher. Besonders aber überzeugt etwas, was mit Worten kaum analysiert werden kann: Musik und Grafik befinden sich bei Alarmstufe Rot sehr viel intensiver in einem Wechselspiel als beim Vorgänger. Dadurch hat man als Spieler deutlicher das Gefühl, sich in einer brenzligen Situation zu befinden. Ständig lauert ir-

gendwo eine Gefahr. Zumindest meldet das der erhöhte Adrenalinspiegel.

Ebenso erwähnenswert gegenüber dem Tiberiumkonflikt ist in diesem Teil die Steuerung. Einerseits ist C&C 2 nun endlich kompatibel zur PSX-Maus. Gerade bei einem Strategiespiel ist ein solches Steuerungsmittel fast unerlässlich. Aber auch wer das liebgewonnene Joypad nicht durch den digitalen Nager ersetzen möchte, zieht seinen Nutzen aus der neuen Version, denn hier haben die Entwickler bei Westwood tatsächlich einmal aus der Praxis gelernt. Erinnern Sie sich noch, wie umständlich es war, Ihre Truppen auf einen Transporter zu verladen? Jeden einzelnen Soldaten anklicken und in den Wagen verschieben. Fast schon hatte man das Ge-

fühl, dieses Handling sei das Resultat eines sadistischen Programmierers gewesen. Das gehört jetzt aber der Vergangenheit an: Haben Sie Ihre Leute markiert, verschiebt ein einziger Tastendruck alle auf einmal. In gleicher Weise sind auch andere der unzähligen Aktionen vereinfacht, so daß es dem Spielgenuß einen gehörigen Kick gibt.

Wer jetzt immer noch glaubt, daß es sich bei Alarmstufe Rot trotz der vielen Erweiterungen nur um eine Missions-CD handelt, der sollte sich einmal eine Nacht freihalten. Denn die werden Sie brauchen, wenn Sie im Laufe der Handlung mit immer kniffligeren Missionen beauftragt werden. Und auch hier zeigt sich eine leichte Veränderung mit großen Folgen. Zum einen sind einige der aufwendigeren Missionen in Zwischenstufen eingeteilt, die Sie erst mal hinter sich bringen müssen, bevor Ihnen der nächste Befehl offenbart wird. Zum anderen geht es auf Ihren Missionen zu, wie



[1] Start: Willkommen zu Alarmstufe Rot. [2] Aufklärung: Noch gibt es schwarze Flecken auf der Landkarte.



im richtigen Leben: Haben Sie am Anfang einen Fehler begangen, so kann es sein, daß sich dieser erst kurz vor Ende Ihres Auftrags bemerkbar macht. Und dann heißt es: Auf ein Neues!

Insgesamt ist der erste Eindruck von Alarmstufe Rot überwältigend, obwohl – oder vielleicht gerade weil – der Schwierigkeitsgrad deutlich nach oben geschraubt wurde. Wir sind schon sehr gespannt auf die Vollversion, die wir Ihnen hoffentlich schon in der nächsten Ausgabe präsentieren werden. pat



Alarmstufe Rot ist ein noch größerer Leckerbissen als der erste Teil von Command & Conquer.

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 99,95**

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 39,95**

SV 1117 PS LIGHT BLASTER

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

unverbindl. Preisempfehlung **DM 59,95**

SV 1118 PSV 3 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 159,-**

Interact of Europe - Jollenbeck 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

Angespielt **Herc's Adventures**



Die Götter spielen mit der Göttin der Fruchtbarkeit Verstecken, und nur Sie können die Situation retten ... LucasArts präsentiert ein phantasievolles RPG-Adventure. von Artur Hoffmann



[1] Herkules kämpft gegen den Zyklopen. **[2]** Leider wird Jason mehr als nur einen Stein benötigen, um diesen Gegner zu besiegen. **[3]** Auch die Schafe werden als Waffen benutzt. Sie müssen sie nur hochheben und dem großen Kerl nachwerfen. **[4]** Wenn er Sie fressen will, treten Sie sich den Weg frei. So entkommen Sie dem Rieseneber.



Wenn die Technik billiger wird, bekommen auch Kinder sie früher oder später in die Finger. Als die PlayStation vor einigen Jahren auf den deutschen Markt kam, kostete sie um die 700 DM. Daher wurde die Konsole zunächst zu einem Spielzeug für Erwachsene. Die Softwareindustrie richtete sich darauf aus

und produzierte in erster Linie "harte Titel". Nun ist der Preis auf unter 300 DM gefallen, und immer mehr PlayStations halten Einzug in die Zimmer der Allerjüngsten. Trotzdem haben sich die Entwickler bisher noch vom Kindermarkt ferngehalten. Ausnahmen wie beispielsweise "Bust-A-Move" und Konsorten zeigten aber, daß Kindertitel kein Kinderspiel sein müssen.

Mit "Herc's Adventures" können wir Ihnen endlich einen weiteren Titel vorstellen, der Erwachsene wie Kinder gleichermaßen unterhält.

Göttlich!

Das Spiel folgt einer einfachen, aber nicht unbedingt einfältigen Hintergrundgeschichte, die ein wenig an die griechische Mythologie angelehnt ist: Hades, der Herr der Unterwelt und Bruder des Gottes Zeus, hat die Göttin der Fruchtbarkeit, Persephone, gekidnappt.

Durch diese böse Tat hofft er, seine toten Untergebenen wieder zum Leben erwecken zu können. Für die armen Griechen wiederum ist Persephone extrem wichtig, da sie im Frühling für reichen Wachstum auf den Feldern sorgt. Der weise Cöttervater Zeus will den Griechen eine Chance geben und bringt einen Sterblichen in das Land der Götter, um Persephone zu retten.

Wie Sie bereits richtig vermutet haben, sind Sie der arme Tropf, der sich an dieser kriegerischen Aufgabe zu versuchen hat. Dabei steht Ihnen einer von drei Charakteren zur Seite: der starke, aber hirnlose Herkules, die blonde Atlanta

Herc's Adventures spielt sich wie ein kleines RPG. Es enthält versteckte Schlüssel, mythische Gegner und dürfte somit vorzüglich als Einführung in das Genre dienen.



[1] Sieht ein klein wenig aus wie "Ben Hur", oder? **[2]** Wenn Sie auf Soldaten treffen, drücken Sie besser schnell den "Run"-Knopf.

■ HERSTELLER:	Funsoft	■ HERKUNFTSLAND:	USA
■ ENTWICKLER:	Lucas Arts	■ GENRE:	Plattformer
■ VERFÜGBAR AB:	Dezember	■ ANZAHL DER SPIELER:	1-2

[1] Zeus, König der Götter, spielt eine Partie Schach mit den Hauptcharakteren. [2] Cool. Ein Wunschbrunnen. Ich wünsche mir eine Milka!



oder Jason. Jeder dieser Kämpfer hat selbstverständlich seine ganz speziellen Stärken und Schwächen.

Herkules ist in seiner Rolle als stärkster Mann der Welt ein guter Allrounder. Atlanta dagegen, die Lara Croft Konkurrenz machen könnte, ist eine gewiefte Bogenschützin, dafür aber recht schwach. Die letzte Wahl ist Jason, ein guter Kämpfer mit einer Steinschleuder, jedoch machtlos, wenn er es mit einem Felsblock aufnehmen soll.

Am Anfang des Spiels werden Sie durch einen kurzen Einführungslevel geschickt. Dort verraten Ihnen antike griechische Gestalten, welche Buttons was für Aktionen auslösen. Beispielsweise erklärt Ihnen eine Schäferin, daß der Kreis-Button zum Aufheben von Dingen verwendet wird. Versuchen Sie dies mit einem Schaf, und es wird um Gnade meckern, während Sie es hochhalten.

Herc's Adventures setzt auf die Grundzüge eines simplen, isometrischen Plattformers,

der Sie durch das Reich der Götter führt. Grundsätzlich handelt es sich um ein altbekanntes Labyrinth-Game, in dem eine ganze Reihe von Routen möglich sind. "Sabre Wulf" auf dem Spectrum ist vielleicht das Spiel gewesen, das dem Titel am ehesten gleicht. Sabre war 1984 ein großartiges Game, und die Idee ist heute noch gut – jetzt aber um starke 32-Bit-Grafik angereichert.

Sounds and Sights

Die Grafik des Spieles ist wirklich hervorragend. Oft verlassen sich PlayStation-Spiele zu sehr auf Polygone, wo doch Sprites die Arbeit mindestens genauso gut erledigen würden. In diesem Titel hat LucasArts den Prozessor durch die Verwendung von Sprites für andere Jobs freigehalten. Durch diesen Trick scrollt beispielsweise der detaillierte Hintergrund mit sehr

hoher Geschwindigkeit.

Jeder Charakter hat eine Reihe von Bewegungen, und jede Aktion ist liebevoll animiert. Die Palette reicht dabei von normalen Sprüngen über die ziemlich ungewöhnlichen Chili-Atem-Attacke bis hin zum Angriff mit einem Sack voller Killer-Frösche.

Es gibt aber noch haufenweise andere nette Ideen im



Spiel. Hierzu gehört auch die Benutzung von Katapulten, um von einer Spielwelt in die nächste zu kommen. Dabei sehen Sie Ihre Charaktere im Himmel verschwinden. Besonders gut gefiel uns aber die Art und Weise, wie das Game mit dem Verlust der Lebensenergie umgeht. Anstatt Sie sofort sterben zu lassen, werden Sie in die Unterwelt verfrachtet, wo Sie gegen Horden schwertschwingender Skelette um Ihre Existenz kämpfen müssen.

Die düstere Atmosphäre wird durch einen starken Soundtrack unterstützt, und auch die Soundeffekte spielen einen entscheidenden Part. Coole Geräusche wie beispielsweise das Muhen einer Kuh oder das Brausen der Meeresgischts machen Laune. Oftmals werden Sie aber auch akustisch vor der Anwesenheit eines Feindes gewarnt. Im Fall des großen Ebers stellen Sie anhand der Geräusche fest, aus welcher Richtung er als nächstes kommen wird. Viel Glück, wenn Sie einen Mono-Fernseher besitzen ...

Herc's Adventures spielt sich wie ein kleines RPG. Es enthält versteckte Schlüssel, mythische Gegner und dürfte somit vorzüglich als Einführung in das Genre dienen. Wenn alles nach Plan läuft, werden wir Sie im nächsten Monat mit einem PlayTest versorgen. Jedoch sieht das Game bereits jetzt wie ein feines Familienspiel aus.

Wie Sie es von einem Game erwarten, das auf griechischer Mythologie basiert, gibt es einige übel aussehende Gestalten. Von diesen tornadoartigen Kreaturen bis hin zu den vielköpfigen, grünen Monstern ist alles geboten. Daher ist es eine gute Idee, mit zwei Spielern gegen sie anzutreten.



[1] Wenn Sie das Blitz-Power-Up aufheben, werden Sie noch stärker. [2] Das Game beginnt mit einem Cartoon, der Sie in die Szenerie einführt. [3] Der gierige Zyklop. [4] Schon in der Sage um Odysseus wurde klar, daß den alten Griechen Schweine in großer Anzahl am liebsten waren.



Angespielt | TOCA Touring Car Championship



Die britische Softwareschmiede Codemasters übt sich in Extremen:
Nach der witzigen Spielzeugauto-Odyssee "Micro Machines"
 werkeln die Engländer nun an einer **überaus realistischen Rennsport-Simulation.**
Kann das gutgehen? von Michael Schmithäuser



TOCA TOURING CAR championship

einzubauen. Zwar muß der Titel ohne die begehrte FIA-Lizenz und dem damit verbundenen Formel-1-Zirkus auskommen, doch dafür hat man sich die Rechte an der "Auto Trader British Touring

tos aus dem riesigen TOCA-Fuhrpark gegessen. Da stößt man auf so vertraute Namen wie Renault Laguna, Audi A4, Peugeot 406 oder Ford Mondeo. Doch dabei handelt es sich um Wölfe im Schafspelz – die vermeintlichen Familienkutschen sind hochgezüchtete Spezialanfertigungen für die Rennstrecke.

In Sachen Realitätstreue haben die Entwickler größtmöglichen Aufwand betrieben. So

Einen weiteren Beitrag zum Thema "Wer programmiert das realistischste Rennspiel?" liefert die britische Softwareschmiede Codemasters mit "TOCA Touring Car Championship". Die Briten sind zwar durchaus Rennspiel-erfahren, doch ihr Mega-Hit "Micro Maschines" nahm es nicht ganz so genau mit der Realitätstreue. Deshalb ist es umso verwunderlicher, daß ein 25köpfiges Team mehr als 18 Monate damit beschäftigt war, selbst kleinste Details der Fahrzeuge und Strecken in das ambitionierte Racer-Projekt

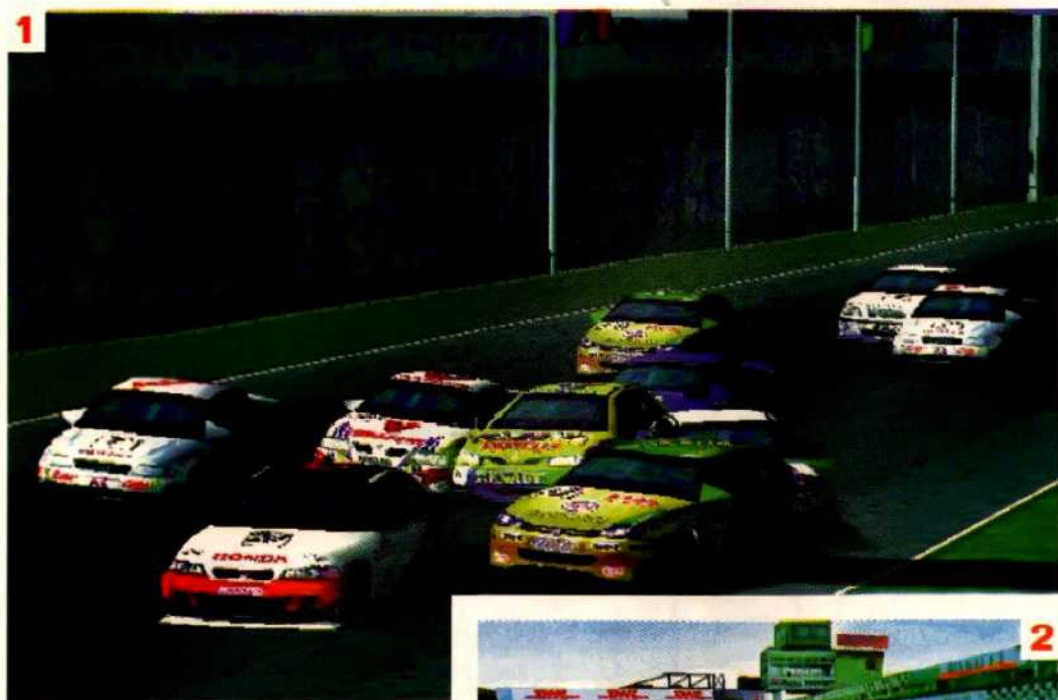
Car Championship" (was auch immer das ist...) gesichert.

Das Besondere an TOCA ist die Fahrzeugauswahl. Bestimmt haben auch Sie schon mal in einem der Au-



[1] Nur nicht zu dicht auffahren: Wenn der Vordermann bremst, ist Ihre Reaktion gefordert. **[2]** Da werden Artur J. Hoffmann Freudentränen in die Augen schließen: Endlich kann er einen waschechten Audi über die Rennstrecke jagen. Vielleicht hilft ihm das über den tragischen Verlust seiner Oakley hinweg...

HERSTELLER: noch unbekannt HERKUNFTSLAND: England
 ENTWICKLER: Codemasters GENRE: Rennspiel
 VERFÜGBAR AB: November ANZAHL DER SPIELER: 1-2



[1] Aufgemotzte Serienwägen im Geschwindigkeitsrausch - das ist TOCA Touring Car Championship. [2] Eine Karambolage kann für die Beteiligten schon mal in einem zünftigen Überschlag enden...



wurde jedes einzelne Fahrzeug mit einer Genauigkeit von 0,25 Millimetern gescannt und originalgetreu in den Grafik-Computer übertragen. Die acht "echten" Kurse (darunter auch der bekannte "Brands Hatch") wurden auf 80 Millimeter genau vermessen.

Auch das Fahrverhalten der PS-Boliden lehnt sich stark an die Realität an: Wer denkt, sein virtuelles Auto lässt locker um die Kurve schlittern lassen zu können, wird auf den TOCA-Kursen sein blaues Wunder erleben. Die Computergegner wurden mit einem Höchstmaß an Künstlicher Intelligenz ausgestattet, so daß selbst Rennsport-Profis an den virtuellen Kontrahenten zu knabbern haben.

Auf der optischen Seite beeindruckt TOCA vor allen Dingen durch seine detailliert ausgearbeiteten Auto-Modelle - von der exakten Karosserieform über die korrekte Lackierung bis hin zu den faszinierenden Licht- und Schatteneffekten stimmt alles. Lediglich die Hintergrund-Grafiken fallen ein wenig unspekta-

kulär aus - vielleicht werden die dreidimensionalen Umgebungsdetails bis zur finalen Version aber noch deutlich aufpoliert.

Das superrealistische Renn-Spektakel soll im November '97 an den Start gehen; in unserer nächsten Ausgabe lesen Sie voraussichtlich einen ausführlichen Spieletest.

pat



[1] Gedrängel auf der Zielgeraden: Ein unaufmerksamer Fahrer hat einen Fehler gemacht, und alle anderen müssen's mit ausbaden. [2] Natürlich werden auch die Witterungseinflüsse naturgetreu simuliert.

Tel. 09674-1279
 Fax 09674-1294
 hotline news -8405
 KOMPLETTLISTE KOSTENLOS!

Okay Soft

Am Graben 2 92557 Weiding

T-Online: Okay#
 eMail: Okaysoft@T-Online.de
 DAS KOMPLETTE ANGEBOT im WWW
 http://www.Okaysoft.de

DAS SOLLTE MAN HABEN!

Boot Chip 19,90
 RGB-Kabel 19,00
 Memory Card 120 Slots 49,00

BESTSELLER

1	Formel 1 '97	DV	96,90
2	Resident Evil Directors Cut	DV	79,90
3	Abe's Odyssey	DV	78,90
4	Warcraft 2	DV	78,90
5	Vergessene Welt	DV	78,90
6	V-Rally	DV	84,90
7	Syndicate Wars	DV	78,90
8	Wing Commander 4	DV	78,90
9	Resident Evil	DV	82,90
10	Pete Sampras Extreme	DV	55,90
11	Int. Super Star Soccer pro	DV	89,90
12	Player Manager	DV	83,90
13	X-Com Terror from the Deep	DV	82,90
14	Worms Platinum	DA	45,90
15	Transport Tycoon	DA	77,90
16	Ridge Racer Revolution	DA	45,90
17	Rally Cross	DA	74,90
18	Overblood	DV	78,90
19	Nightmare Creatures	DA	82,90
20	C.C. 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
NeGcon 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
Multiform Adapter	48,00
Mario Kart	87,90
Wayne Gretzky 3D	119,90
Blast Corps	105,90
Intern. Super Star Soccer	135,90
Lylat War	123,90

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
Gran Turismo	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

Service

Stammkunden (nach der 3. Bestellung) werden gegen Rechnung beliefert. Versand erfolgt im Sicherheitskarton, auch bei Jewel Case.

Preissenkung geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung werden Sie informiert. Vorbestellungen ändern, bei uns kein Problem!

NEW PSX

SONY PLAYSTATION . . 333,00
 INKL. 2 CONTR. + MEMORYCARD

ABES ODYSSEE	89,95
AIR COMBAT 2	89,95
BAPHOMET'S FLUCH	99,95
BROKEN HELIX	99,95
CONSTRUCTOR	89,95
CRASH BANDICOOT 2	99,95
CREATION	89,95
DISK WORLD 2	89,95
DEATHTRAP DUNGEON	89,95
DUNGEON KEEPER	89,95
FINAL FANTASY VII	109,95
FORMEL 1'97	99,95
FLOTTENMANÖVER	89,95
G-POLICE	99,95
HERCULES	89,95
JURASSIC PARK	99,95
KURUSHI	89,95
MDK	99,95
MONSTER TRUCK	89,95
NASCAR RACING	89,95
NIGHTMARE CREATURES	99,95
OVERBOARD!	89,95
PARAPPER THE RAPPER	89,95
PANDEMONIUM 2	89,95
PITFALL 3D	89,95
POPULOUS	89,95
RASCAL	99,95
RAPID RACER	99,95
RESIDENT EVIL (UNCUT)	89,95
RISIKO	89,95
ROSCO MC QUEEN	99,95
SHADOW MASTER	99,95
TEST DRIVE 4	99,95
TIME CRISIS INKL. GUN	159,95
TOSHINDEN 3	99,95
WARCRAFT 2	89,95
Z	89,95

DIE GESCHENKIDEEN!

Airbrush

EXKLUSIVE MOTIVE NACH WUNSCH AUF SPIELKONSOLEN!

ZUBEHÖR FÜR PSX

MEMORY CARD!	29,95
MEMORY CARD 360	99,95
CONTROLLER GAMAXI	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
BOMBERMAN 64	139,95
CLAYFIGHTER 64	139,95
EXTREME G	149,95
FIFA 64 SOCCER	129,95
GOLDENEYE (ENGL.)	149,95
HEXEN 64	139,95
INT. SUPER. SOCCER	139,95
LYLAT WARS	139,95
MARIO KART	99,95
MRC	149,95
NBA HANGTIME 64	129,95
STARFOX 64	149,95
W. GRETZKY HOCKEY	129,95

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

Volgtstrasse 39
 10247 Berlin
 Frankfurter Allee
 Ecke Plaza Center
 Tel. (030) 422 56 506

3 PSX / U64 / Gameboy

Foto Porst
 Berliner Allee 79
 Berlin-Weißensee
 Tel. (030) 927 99 894

ÜBERLEBEN 3. in der Dimension

Sie ist jung, selbstbewußt und (bald) zu haben. Mit Latexkorsett, High Heels und smarten Waffen bläst Kahlee zur Jagd auf das Böse – im neuesten 3-D-Shooter aus dem Hause Cryo. von Marcel Peters



Oz-Nama. Lichtjahre von der Erde entfernt. Eine uns fremde und für das männliche Geschlecht beängstigende Welt. Die Frauen haben die Regierung übernommen, Männer werden als Sklaven gehalten. Die Alcyon Corporation, so nennt sich ein Zusammenschluß hochrangiger Wissenschaftler, arbeitet fieberhaft an einem mysteriösen Plan – dem "Pax Corpus"-Projekt. Allesamt verrückt und süchtig, Ihre Fiktion des ewigen Lebens durch den Einsatz hochentwickelter Biotechnologie Wirklichkeit werden zu lassen. Projektleiterin des Forschungsteams ist Kiyana Soro, die mit Hilfe des Pax Corpus den Einwohnern von Oz-Nama ewigwährenden Frieden und dauerhaftes Nichtstun bescheren will. Kahlee, eine Freundin Kiyanas, ist von dieser grotesken Ansicht alles andere als begeistert und setzt ihr Leben aufs Spiel, um den unheimlichen Plan mit Hilfe eines gewissen Dr. Ellyis zu vereiteln. Der Auftrag führt den Spieler in eine bizarre Ecke des Universums, wo die gefährliche Suche nach dem Pax Corpus beginnt. Sie schlüpfen in die knapp bekleidete Haut Kah-

lees und starten im dunklen Raum eines Forschungsgebäudes. Zwei Wachen patrouillieren an beiden Seiten einer angrenzenden Tür. Setzt man seinen Kopf geschickt ein, ist es möglich, beide Gegner zu eliminieren, ohne daß ein einziger Schuß aus Ihrer Waffe fällt. Eine elegante Rolle vorwärts überrascht die Gegner, die sofort das Feuer eröffnen und sich gegenseitig Kugeln in die Körper jagen. Soviel zu einer geschickt gelösten Problemsituation. Um Kahlee wie geschildert aus der Affäre zu ziehen, bedarf es einiger Einübung der komplexen Steuerungsfunktionen, bis Ihnen die Bewegungen der langbeinigen Kämpferin in Fleisch und Blut übergehen.

Ähnlichkeit mit "lebender" Spielfigur rein zufällig?

Wer schon mit Mrs. Croft zielicher durch knifflige Level ge-

joggt ist, wird allerdings mit den fast identischen Bewegungsabläufen keine Schwierigkeiten haben. Ebenso wie Lara geht Kahlee durch die Level, rennt auf Kommando los, dreht Rollen vorwärts wie rückwärts, und schickt ihre Gegner mit lässigen 360°-Kicks zu Boden. In Kombination mit den Steuertasten und sechs Buttons gehören auch Sprünge, Doppelsprünge und schnelles Bücken in das Repertoire der Abenteurerin. Das Spielprinzip von Pax Corpus läßt sich am ehesten zwischen "Resident Evil" und "Tomb Raider" einordnen. Während Sie mit Ihrer Heldin die unheimlichen Räume des Labors durch-



[1] Ene mene Muh und raus bist...DU!
[2] Nicht zum Verzehr bestimmt: In Gelee eingelegter Außerirdischer. Zutaten: Alien, Gelee, Verdickungsmittel, Konservierungsstoffe, Farbstoff E406. Abtropfgewicht: ca. 80 kg.

kämmen, wird die im Motion-Capture-Verfahren digitalisierte Dame aus ständig wechselnden Kamerawinkeln gezeigt. In der Vorabversion hatte es noch an der Technik – manche Blickwinkel sind so ungünstig, daß Kahlee in aussichtslose Kämpfe verwickelt wird, die nur durch wildes But-
tontdrücken ein Ende finden. Durch Umschalten auf die Freikamera untersuchen Sie die nähere Umgebung aus der Ich-Perspektive.

In der Leichenhalle sind noch Plätze frei...

In Pax Corpus, was frei übersetzt "Friede des Körpers" bedeutet, kämpfen Sie sich durch insgesamt 24 Level. Dabei steht Ihnen am Anfang nur eine Pistole zur Verfügung. Sie sollten also mit Kahlee nach effizienteren Waffen wie beispielsweise Bomben und Granaten Ausschau halten, die im Gebäude versteckt sind. Mit dem Finger am Abzug bekommen Sie ausreichend Gelegenheit, den verrückten Männern in Weiß ins manipulative Hand-

Freikamera ein genaues Bild von den Räumen verschaffen. Praktisch: Ein kleiner Radarschirm zeigt Feindstellungen an und erweist sich für das sichere Erkunden des ausgedehnten Labors als ansehnliche Navigationshilfe. Die Zielausrichtung der Waffen zeichnet sich wie in Tomb Raider durch unkomplizierte Spielmechanik aus, denn Gegner werden von Kahlee automatisch anvisiert. Sie müssen nur noch den Abzug ziehen, respektive den Feuerknopf drücken – die Automatik wird's schon "hin"richten. Auch bei Stellungswechseln bleibt die Waffe immer auf den Angreifer fixiert.

Das Böse ist immer und überall

Der Actionpart ist mit Rätseln, Puzzeln und Geschicklichkeitsaufgaben aufgepeppt. Erschossene Wachen läßt man nicht links liegen, sondern durchsucht die Pixelleichen nach Schlüsseln, die in das Inventory wandern. Bomben sprengen Zugänge zu Geheimleveln auf, und Computerterminals machen den Weg für Aufzüge frei, die Kahlee in weitere Etagen transportieren. In der endgültigen Fassung von Pax Corpus werden sich Ihnen außer 20 aggressiven Lebensformen gleich fünf Endgegner in den Weg stellen. Zwar wechseln die

Schauplätze zwischen Innen- und Außenleveln, doch von der Originalität eines Programmes wie Tomb Raider sollte sich Pax Corpus noch ein paar Anregungen holen. Leider waren die Entwickler bei der optischen Gestaltung zu sparsam, was Farben und Abwechslung der Level angeht. Mit etwas mehr Mühe wären die Laborräume interessanter anzusehen. Das Spiel verliert sich in dunklen und schlicht gezeichneten Stages, die wenig



[1] Stahlprothese am linken Bein? Nein, ein Schienbeinschützer aus Metall. [2] Lost's Wochos in Pax Corpus? Eine Waffe ist die beste Lebensversicherung.

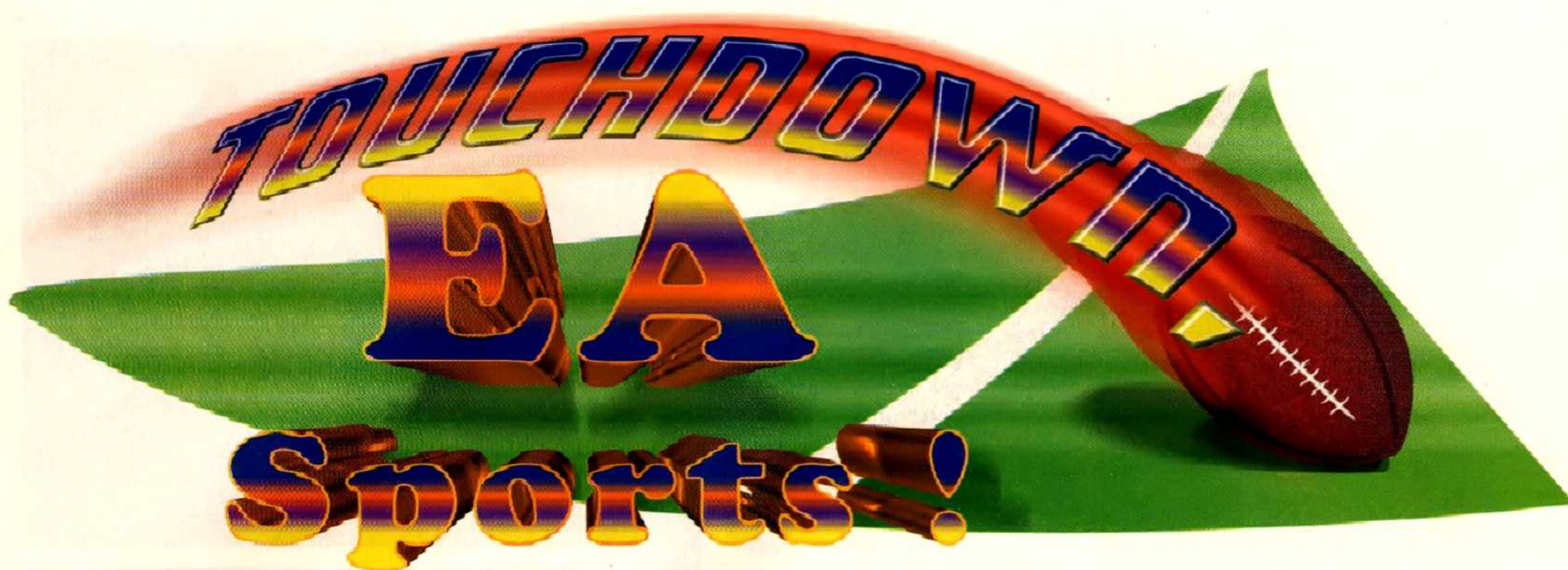
fürs Auge bieten. Zwischen den Missionen werden uns die näheren Umstände des Pax Corpus-Projektes durch Videosequenzen aufgezeigt. Technisch und spielerisch finden sich einige Anleihen an Tomb Raider: Man nehme eine attraktive Frau mit bemerkenswerter Oberweite, stecke sie in spärliche Bekleidung, drücke ihr eine großkalib-rige Wumme in die Hand und schicke das halbnackte Mädels in ein Nest von Killern. Mensch, denken wir uns da, gibt es denn keine vernünftigen Tarnanzüge und kugelsicheren Westen für die Freiheitskämpferin? Nein, statt dessen schickt Cryo die Lady in High Heels, Hotpants und lila gefärbten Haaren auf Hetzjagd nach Killern, außerirdischen Lebensformen und dem ominösen Pax Corpus. Wir dürfen gespannt sein, was aus dem Projekt wird. Die Vollversion erwarten wir in einigen Wochen. Stay tuned!

pat

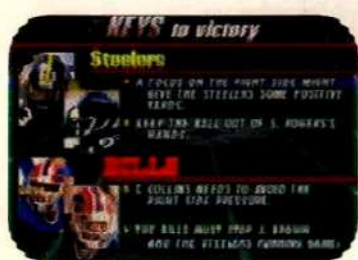


werk zu pfuschen. Das Spiel erfordert sowohl schnelle Reaktion als auch Weitblick, um den Kugeln der Gegenspieler nicht zum Opfer zu fallen. Diese vertreten sich in der düsteren Raumstation nicht nur die Füße, sondern springen erst im letzten Moment aus einem Hinterhalt heraus und eröffnen das Feuer auf den ungebeten Besuchen. Der eigenen Gesundheit zuliebe sollten Sie sich erst vorsichtig mit der

Angespielt | Madden '98



John Madden, die Ikone des virtuellen Footballfeldes, hat sich auf den beschwerlichen Weg nach Kanada gemacht, um den EA-Programmierern beim fünften Teil des Footballklassikers beratend zur Seite zu stehen. von Artur Hoffmann



Die Bäume sind längst vergilbt, die Temperatur nähert sich dem Gefrierpunkt, und der erste Schneefall läßt auch nicht mehr lange auf sich warten – das ist die Zeit des Jahres, in der Electronic Arts seine neuen Produkte aus dem Ärmel schüttelt. Falls Sie aber dachten, daß die Nachfolger von "FIFA '97" (FIFA: Road to World Cup '98) und "NBA Live 97" ganz oben auf der EA-Wunschliste stünden, müssen wir Sie enttäuschen: Neben "NHL '98" steht lediglich "Madden '98" in den Startlöchern. Begeisterte Footballfans werden sich über den hohen Stellenwert freuen, den dieses beliebte Spiel bei den EA-Strategen besitzt. Allerdings stellt sich die Frage, ob eines der besten Spiele des Genres so weit verbessert werden kann, daß sich ein Neukauf lohnt. Das beste Beispiel für diesen neuen Trend sind die "adidas Power Soccer"-Zwillinge, die sich (außer in der Aktualität der Ligen und den Spielern)

nicht allzusehr voneinander unterscheiden.

Diese kleine Änderung reicht aber aus, um puristischen Zockern einen weiteren Hunderter zu entlocken. Die Auffrischung des Kaders ist bei einem Spiel, das eine US-amerikanische Sportart simuliert, noch wichtiger. Folgendes Beispiel: Im vorigen Jahr waren die "Green Bay Packers" nicht mehr als ein Team mit einem guten Quarterback. Nach dem überraschenden Super-Bowl-Sieg gehören die Mannen um Brett Favre zu den Favoriten der Saison 97/98. Dies drückt sich auch in den einzelnen Statistiken aus, die allesamt auf dem neuesten Stand sind.

Detailpflege

Neben der Aktualisierung der Daten fallen auch einige grafische Verbesserungen auf. Die Stadien sehen nun weitaus realistischer aus als in den Vorversionen. Laut EA wurde "jedes einzelne NFL-Stadion fotografiert, um die Optik den realen Vorbildern anzupassen." Die Macher lassen sich sogar zu der Aussage verleiten, daß "ein echter Footballfan jedes Stadion bereits nach kurzer Zeit erkennen wird." Die Spieler selbst werden durch Motion Capturing animiert und sehen Dank der guten Light-Sourcing-Effekte besser aus als erwartet. EA faßt die ganzen



[1] Der ballführende Spieler wird gleich mächtig in die Zange genommen. [2] In allerhöchster Bedrängnis wird dieser Paß gefangen. [3] In diesem Tohuwabohu blickt kein Mensch mehr durch. [4] Welche Anspielstationen stehen dem Quarterback zur Auswahl?

grafischen Feinheiten unter dem Oberbegriff "V-Poly Grafik" zusammen.

Auch an der bei Mannschaftssportarten eminent wichtigen Künstlichen Intelligenz legten die Programmierer Hand an. Das neue Modell nennt sich "Liquid AI" und basiert auf den taktischen Verhaltensweisen der echten Spieler.

In Sachen Steuerungsroutine blieb alles beim alten. Das ist kein Wunder, schließlich gehört das intuitive Handling der Madden-Serie zu den besten des Football-Genres. Mit wenigen Klicks starten Sie überraschende Vorstöße oder tricksen den gegnerischen Quarterback aus.



Die Aufzählung aller Goodies, die Madden '98 zu einem echten Anwärter auf den Spitzenplatz machen, würde den Rahmen dieses Artikels sprengen.

HERSTELLER:	Electronic Arts	HERKUNFTSLAND:	USA
ENTWICKLER:	Electronic Arts	GENRE:	Sportspiel
VERFÜGBAR AB:	Oktober	ANZAHL DER SPIELER:	1-8

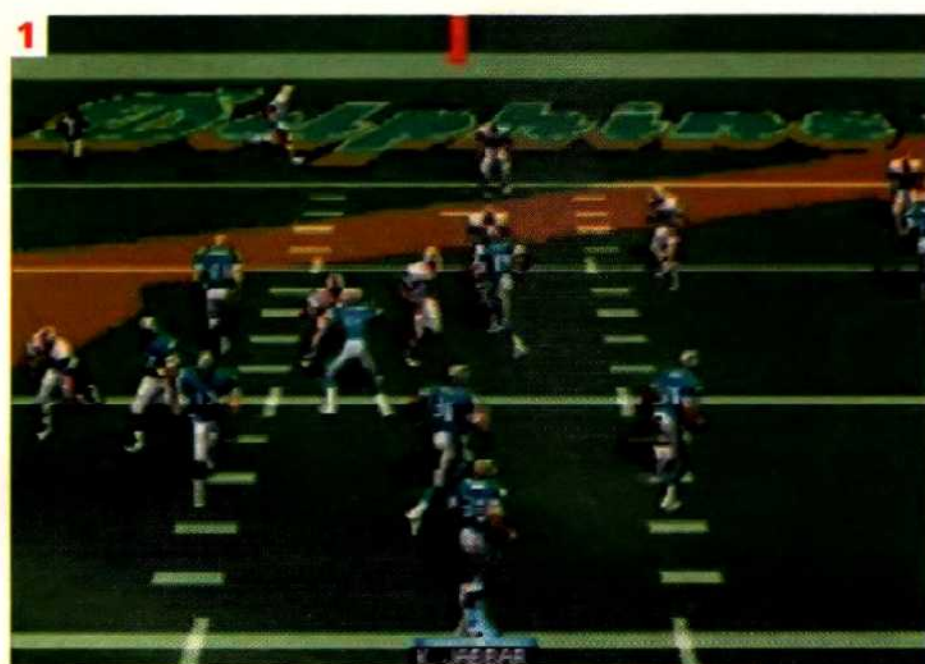
Die Aufzählung aller Goodies, die Madden '98 zu einem echten Anwärters auf den Spitzenplatz machen, würde den Rahmen dieses Artikels sprengen. Aus diesem Grund verraten wir Ihnen in aller Kürze die wichtigsten Features: Mehr als 120 aktuelle und historische NFL-Teams, eigene Ligen, integrierter Manager zum Generieren, Tauschen und Entlassen von Spielern, Kommentare von James Brown, drei Schwierigkeits-

grade und, und, und...

Darüber hinaus wurde die bereits in der aktuellen Version nahezu perfekte Präsentation um einige nette Features wie beispielsweise den EA Sports-Ticker aufgestockt.

Alles in allem hinterläßt Madden '98 bereits einen sehr guten Eindruck, der lediglich durch die nicht ganz ruckel-freien FMV-Sequenzen ein wenig getrübt wird. Der endgültige Test wird Ihnen und uns Klarheit verschaffen.

pat



[1] Die Miami Dolphins auf dem Weg zum Touchdown!
[2] Ein cooler Dive führt zu einer Interception.
[3] Starke Details, wie das Wegdrücken des Gegners, sorgen für Laune.



MAGIC

ENTERTAINMENT

COMPUTER- & VIDEOSPIELE VERSAND

Bestelltelefon:
(0 60 31) 77 18 66, 77 18 67

Mo-Fr: 9.00 bis 19.00, Sa: 10.00 bis 16.00

Fax: (0 60 31) 55 20

Kaiserstraße 65
61169 Friedberg

Abholung in der Versandzentrale möglich!

SONY PLAYSTATION

Playstation Konsole PAL	DV 289,00
Playstation Konsole „SILVER“	DV 319,00
PSX Konsole umgebaut	DV 359,00
PSX Umbau	DV 70,00
PSX Analog Controller	DV 54,95
PSX Analog Joystick Sony	DV 119,95
PSX Bag incl. Controller	
& Memory Card	DV 79,95
PSX Control Pad Farbig	DV 34,95
PSX Control Pad Sony	DV 39,95
PSX Game Buster	DV 79,95
PSX HF-Adapter Sony	DV 44,95
PSX Infrarot Joypad	DV 69,95
PSX Joypadverlängerung	DV 19,95
PSX Lasergun	DV 99,95
PSX Link Kabel Sony	DV 44,95
PSX Link Kabel	DA 24,95
PSX Mad Catz Lenkrad	
mit Gas & Bremse	DA 139,95
PSX Mem. Card 1 Meg	DA 29,95
PSX Mem. Card 24 Meg	DV 79,95
PSX Mem. Card 48 Meg	DV 99,95
PSX Memory Card Sony	DV 34,95
PSX Mouse Sony	DV 54,95
PSX Multi-Tap Sony	DV 59,95
PSX Namco A.Com.Stick	DV 99,95
PSX NetCon Pad Sony	DV 79,95
PSX Predator Gun	DA 59,95
PSX PC Link	DA 79,95
PSX RGB Kabel	DV 24,95
PSX Spec.ASCILPad Sony	DV 59,95
PSX VRF-1 Lenkrad	DV 139,95

SONY PLAYSTATION GAMES

Actua Golf 2	DA 89,95
Adidas Power Soccer '97	DA 94,95
Agent Armstrong	DV* 84,95
Ace Combat 2	DA* 84,95
Arc of Time	DV* 84,95
Auto Destruct	DV* 84,95
Ayrton Senna Kart Duel 2	DV* 84,95
Baphomet's Fluch 2	DV* 84,95
BAT 3	DA* 84,95
Batman & Robin	DA* 84,95
Battle Arena Toshinden 3	DA* 84,95
Beast Wars	DA* 84,95
Blazing Dragons	DV 84,95
Bleib 2	DV* 79,95
Broken Helix	DA* 84,95
Bug Riders	DA* 77,95
Bust A Move 3	DA* 64,95
Bust A Move 2	DA* 79,95
Kushida Klade	JP 139,95
Colony Wars	DV* 84,95
Command & Conquer	DV 89,95

Command & Conquer 2

ca. November DV* 99,95

Constructor	DV* 84,95
Crash Bandicoot	DA 89,95

Crash Bandicoot 2

ca. Dezember DV* 84,95

Grog	DV* 84,95
Curious Crisis	DA* 84,95
Dreams	DV* 89,95
Discworld 2	DV* 84,95
Exhumed	DV 84,95
Fantastic Four	DA* 84,95
Final Fantasy 7	US 149,95

Final Fantasy 7

ca. November DV* 99,95

Fighting Force	DV* 84,95
FIFA '98 - Die WM Qualifikation	DV* 84,95
Floppermanöver	DV* 84,95

Formel 1 '97

DV 99,95

Formular Karts	DA* 84,95
Frogger	DV* 84,95
Gex 2	DA* 84,95
G-Police	DA* 99,95
Grand Theft Auto	DA* 84,95
Heaven's Gate	DA* 84,95
Hercules	DV* 84,95
Int. Superstar Soccer Pro	DV 94,95
Jack Nicklaus	DV* 84,95
Joe Slam	DA* 84,95

Versandbedingungen:

Nachnahme DM 10,90+DM 3,- NN-Gebühr o. Vorkasse DM 6,90. Euroscheck 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.

Ladenverkauf: Ladenpreise variieren!

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

In Duisburg bieten wir Ihnen 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

SONY PLAYSTATION

John Madden NFL '98	DA* 84,95
Kick Off '97	DA* 89,95
Kurushi	DA* 79,95
Lagacy of Kain	DV 84,95
Machine Hunter	DA 87,95
Magic the Gathering	DV* 84,95
Manic Karts	DA* 84,95
Mass Destruction	DA* 84,95
MDK	DV* 89,95
MegaMan 8	DV* 94,95
MegaMan Battle & Chase	DV* 94,95
Micro Machines V.3	DA 94,95
Midnight Run	DA* 84,95
Monitor Trucko	DA* 84,95
Monopoly	DV* 84,95
Moto Racer	DV* 84,95
Motor Mash	DV* 84,95
Nascar Racing '98	DV* 81,95
Namco Museum Vol. 5	DA* 79,95
NBA Hangtime	DA* 84,95
NBA '98	DV* 84,95
Need IV Speed 2	DA 84,95
Nightmare Creatures	DA* 84,95
NFL Quarterback Club '98	DA* 84,95
NHL '98	DV* 84,95
NHL Breakaway '98	DA* 84,95
NHL Open Ice	DA* 84,95
NHL Powerplay Hockey '98	DA* 84,95
Nuclear Strike	DV* 84,95

Oddworld: Abe's

Odyssey DV 84,95

Overboard	DV* 84,95
Pandemonium 2	DA* 84,95
Parappa the Rapper	DA* 79,95
Pax Corpus	DV* 89,95
Peak Performance	DA* 84,95
Player Manager	DA 89,95
Populous - 3rd Coming	DV* 84,95
PGA Tour '98	DA* 84,95
Rage Racer (R. R. 3)	DA 99,95
Rapid Racer	DA* 84,95
Robot Assault 2	DA 89,95
Reboot	DV* 84,95

Resident Evil D.C.

ca. November DV* 84,95

Risiko	DV* 84,95
Road to Me Queen	DA* 84,95
Sampras Extreme Tennis	DA 89,95
Shadow Master	DV* 84,95
Sim City 2000	DV 84,95
Soul Blade	DV 99,95
Soviet Strike	DV 84,95
Streetfighter EX Plus Alpha	DA* 84,95
Strike Point	DV 84,95
Super Pang Collection	DA* 84,95
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	DA 89,95
Supersonic Racers 2XS	DV* 84,95
Syndicate Wars	DV 84,95
Swagman	DV 87,95
Takken 2	DA 99,95
Test Drive 4	DV* 84,95
Tetris Plus	DA* 79,95
Thoma Hospital	DV* 84,95
Time Crisis incl. Gun	DA* 149,95
Tomb Raider	DV 84,95
Tomb Raider Lösungshoft	DV 14,80

Tomb Raider 2

ca. 14. 11. DV* 97,95

Total NBA '97	DA 79,95
Transport Tycoon	DV* 84,95
Trash It	DA 84,95
Uhlir	DV* 87,95
V-Rally	DV 89,95
Vergessene Welt Jurassic Park	DV 84,95
Virtual Baseball '97	DA 84,95
VMX Racing	DV* 84,95
Warscraft 2	DV 84,95
Warhammer 2: Dark Omen	DV* 84,95
Wing Commander 4	DV 84,95
Wing Over	DA* 84,95
Z	DV* 79,95

SONDERANGEBOTE!!

Actua Soccer	DA 44,95
Air Combat	DV 44,95

SONDERANGEBOTE!!

Allen Trilogy	DV 44,95
Alone in the Dark 2	DA 59,95
Battle Arena Toshinden	DV 44,95
Bust A Move 2: The Arcade	DA 44,95
Casper	DA 44,95
Chessmaster 3-D	DV 44,95
Contra (Probotector)	DA 89,95
Destruction Derby 1	DA 44,95
Disruptor	DV 59,95
Fade to Black	DA 44,95
FIFA Soccer '96	DV 44,95
Iron Man / X0	DA 44,95
Iron & Blood	DA 44,95
Int. Sp. Star Soccer Deluxe	DA 89,95
Lost Vikings 2	DV 89,95
PGA Tour Golf '96	DV 44,95
Rayman	DA 44,95
Revolution X	DA 29,95
Ridge Racer	DV 44,95
Road Rash	DA 44,95
Shellshock	DV 61,95
Suikoden	DA 79,95
Supersonic Racers	DA 44,95
Tekken 1	DV 44,95
The Incredible Hulk	DA 49,95
True Pinball	DA 44,95
Virtual Golf	DV 44,95
WipeOut	DV 44,95
Worms	DV 44,95
WWF Wrestlingmania	DA 44,95

Wir führen auch PC CD-ROM

SPIELE & ZUBEHÖR!

NINTENDO 64

N64 Konsole PAL	DV 239,00
N64 Controller Farbig	DV 54,95
N64 Controller Grau	DV 54,95
N64 HF Adapter	DV 44,95
N64 Joypadverlängerung	DV 19,95
N64 Memory Card 1 MEG	DV 39,95
N64 Memory Card 5 MEG	DV 89,95
N64 NTSC-Adapter	DV 39,95
N64 PC Link	DV 79,95
N64 RGB (Scart) - Kabel	DV 29,95
N64 Rumble Pak	DV 39,95

NINTENDO 64 Games

Blast Corps	DA 109,95
Bombberman 64	DA* 109,95
Clayfighter 63 1/3	DA* 139,95
Dark Rift	DA* 134,95

Donkey Kong Racing

ca. November DV* 109,95

Extrem G	DA* 139,95
Golden Eye 007	US 109,95
Grand Prix F1	DA* 139,95
Hoxon 64	DA* 129,95
Int. Superstar Soccer 64	DA 139,95
Lamborghini	DA* 139,95
Lynt Ware (Starfox 64)	DA* 129,95
Mischief Makers	DA* 109,95
Multi Racing Championship	DA* 149,95
NBA Hangtime	DA 129,95
NFL Quarterback Club '98	DA* 139,95
Pilotwings 64	DV 109,95
Star Fox 64	US 109,95
Star Wars: Shadow of the E.	DV 129,95
Super Mario 64	DV 89,95
Super Mario 64 Spielbox	DV 21,00
Super Mario Kart 64	DV 89,95

Top Gear Rally

ca. November DA* 139,95

Turok	DV 139,95
Turok 2	DV 139,95
Wayne Gretzky's 3D Hockey	DA 129,95

*Spiele waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar!

HANDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!!

Bitte nur mit schriftlichem Gewerbenachweis.

Der Hammer von Sony:
Playstation Konsole „SILVER“
inclusive 2 Control-Pads
und 1 Memory Card
für nur DM 319,-
(lieferbar ab Oktober)

NHL '98

Der erste testfähige Vertreter der 98er-Generation von Sportspielen aus dem Hause Electronic Arts wendet sich an die Eishockeyfans. "NHL '98" ist ein guter Vorgeschmack auf die kommenden Titel. von Artur Hoffmann



[1] Ein einziger Gegner steht zwischen Ihnen und dem Goalie... [2] ...der Ihnen nun Auge in Auge gegenübersteht und sein bestes gibt!

zu hoch gesteckt ist, davon durften wir uns bereits auf diversen Messen überzeugen. Daß das endgültige Produkt aber dermaßen hochwertig sein würde, erwarteten wir nicht einmal in unseren kühnsten Träumen.

Live dabei

Die bereits beim Vorgänger positiv hervorgehobene Grafik wurde verbessert und läuft nun weitaus flüssiger. Features wie die EA-Entwicklung Motion Blending und spezielle Motion Captures für die Goalies sorgen für spektakuläre Bewegungsabläufe.

Das hohe Ansehen der einstigen Sportspielkönige hat in diesem Jahr viel von seinem Glanz verloren. Zuerst die nicht unbedingt überzeugende 97er-Version des Dauerbrenners "FIFA Soccer", dann die mehr als durchschnittliche Neuauflage des Eishockeyspiels "NHL Hockey". Lediglich in Sachen Basketball gehören die Kanadier mit ihrem Referenztitel "NBA Live '97" noch immer zur Crème de la Crème.

Nun bläst EA Sports zum Gegenangriff: In Zusammenarbeit mit Marc Crawford, immerhin Stanley Cup-Gewinner und Trainer der Colorado Avalanche, soll NHL '98 der kompletten Konkurrenz zeigen, wie eine zeitgemäße Eishockeysimulation auszusehen hat. Daß dieses Ziel nicht

In den vier Modi Freundschaftsspiel, Saison, Play-Off und Turnier messen Sie sich mit den besten Eishockeyteams der Welt. Neben allen 26 Mannschaften der amerikanischen Profiligen dürfen Sie den Eishockeyschläger auch in den beiden All-Star-Teams sowie – hier stand wohl "NHL Powerplay" Pate – in 18 Nationalmannschaften (von Austria bis USA) schwingen. Dank beider Lizenzen (NHL und NHLPA) entsprechen alle Teamnamen, Logos, Stadien und auch das Spielermaterial (über 700 Akteure) der Realität.

Mit Hilfe des eingebauten Editors erstellen Sie neue Spieler, tauschen diese zwischen den Teams, setzen Nieten auf die Straße oder kreieren ein eigenes Turnier. Bei der Erstellung eines neuen Spielers fällt ein witziges Detail auf: Der Neue trägt nicht nur die ausgewählte Rückennummer, sondern wird auch durch den Namen – z.B. Ihren eigenen – repräsentiert. Es sieht einfach cool aus, wenn die New York Rangers von Gretzky und Müller angetrieben werden.

A good one!

Die einzige Nachlässigkeit, die man der deutschen Version in Sachen Roster ankreiden kann, ist die Tatsache, daß die Nationen nicht "eingedeutscht" wurden: Österreich ist Austria, Italien Italy usw..

Das Spiel selbst läuft gewohnt hektisch ab und wird von einer mitreißenden Soundkulisse untermalt. Die Hammondorgel gibt Gassenhauer wie den Schneewalzer zum Besten, die Torsirene jault



[1] Manchmal kommt es vor, daß der Schläger etwas hoch gehalten wird. [2] Dieser satte Schuß landet im Tor. [3] Der Gegner ist mit dem Puck auf und davon. [4] Der Goalie kann das Tor nicht verhindern.



nach jedem Treffer der Heimmannschaft, und das Publikum verstummt nur selten.

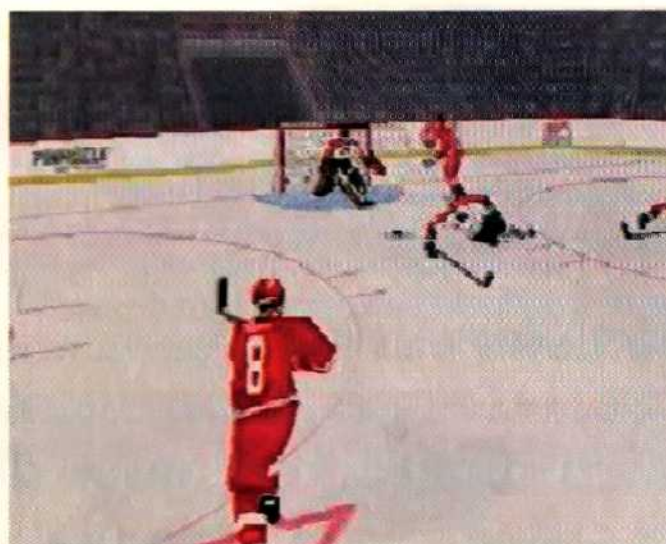
Auch in Sachen Taktik geht NHL '98 einen Schritt weiter. Neben den diversen Vorgaben, die Sie Ihrem Team während einer Pause einimpfen, dürfen Sie auch während des laufenden Spiels eingreifen. Durch einen Druck auf die L1- bzw. L2-Taste (Defensive bzw. Offensive) schalten Sie eine von vier vorgegebenen Varianten ein. Auf diese Art und Weise reagieren Sie auf jede Änderung des Gegners. Dieses Detail kommt vor allem im Mehrspieler-Modus zur Geltung. Wenn Sie gegen bis zu sieben menschliche Konkurrenten antreten, ist schließlich vor allem die richtige Taktik entscheidend.

Die zahlreichen weiterführenden Optionen drehen sich um spieltechnische Einstellungen wie z.B. Drittellänge, Spielstärke, automatischer Reihenwechsel oder Schlägereien (Punch mit der DREIECK-Taste).

Das herausragendste Merkmal dieser Simulation ist zweifelsohne die Sprachausgabe. Diese beschränkt sich nicht nur auf sporadische Namensnennung des puckführenden Spielers,

Das herausragendste Merkmal dieser Simulation ist zweifelsohne die Sprachausgabe, die sich nicht nur auf sporadische Namensnennung des puckführenden Spielers beschränkt, sondern das komplette Geschehen kommentiert.

sondern kommentiert das komplette Geschehen. Spielzüge, Verletzungen und Strafzeiten werden derart kompetent angesprochen, daß der Unterschied zu einer echten TV-Übertragung minimal ist. Spätestens an dieser Perfektion läßt sich erkennen, daß die Programmierer bei Electronic Arts aus ihren Fehlern gelernt haben und sich mit der 98er-Produktpalette wieder an die Spitze der Sportsimulationen katapultieren wollen.



[1] Mit letzter Kraft erreicht der Verteidiger den Puck.
[2] Zwei gegen einen – das ist nicht fair.
[3] In der Überzahl!
[4] Dieser Zweikampf endet in einer wilden Schlägerei.

NHL '98

Meine Meinung: NHL '98 ist weit besser als sein Vorgänger. Das hängt nicht nur damit zusammen, daß EA Sports die Grafikengine aufgebohrt, das Gameplay gehörig verbessert hat und die Sprachausgabe zu den besten gehört, die es derzeit zu hören gibt. Nein, der entscheidende Faktor ist dieses nur schwer in Worte zu fassende Phänomen namens Atmosphäre. Bei NHL '98 ist diese so unglaublich dicht, daß Sie mit Ihrem

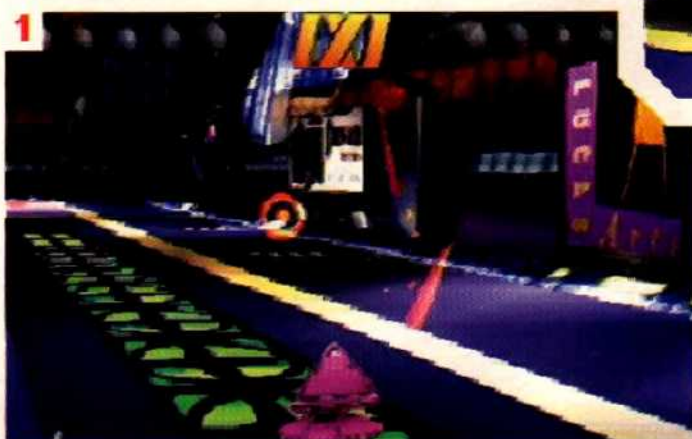
Team alle Höhen und Tiefen mitmachen. Negativ fällt nur die unangenehme Stärke der computergesteuerten Teams auf. In den ersten Matches stellen selbst die blutarmen Engländer eine nicht zu unterschätzende Hürde dar. Trotzdem ist dieses Eishockeyspiel momentan die unbestrittene Nummer Eins des Genres. Da muß sich selbst Acclains Geniestreich "NHL Breakaway" geschlagen geben. **Artur Hoffmann**

■ GENRE:	Sportsimulation
■ VERFÜGBAR AB:	Oktober
■ HERSTELLER:	Electronic Arts
■ ENTWICKLER:	Electronic Arts
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	2,0
■ GRAFIK:	1,5
■ SOUND:	1,0
■ PRÄSENTATION:	1,5
■ GAMEPLAY:	2,0
■ MOTIVATION:	1,0
■ PREIS/LEISTUNG:	1,5
GESAMTWERTUNG:	1,6

BallBlazer

Außerirdische Lebewesen haben eine neue intergalaktische Sportart entdeckt. Ob sie auch auf unserer Erde Fans findet? Millionen von Außerirdischen können sich nicht irren, oder doch? von Marcel Peters

[1] Mit Power-ups bleiben Sie länger am Ball! [2] Der Mittelpunkt der Arena. [3] Welches Alien hätten's denn gern? [4] ...und welchen Hoover? [5] In den Abgasrohren könnte man ohne weiteres übernachten.



Das Szenario: Ausnahmsweise ist nicht unser Planet Schauplatz kriegerischer Rivalitäten zwischen verfeindeten Alienrassen, aber weit, weit weg von hier verheizen überirdische Armeen seit tausenden von Jahren Steuergelder in materialistischen Schlachten. Doch damit muß endlich Schluß sein, dachten sich jedenfalls die geistig höher bemittelten Vertreter der verfeindeten Parteien, und beschlossen, die Zwietracht in zivilisierter Art und Weise zu schlichten. So kam es, daß "BallBlazer", eine futuristische Kreuzung zwischen Eishockey und Fußball, das im Gegensatz zu den olympischen Spielen jedes Jahr stattfindet, als moderner Problemlöser eingeführt wurde.

Bei näherem Betrachten von BallBlazer wird man das Gefühl nicht los, daß "die da draußen" enttäuschend wenig mit unseren Sportarten vertraut sind. So gibt es abgesehen von den Toren auf beiden Seiten der Spielfläche keine Ähnlichkeiten mit der schnellen Puckhatz auf dem Eis oder dem vielgeliebten Fußball. Auch der Spielablauf ist nicht überzeugend und bietet nicht den Spielwitz bekannter Eishockey- und Soccer-simulationen. Eigentlich erwartet man von technologisch hochentwickelten Lebensformen, die für einen Besuch Lichtjahre weit durch das Uni-

versum fliegen, mehr als einen innovationslosen Aufguß einer zehn Jahre alten Idee. Und mit diesem Sport wollen Außerirdische ihre aufgestauten Aggressionen abbauen? Nicht vorzustellen.

Aliens vor – noch ein Tor!

Das Ziel des Spiels ist einfach: Schnappen Sie sich einen Magma- oder Plasmaball (dieser heftet sich automatisch durch Überfliegen an den Blechrumpf), stürmen damit vor das gegnerische Tor und – richtig geraten – befördern die Kugel mit einem strammen Schuß in das gegnerische Gehäuse. Wichtig ist, daß Sie bei allem Eifer Ihren Kontrahenten, der energisch versucht, Ihnen den Ball abzuluchsen, nicht aus den Augen lassen. Erfolgt ein Angriff, hat der Spieler die Möglichkeit, sich den Widersacher mit Waffengewalt vom Hals zu schaffen. Ein gezielter Schuß mit einer Rakete oder eine abgesetzte Mine bremsen den gegnerischen Hoover aus, und Sie gewinnen wertvolle Zeit.

So sehr Gladiatorenspiele im alten Rom faszinierten und die alte 8-Bit-Urversion auf dem C64 durchweg für heiteres Spielvergnügen sorgte – die moderne Fassung mit düsenangetriebenen Blechmaschinen und "Plasmaorb"-Geschossen gibt dem Genre keine neuen Impulse und wird höchstens in der Kreisliga futuristisch angehauchter Sportspiele seinen Tabellenplatz finden. Das Gameplay von BallBlazer ist unspektakulär, und es fehlen spielerische Höhepunkte wie z.B. die vom Fußball her gewohnten Pässe. Gelangweilt fliegen Sie durch die bunte Arena, sam-



Wer zuerst an die Power-ups kommt, schießt zuerst.



meln Extrawaffen, Tarnkappen und Minen auf und schießen Plasma in die Tore. Da würde es nicht weiter wundern, wenn die Aliens nach einigen Turnieren ihre Hoover abstellen, die Raumschiffe aus den Hangars rollen und in weitaus aufregenderen intergalaktischen Gefechten ihren Aggressionen freien Lauf lassen.

Zugegeben: An der Präsentation von BallBlazer gibt es nichts auszusetzen. Das Game ist in knalligen Farben gehalten und mit vielen Explo-

sionen in Szene gesetzt. Die Stadien sind variantenreich beschaffen, und die aufgebauten Steilwände und Sprungschanzen lassen sich gut für taktische Spielzüge nutzen. Nach dem Start wählen Sie zwischen vier Locations. Im Verlauf eines Turniers kommen weitere Spielhallen hinzu. Neben dem einstellbaren Kamerawinkel dürfen Sie auch einen geeigneten Charakter für das kurzweilige Geschicklichkeitsspiel auswählen.

mom



Alternative Spiele

Blast Chamber	2,2
Pitball	1,8
Riot	2,0

BallBlazer

Meine Meinung: So gern ich auch kriegerische Raumschlachten zwischen Aliens auf spielerische Weise ausfechte - das runderneuerte BallBlazer ist so aufregend wie der sprichwörtliche Sack Reis, der in China umfällt. Auf weite Strecken ist der Neuaufbau des C64-Klassikers langweilig. Spielbar, mit gelungenen Explosionen, raffinierten Rampen und Sprungschanzen gelingt es BallBlazer trotzdem nicht, den Spieler

für mehrere Stunden vor dem Monitor zu fesseln. Die netten Grafiksperezenzen hat man schnell satt, und die Motivation sinkt trotz der Power-ups, die für kurzweilige Abwechslung sorgen. Höchstens Fetischisten und Genrefans, die sich zu bunten Arenen und dem in Ehren ergrauten Spielprinzip outen, wird das futuristische Sportspiel gerecht werden. Millionen von Aliens können sich also doch irren. Marcel Peters

■ GENRE:	Action
■ VERFÜGBAR AB:	November
■ HERSTELLER:	Virgin
■ ENTWICKLER:	Factor 5/LucasArts
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	4,0
■ GRAFIK:	2,5
■ SOUND:	4,5
■ PRÄSENTATION:	2,5
■ GAMEPLAY:	3,0

■ MOTIVATION:	4,0
■ PREIS/LEISTUNG:	3,0

GESAMTWERTUNG:

3,5



MLC - Hard & Software

02841-94260

Info Hotline + akt. Angebote: 0190-793342*

Im Ring 29, 47445 Moers
Fax: 02841 - 942623
Mo - Fr: 10.00-13.00 + 14.00-19.00 Uhr
Sa: 10.00-13.30 Uhr (Tel:02841-24949)

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

Multinorm Playstation



Finanzierung
12 x 39,-

359.95

!!! mit voller Garantie !!!

Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht das Spielen von Import-Games, also alle US, Japan sowie auch alle Sicherheitskopien von euren teuren Spielen.

PSX Multinorm Umbausatz
Multinorm Chip + Anleitung + RGB Booster Kabe für NTSC/PAL. **54.95**

Resident Evil

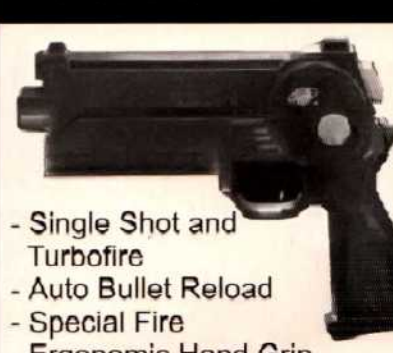
Directors Cut



US Version Reforhar 99.95

VERSANDFREI... 84.95

LASER GUN



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

PREIS TIP.. 39.95

Spiel des Monats

FIFA 98



Versandkosten frei 82.95

Multinorm Chip

Incl. farbiger Einbauanleitung



39.95

! PSX Umbau Aktion !

Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht das Spielen von Import-Games, sowie auch alle Sicherheitskopien von euren teuren Spielen. Also Konsolen einschleichen und 24Std. Gestalt annehmen.

59.95

Gun + Redlight



99.95

Wertung Megafun Ausgabe 06/97
Sehr gut

Playstation Games - Playstation Games - Playstation Games - Playstation Hardware - Playstation Hardware

Abe's Odyssey	84.95
Agent Armstrong	84.95
All Star Soccer	79.95
Baphomets Fluch 2	89.95
Bleifuß 2	77.95
Carnage Heart	77.95
Castlevania TheBlodet.	94.95
Command & Conquer	99.95
Command & Conquer 2	99.95
Conquest Earth	84.95
Constructor	84.95
Contra: Legacy of War	94.95
Colony Wars	89.95
Creation	79.95
Crow: City of Angels	84.95
Crock	84.95
Crypt Killer	94.95
Darklight Conflict	79.95
Ecstasia	89.95
Fantastic Four	84.95
Fighting Force	94.95
Formular 1 '97	109.95
Formular Karts	94.95
Frogger	84.95
G-Police	94.95
Gex 2	84.95
Hercules	89.95
Hexen	85.95
Island of Dr. Moreau	89.95
Ian Living. D.Dungeon	84.95
Int. Superstar Soccer Pro	94.95
Jurassic Park 2	84.95

FINAL FANTASY VII

109.95

TOMB RAIDER 2

94.95

NIGHTMARE CREATURES

89.95

TIME CRISIS

99.95

NUCLEAR STRIKE

82.95

CRASH BANDICOOT 2

109.95

C&C 2 - RED ALERT

99.95

Jumping Flash 2	84.95
King of Fighters	77.95
Krazy Ivan	84.95
Kumite: Fighter's Edge	94.95
Legacy of Kain	89.95
Machine Hunter	84.95
MDK	84.95
Monopoly	84.95
Monster Truck	84.95
Nascar 98	84.95
Need for Speed Platinum	49.95
Need for Speed 2	84.95
NHL 98	82.95
NBA 98	82.95
NHL Breakaway 98	84.95
NHL Powerplay Hockey 98	84.95
Nuclear Strike	84.95
Overboard	89.95
Pandemonium 2	79.95
PFA Soccer Manager	84.95
Porsche Challenge	79.95
Power F1 (Lankhor)	84.95
Rapid Racer	84.95
Risiko	84.95
Rosco Mc Queen	89.95
Skull Monkey's	84.95
Streetfighter Ex Plus	84.95
Test Drive 4	84.95
Theme Hospital	84.95
Toshinden 3	89.95
V-Rally	82.95
Warcraft II	84.95

Arcade Stick



59.95

Program Pad



59.95

V3-RACING WHEEL



139.95

PSX TASCH + PAD + MEMORY CARD

59.95

PSX CD-COPY SOFTWARE FÜR PC

169.95

PSX INFRAROT JOYPADS (2er Pack)

69.95

ORIGINAL SONY ANALOG JOYPAD

54.95

Memory Card 8meg	59.95
Memory Card 48Meg	99.95
Link Kabel	19.95
HF-Adapter	49.95
Scart/RGB Kabel	19.95
Org.Sony Maus incl. Pad	54.95
PSX Joypad	29.95
NeGcon Pad	79.95
Joypad Verlängerung	19.95
Mad Catz Lenkrad	139.95
PC-Link Paket	84.95
Gamebuster Mogelmodul	89.95
Gamekiller Mogelmodul	54.95

1MB Memory Card

PREIS TIP. 24.95

RGB Booster Kabel

PREIS TIP. 29.95

PSX Netzteil

PREIS TIP. 59.95

Tabel Top Joyboard

PREIS TIP. 54.95

!! Fordern Sie unsere komplette kostenlose Preisliste unter 0190-793342* an. !!

**Unsere Bestseller
im Oktober.**

49.-

INTERNATIONAL TRACK & FIELD PLATINUM

Die einzigartige Leichtathletik-Simulation gibt es jetzt als Platinum Edition. Atemberaubende Grafik und Animationen, 10 Disziplinen und 4-Spieler-Modus sorgen für spannende Olympiaparties bis zum Morgengrauen. Fun Generation 6/96: »... International Track & Field wird nicht leicht zu schlagen sein.« (Wertung 9/10)



49.-



RAYMAN PLATINUM

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

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.-



VANDAL HEARTS

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

MediaMarkt



**Mit 150 Sachen über's kühle Naß –
Sonys "Rapid Racer" macht's möglich
Klemmen Sie sich hinter's Steuer
eines 2.000 PS starken Rennboots
und stürzen Sie sich ins feuchte
Vergnügen!** von Michael Schmithäuser

Wasser manövrieren wie ein Porsche Boxster über den Asphalt, der irrt gewaltig. Das Entwicklerteam hat nicht nur mal schnell neue Grafiken für die Porsche-Challenge-Engine gestrickt, sondern größtes Augenmerk auf die Simulation der Wasseroberfläche gelegt. Daß die Programmierer in dieser Disziplin ganze Arbeit geleistet haben, merken Sie spätestens nach dem Startkommando beim Einsteigerkurs "Miami Springs". Beim beherzten Druck auf die "Gas"-Taste geht das virtuelle Rennboot ab wie die Post – wobei es hüpf, schlingert und schaukelt, daß einem förmlich schlecht wird. Das "Wasserfeeling" kommt absolut perfekt 'rüber – man gewinnt schon nach wenigen Sekunden den Eindruck, wirklich im engen Cockpit des flotten Flitzers durch's feuchte Naß zu gleiten. Bei der ersten Kurve erwartet den racer-gestählten Spieler das nächste Aha-Erlebnis: Der Ausdruck "Kurvenlage" wird im Wasser völlig neu definiert. Ein flottes "Um-die-Ecke-Düsen" gibt es bei Rapid Racer nicht – beim Kurvenschneiden wirken die Wassermassen wie in der Realität dem Bootsrumpf entgegen. Was nicht heißen soll, daß sich die H2O-Flitzer im Schneckentempo durch die engen Kurse quälen. Ganz im Gegenteil: Auf langgezogenen Geraden fliegen die Boote regelrecht über's Wasser und sorgen so für einen Geschwindigkeitskick, der den direkten Vergleich mit "WipEout" nicht zu scheuen braucht.



Tollkühne Männer in ihren rasenden Booten

Damit Sie das Ruder immer fest in der Hand behalten, stehen Ihnen mehrere ausgefeilte Steuerungs-Varianten zur Verfügung. Stolz Besitzer eines neGcon oder des neuen Sony Analog Controllers können sich über eine besonders exakte und feinfühligte Steuerung



**Die Wasseroberflächen sind
perfekt simuliert – starke
Strömungen und heftiger
Wellengang sorgen dafür,
daß Ihre High-Tech-Jolle ge-
waltig ins Schaukeln gerät.**



Jedes Jahr erscheint ein PlayStation-Racer, der auf der nach oben offenen Geschwindigkeitsskala neue Maßstäbe setzt. 1995 nahm "WipEout" diesen Titel für sich in Anspruch, im Jahr darauf sorgte dessen Nachfolger "WipEout 2097" für Furore. Mitte 1997 schien das Rennen um den diesjährigen Speed-Pokal schon entschieden, denn im Sommer fegte Namcos rasanter "Rage Racer" die versammelte Konkurrenz von den Bildschirmen. Doch kurz vor Jahresende präsentiert Sony mit Rapid Racer eine adrenalinfördernde Geschwindigkeitsorgie, die alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Dabei finden die Rennen weder in der Luft, noch auf dem Asphalt statt – die Macher von "Porsche Challenge" verlegten das Geschehen kurzerhand aufs Wasser.

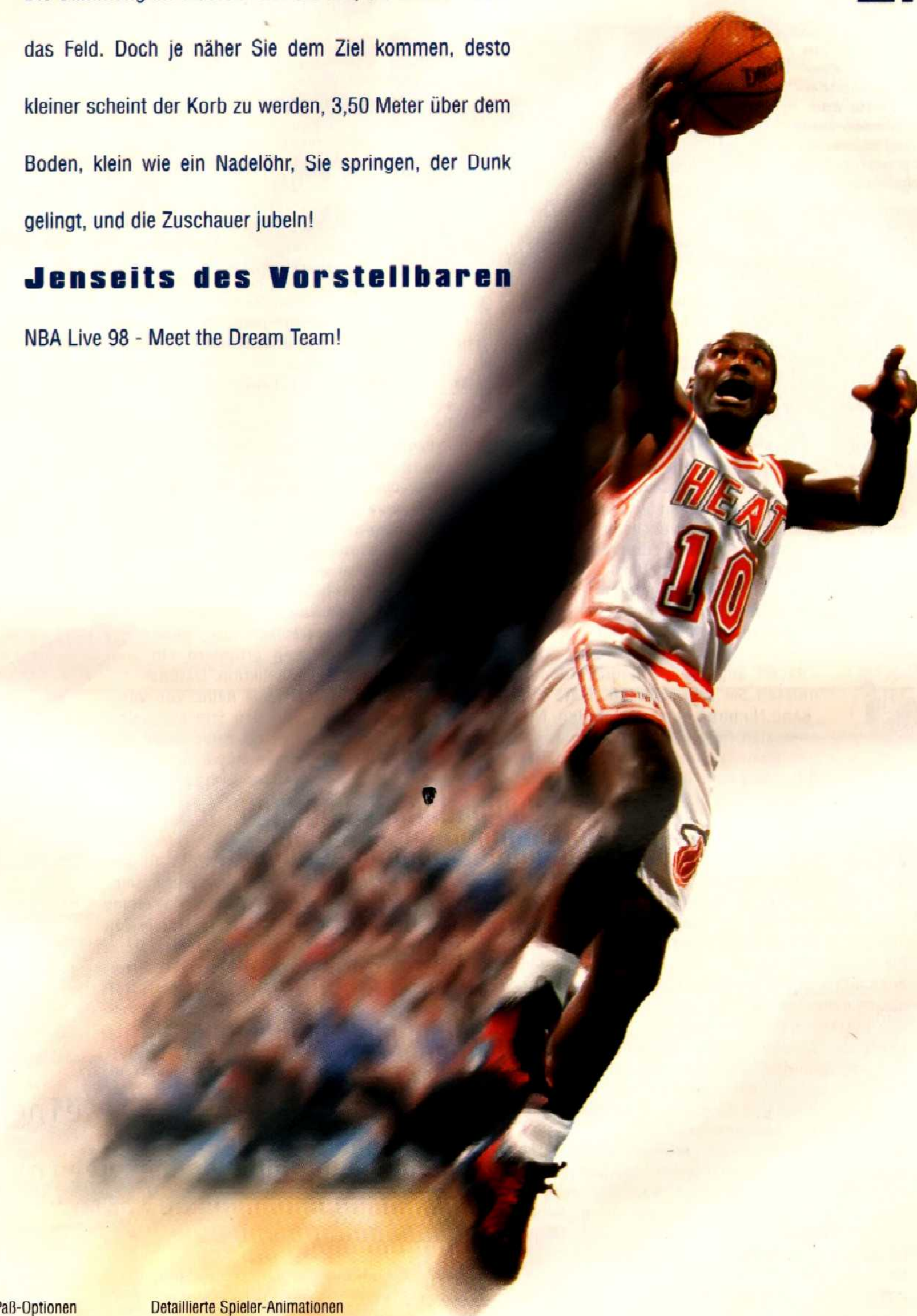
Rapid Racer setzt Sie ans Steuer eines vollverkleideten, von PS-starken Motoren angetriebenen Rennbootes. Wer nun glaubt, die schnittigen Kähne ließen sich genauso leicht durch's

NBA LIVE 98

Die Stimmung im Stadion reißt Sie mit, Sie dribbeln über das Feld. Doch je näher Sie dem Ziel kommen, desto kleiner scheint der Korb zu werden, 3,50 Meter über dem Boden, klein wie ein Nadelöhr, Sie springen, der Dunk gelingt, und die Zuschauer jubeln!

Jenseits des Vorstellbaren

NBA Live 98 - Meet the Dream Team!



Originalgetreue Paß-Optionen



Detaillierte Spieler-Animationen



www.nba.com

www.easports.com

Sony PlayStation™ · SEGA Saturn™ · Windows® 95



©1997 Electronic Arts, EA SPORTS, das EA-SPORTS-Logo, "If it's in the game, it's in the game" und Electronic Arts sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Die NBA und die einzelnen NBA-Team-Bezeichnungen, die auf oder in diesem Produkt verwendet werden, sind Warenzeichen, urheberrechtlich geschützte Designs und andere Formen geistigen Eigentums der NBA Properties, Inc. und ihrer jeweiligen Teams und dürfen weder ganz noch auszugsweise ohne die vorherige schriftliche Genehmigung von NBA Properties, Inc. verwendet werden. Alle Rechte vorbehalten. Windows ist ein Warenzeichen beziehungsweise ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle weiteren Warenzeichen und Markennamen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. PS und "PlayStation" sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. SEGA und SEGA Saturn sind Warenzeichen von SEGA ENTERPRISES Ltd.

[1] Platz da, jetzt komm' ich: Solche Rempelen gehören zum guten Ton bei Rapid Racer. **[2]** Die engen Kurven und die reißenden Stromschnellen lassen Ihnen kaum Zeit für das Genießen der hochauflösenden Landschafts-Details. **[3]** In den tosenden Wildwasserfluten breitet sich schnell ein flaues Gefühl im Magen aus...



2



freuen. Beim digitalen Joypad kann zum Meistern von besonders engen Kurven die Schräglage des Bootes mit den L- und R-Tasten verstärkt werden. Natürlich stehen Ihnen mehrere, unterschiedlich ausgestattete Boote

zur Verfügung: Anfangs haben Sie nur drei Renner zur Auswahl; durch erfolgreiche Bewältigung der Kurse kommen sieben weitere hinzu. Die Bootstypen unterscheiden sich hinsichtlich Manövrierfähigkeit, Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Rumpf-Stabilität.

Während der feucht-fröhlichen Rennen ist turbulente Action à la "Ridge Racer" angesagt – in drei Runden müssen Sie sich vom 16. Platz auf Rang Nummer eins vorkämpfen. Neben den fiesen Konkurrenten sorgt ein knapp gesetztes Zeitlimit dafür, daß Ihr Weg zum Siegetreppchen möglichst beschwerlich ausfällt. Immerhin wird Ihr Zeitkonto beim Durchfahren der sporadisch verteilten Checkpoints wieder aufgefüllt. Diese bewährten Action-Racer-Zutaten sorgen für erbitterte Kämpfe um jeden Zentimeter Wasser.

Neben der ebenso realistischen wie spannenden Simulation des Renngeschehens überzeugt auch die audiovisuelle Präsentation auf ganzer Linie. Die Randbebauung ist dank des verwendeten hochauflösenden Grafik-Modus' sehr detailliert ausgefallen, und auch die aus bis zu 300 Polygonen bestehenden Boote sind eine wahre Augenweide. Der Speed-Flash bewegt sich aufgrund der flotten 3-D-Grafikengine auf höchstem Niveau – eine konstante Bildrate von 50 Hz sorgt für die schnelle und flüssige Animation der farbenprächtigen Strecken. Lediglich bei der Darstellung der Wasseroberfläche sind die Entwickler an die Grenzen der PlayStation-Hardware gestoßen. Das kühle Naß schwappt zwar deutlich sichtbar herum, und auch die Spritzer rund um die Rennboote sehen sehr realistisch aus. Fehlende Transparenz- und Spiegelungs-Effekte lassen den letzten Realitäts-Touch aber vermissen. In dieser Disziplin behält weiterhin der Vorzeigetitel "Wave Race" auf dem Nintendo 64 die Nase vorn.

Beim Sound hat man sich an berühmte Vorbilder angelehnt – die beiden Wipeout-Titel sorgten mit ihren hämmernden Techno-Soundtracks für Furore in Dancefloor-Kreisen. Und so hat Sony für die musikalische Untermalung des hektischen Bildschirm-Treibens zu Wasser die britische Band Apollo Four Forty engagiert. Acht Tracks mit groovigen Elektronik-Rhythmen haben die Klang-

zauberer eigens für Rapid Racer komponiert – der Titelsong wird bereits jetzt von den englischen Radiostationen rauf und runter gespielt.

Ein Sack voller Extras

Um die Motivation auch über einen längeren Zeitraum schön hochzuhalten, hat Sony seinem neuesten Racer jede Menge Extras spendiert. Die neun abwechslungsreichen Kurse – vom belebten Touristenzentrum Miami Beach über die Wildwasser-Fluten des Grand Canyon bis hin zu den gefährlichen Stromschnellen im sibirischen Hochland – dürfen nach ihrer kompletten Bewältigung im gespiegelten Modus gefahren werden. Haben Sie auch diese Hürde genommen, schaltet jemand das Licht aus – neun spektakuläre Nachtfahrten erfordern ein gutes Auge und schnelle Reaktion. Darüber hinaus erwartet Sie noch eine Reihe von versteckten Bonuskursen. Auf den Strecken selbst warten grüne, rote, blaue und gelbe Bojen darauf, von Ihnen aufgenommen zu werden:

- Grüne Boje: Ein kurzfristiger Turboschub katapultiert Ihr Boot nach vorne.
- Rote Boje: Diese neutralisieren bereits aufgenommene grüne Bojen. Nehmen Sie versehentlich drei dieser "bösen Bojen" auf, wird die Motorleistung Ihres Bootes empfindlich gedrosselt.
- Blaue Boje: Hält den Zeit-Countdown für einige Sekunden an. Somit gewinnen Sie wertvolle Zeit bis zum nächsten Checkpoint.
- Gelbe Boje: Schaffen Sie es, drei dieser schwer erreichbaren Bojen während eines Rennens aufzunehmen, winkt zur Belohnung die Freischaltung einer Bonus-Strecke.

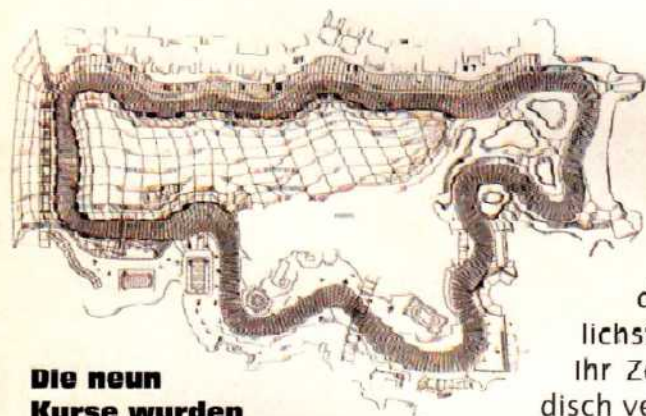
Ein weiterer Motivations-Motor sind die sogenannten "Upgrades" für die Boote. Durch den An-

Rapid Racer sorgt für einen Geschwindigkeits-Kick, der den direkten Vergleich mit "Wipeout" nicht zu scheuen braucht.

bau neuer Komponenten verbessern Sie die Motorleistung und die Manövrierfähigkeit Ihres Lieblings-Renners.

Das ultimative Feature erwartet Sie allerdings erst nach dem siegreichen Durchqueren aller Strecken – dann wird der fraktale Kursgenerator aktiviert, der mehr als 250.000 Zufallsstrecken erzeugt.

Wer nicht gerne alleine vor der PlayStation sitzt, darf hitzige Zweispieler-Duelle im Split-screen-Modus ausfechten. Verschiedene Mehrspieler-Varianten machen Rapid Racer zum



Die neun Kurse wurden mit viel Liebe zum Detail ausgearbeitet – jede Strecke darf auch spiegelverkehrt und bei Nacht durchfahren werden.





Die britischen Dance-floor-Experten Apollo Four Forty sind für die groovige Sound-Untermalung zuständig.

idealen Party-Kracher: Beim "Sudden Death" muß man die beste Rundenzeit des vorherigen Spielers unterbieten, die Variante "Winner Stays On" läßt den Champion so lange am Joypad, bis er von einem Herausforderer besiegt wird, und in der "Multi Player League" treten bis zu fünf Partygäste im K.O.-System gegeneinander an.

Ach, fast hätten wir's bei all den Optionen vergessen: Natürlich können Sie auch im Zeitfahren gegen einen "Geist" Ihres Bootes aus der voran-

gegangenen Runde spielen.

Die grenzenlosen Spielvarianten, die ansprechende Optik, der fetzige Sound und das überraschende Gameplay machen Rapid Racer zum heißesten Action-Rennspiel des Jahres. Fans von WipEout, Rage Racer & Co. dürfen blind zugreifen – so viel Spaß, Hektik und Abwechslung bekommt man selten auf einer einzigen PlayStation-CD geboten.



pat

Rapid Racer

Meine Meinung: Schon während der ersten Spielminuten hat mich die naturgetreue Simulation der Wasseroberfläche mit all ihren Strömungen und Widerständen restlos begeistert. Darüber hinaus sorgen die fiesen Computergegner, die wunderschön gestalteten Strecken und die genialen Extra-Bojen dafür, daß ich mich regelrecht in den Sony Analog-Controller verbiß. Der groovige Soundtrack von

Apollo Four Forty und die ebenso kunterbunte wie abwechslungsreiche HiRes-Grafik runden die rasante Wasserjagd perfekt ab. Die vielen Extras, Bonusstrecken und Mehrspieler-Varianten würden locker für zwei Titel reichen. Kurzum: Wer sich nicht in die Fluten der unzähligen Rapid-Racer-Kurse stürzt, verpaßt eines der absoluten Rennspiel-Highlights des Jahres 1997.

Michael Schmithäuser

■ GENRE:	Action-Racer
■ VERFÜGBAR AB:	November
■ HERSTELLER:	Sony
■ ENTWICKLER:	Sony
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	1,5
■ GRAFIK:	2,0
■ SOUND:	1,0
■ PRÄSENTATION:	2,0
■ GAMEPLAY:	1,5

■ MOTIVATION:	1,0
■ PREIS/LEISTUNG:	1,5

GESAMTWERTUNG:

1,5

SONY-PLAYSTATION

Basisgerät normal 298,99
Multinorm-Basisgerät 399,99
(ermöglicht zusätzlich das Abspielen von US- und Japan-Importen incl. RGB-Kabel)

SONY-ZUBEHÖR

Gamebuster (Action Replay) 83,99
Controller Nachbau Farbige 34,99
Controller Infrarot 2-Stück 74,99
Controller Analog Pad Original 54,99
HF-Adapter Nachbau 29,99
Lenkrod mit Pedalen (Mod Catz) 139,99
Mouse 53,99
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 89,99
True Pinball Platinum 44,99
Worms Platinum 44,99

Formula 1' 97

Für nur 99,99 können Sie Ihren Gegnern die Heckflügel zeigen!!!



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

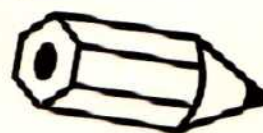
Tel: 0 24 03 / 2 11 88

Fax: 0 24 03 / 3 53 51

E-Mail: bestell@versand99.com

Versandkatalog

kostenlos und unverbindlich anfordern!



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



Alarmstufe Rot



Moto Racer



NHL Hockey 98

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 verstehen sich in DM!



Fantastic Four



[1] Schade, daß dieses ganz nette Ladespielchen nur von wenigen Personen gezockt wird. [2] Warum guckt der bloß so grimmig? Ob das wohl mit dem Spielspaß zusammenhängt... [3] Hey, let's burn something! [4] Sieht aus wie schwarz/weiß, ist es aber nicht.

Was lange währt, wird endlich gut.

Bei Acclairs aktuellstem Lizenzgame verhält es sich eher andersherum.

Warum? Lesen Sie weiter! von Artur Hoffmann

Nachdem wir Ihnen dieses Game bereits im Rahmen der Rubriken "In der Mache" und "Angespielt" vorgestellt haben, ist es an der Zeit, sich mit der finalen Version zu beschäftigen. Angesichts der nicht zu übersehenden spielerischen und auch grafischen Schwächen fällt das Urteil aber nicht unbedingt überwältigend aus. "Fantastic Four" ist im Grunde genommen nicht mehr als ein typisches Lizenzspiel, das im Windschatten seiner weltbekannten Protagonisten Verkaufserfolge feiern will. Da kann auch der gute Ruf des Entwicklers Probe nichts mehr herausreißen.

Dies soll aber beileibe keine generelle Kritik an dem Geschäft mit den Filmlizenzen sein. Daß es auch anders geht, haben wir bei unserem Besuch auf der ECTS gesehen. Die ersten Eindrücke, die wir von Acclairs "Batman & Robin" mitgenommen haben, lassen beispielsweise auf ein sehr gutes Game schließen.

Doom?

Die Hintergrundgeschichte haben wir Ihnen bereits geschildert, so daß wir uns an dieser Stelle auf den kleinsten gemeinsamen Nenner beschränken: die guten Superhelden, gegen den bösen Dr. Doom – das alles in einer seitwärts scrollenden 2-D-Welt voller Gegner und Gefahren.

Jedes der vier Mitglieder – "Die Fackel", "Elastoman", "Das Ding" und "Die Unsichtbare" – verfügt über ein ansehnliches Repertoire an Bewegungen, die sich in Standard-,

Special- und Super-Special-Moves unterteilen. Letztere sind von durchschlagender Wirkung und sehen einigermaßen gut aus. Spielen Sie beispielsweise als "Die Fackel", schleudern Sie einen Feuerball in den Himmel und verursachen somit einen Flammenregen, der alle auf dem Bildschirm befindlichen Gegner ins Nirwana befördert. Damit Sie sich nicht nur durch den Einsatz dieser Moves durch die Level schlagen, hängt die Ausführung der insgesamt drei Super-Specials vom Inhalt des sogenannten "Force Meter" ab. Um dieses immer wieder aufzufüllen, müssen Sie die am Wegesrand verstreuten Power-Ups einsammeln.

In diesem Stil fighten Sie sich durch die zahlreichen Stages, bekämpfen die auftauchenden Gegner und sammeln diverse Boni auf. Dieses Einerlei wird nur durch die überraschend gut designeten, dreidimensio-



[1] Wer mit dem Feuer spielt... [2] Preisfrage: Wo um alles in der Welt stecken eigentlich die vier Hauptdarsteller?



1 Zwei Superhelden im Kampf für eine gerechte Sache. **2** Riesengroße Gegner, die zu einfach zu besiegen sind. **3** Die Flamme auf dem Weg zum Fight!



nenal Hintergrund aufgelockert, die nicht nur als Begrenzung dienen, sondern auch versteckte Räume beherbergen.

Im Gegensatz zu den texturierten Backgrounds bestehen die vier (plus einem) Charaktere allesamt aus Sprites. Dies muß zwar nicht immer ein Nachteil sein, in diesem speziellen Fall ist der Verzicht auf Polygone jedoch nicht zu verzeihen. Besonders der Pixelflash, der sich in bestimmten Spielsituationen beim Heranzoomen einstellt, ist furchtbar. Positiv fallen hier lediglich die diversen dreidimensionalen Objekte

wie z.B. die vorbeifahrenden Fahrzeuge sowie die teilweise ansehnlichen Lichteffekte auf. Das ist aber im ausgehenden Jahre 1997 definitiv zu wenig, um wirklich zu begeistern.

Ähnlich bitter sieht es auch in Sachen Künstlicher Intelligenz aus: Die furchteinflößenden, riesigen Endgegner, die Sie am Ende eines Levels erwarten,

folgen dem exakt gleichen Bewegungsmuster wie die zahlreichen "normalen" Feinde. Der einzige wirkliche Unterschied ist ein etwas angestiegener Energiebalken.

Soundtechnisch gesehen bietet Fantastic Four soliden Mainstream, der auch in Fahrstühlen großer Kaufhäuser zum Einsatz kommt.

Lediglich im Multi-Player-Modus, in dem Sie sich mit drei Mitstreitern durch die Stages kicken, kommt ein wenig Spielspaß auf. Trotz der leichten Ruckeleinlagen ist diese gemeinschaftliche Keilerei ganz witzig.

Der Motivationsfaktor wird durch den linearen Spielablauf, der nur ein Ende kennt, nicht unbedingt hochgehalten. pat



Lediglich im Multi-Player-Modus, in dem Sie sich mit drei Mitstreitern durch die Stages kicken, kommt ein wenig Spielspaß auf.

Fantastic Four

Meine Meinung: Na, ja. Mit jeder neuen Version, die uns in die Redaktion flatterte wuchs die Hoffnung, ein wirklich gutes Actionspiel zu sehen. Dieser fromme Wunsch hat sich leider nicht erfüllt. Dazu ist das Spiel einfach zu durchschnittlich. In Kombination mit der teilweise unausgegorenen Kollisionsabfrage, der minderbemittelten Gegnerintelligenz sowie dem unspektakulären Sound ergibt sich ein Game,

das ein, möglicherweise zwei Jahre zu spät kommt. Das einzige, was Fantastic Four vor einer Abwertung rettet, ist der einigermaßen gelungene Vier-Spieler-Modus. Hier kommt zumindest ein klein wenig Spielspaß auf. Wer auf Side-Scrolling-Action steht und zudem oft in Gesellschaft anderer spielt, darf sich den virtuellen Marvel Comic ansehen - alle anderen warten auf "Streetfighter ex plus".

Artur Hoffmann

■ GENRE:	Action
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
■ HERSTELLER:	Acclaim
■ ENTWICKLER:	Probe
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	3,0	■ MOTIVATION:	4,0
■ GRAFIK:	2,5	■ PREIS/LEISTUNG:	4,0
■ SOUND:	3,0		
■ PRÄSENTATION:	4,0		
■ GAMEPLAY:	3,0		
GESAMTWERTUNG: 3,4			

Heiße Ware zu gewinnen!

"G-Police", das neue "Hubschrauber-Simulations-Shoot'em-Up", sorgt für Furore. Die Preise, die Psygnosis für Sie zur Verfügung stellt, ebenfalls. von Patricia Beischl

Sie jagen mit einem Affenzahn durch Häuser-schluchten, schießen Gebäude kaputt, pulverisieren gegnerische Fluggeräte und setzen Bodenziele außer Gefecht.

Damit das Spielgefühl auch richtig rüberkommt, verlosen wir unerläßliche Accessoires für echte Helikopter-Piloten und solche, die es werden wollen.



Unikat! Diese handgesprühte PlayStation von Airbrush-Künstler Jean Brauner gibt es genau einmal. Und nur bei uns.

Übrigens, falls das Schicksal Ihnen nicht hold ist und Sie bei der Verlosung leer ausgehen: nicht traurig sein. Wenn Sie ebenfalls gerne eine nach Ihren Wünschen gesprayte Konsole hätten, schreiben Sie uns. Wir leiten die Anfragen gerne weiter. Allerdings sollte Ihnen der Spaß ein paar Mark wert sein...



Fünf original Diesel-Jacken im exklusiven G-Police-Design. Garantiert nicht im Laden erhältlich.

Zehn frisch gepreßte Exemplare des Spiels.



Jetzt sind Sie dran!

Sie können es kaum noch erwarten, eines der begehrten Objekte zu gewinnen? Dann beantworten Sie einfach folgende Fragen:

- 1. Wie heißt der Jupiter-Mond, auf dem die Handlung angesiedelt ist?**
- 2. Wie heißt der Vorgesetzte von Jeff Slater?**
- 3. Wie heißen die beiden Helikopter?**

Senden Sie uns Ihre Antwort bis spätestens 30.10.1997 als Fax, E-Mail oder Postkarte (bitte keine Briefel), und Sie nehmen auf jeden Fall an der Verlosung teil (DMV Verlag, Redaktion PlayStation Magazin, Stichwort: "G-Police", 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.



G-Police

Polizeidienst im Jahre 2100:

Die "G-Police" sorgt in den Jupiter-Kolonien für Recht und Ordnung. Steigen Sie in Ihren waffenstarrenden Hubschrauber und kämpfen Sie gegen das organisierte Verbrechen.

von Michael Schmithäuser

hat. Um die kleinen und großen Schurken auf Callisto in Schach zu halten, hat die Regierung eine Spezialeinheit namens "G-Police" (Abkürzung für "Gouvernement-Police") ins Leben gerufen. Die Mitglieder dieser knallharten Truppe sind allesamt kampferprobte Ex-Soldaten, die sich – wie auch Slater – schon in den Mars-Kriegen bewährt haben. Doch als ein multinationaler Industrie-Konzern in den Verdacht gerät, illegale Waffenschlebereien und Korruption im großen Stil durchzuführen, spitzt sich die Lage dramatisch zu und stellt selbst die kampferprobten Jungs von der G-Police auf eine harte Bewährungsprobe.



Jeff Slater ist Polizeibeamter – aber eher einer von der coolen Sorte. Statt mit langweiliger, grüner Uniform in noch langweiligeren, grünen Autos herumzustricken und Strafzettel zu verteilen, wirft er sich tagtäglich in seinen Flieger-Dress, klemmt sich hinter den Steuerknüppel eines schnittigen Raketen-Helikopters und verteilt Laser-Salven unter den bösen Buben des Universums.

Slater ist auf dem Jupiter-Mond Callisto stationiert, wo die Erde eine riesige Kolonie zum Abbau von Rohstoffen errichtet hat. Natürlich treibt sich unter den Glaskuppeln der künstlichen Städte jede Menge Gesindel herum, das es auf dem Heimatplaneten zu nichts gebracht

Spiel-Film

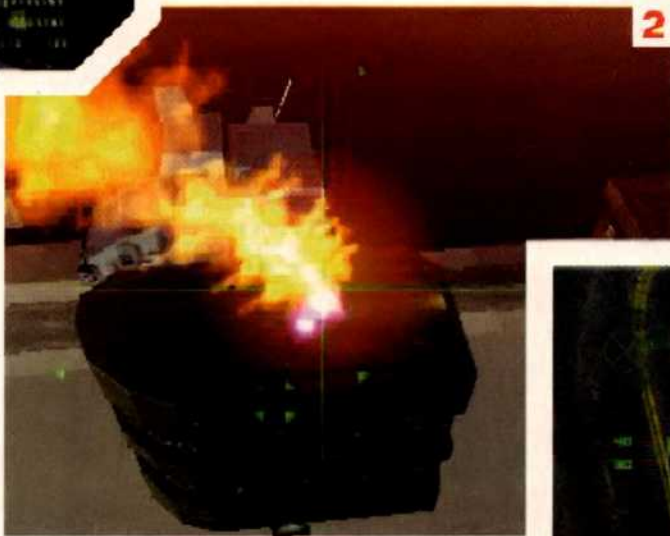
Eine interessante Hintergrund-Geschichte für ein interessantes Spiel – Psygnosis' neuer Action-Knüller G-Police kombiniert furiose 3-D-Grafik, beispielhafte Spieltiefe und einen packenden Plot zu einem Gesamtkunstwerk auf zwei CDs. Die Silberscheiben sind vollgepackt mit aufwendigen Videosequenzen, die den Fortgang der spannenden Story in bester Wing-Commander-Tradition illustrieren. Schon das gut zehnminütige Intro stellt alles in den Schatten, was es bislang auf der PlayStation zu sehen gab. In atemberaubend schönen, computergenerierten Bildern erleben Sie die Kolonisierung der fernen Welten und die Gründung der G-Police. Die virtuellen Schauspieler bewegen sich absolut flüssig und verfügen über eine nahezu perfekte Mimik – man erliegt fast dem Eindruck, daß es sich bei den Computeranimationen um echte Menschen handelt. Ein bombastischer Soundtrack in Dolby Surround und die professionelle deutsche Synchronisation mit den Stimmen von Harrison Ford und Clint Eastwood machen das cineastische Erlebnis perfekt.

Cooler 3-D-Optik

Anders als bei "Wing Commander" haben sich die Entwickler nicht ausschließlich auf die



[1] Der hat gegessen: Mit der Hyper-Missile "zerlegen" Sie sogar Wolkenkratzer. **[2] + [3] Bombiges Vergnügen:** Die Bombardierung von Gebäuden ist besonders knifflig. Sie müssen in die Draufsicht wechseln und das tödliche Päckchen genau im richtigen Moment abwerfen.





tollen Videos konzentriert, sondern auch ein rundum gelungenes Spiel auf die Beine gestellt. Sie schlüpfen in die Rolle von Jeff Slater und lenken Ihren futuristischen Helikopter durch die Häuserschluchten von mehr als 50 sogenannten "Biodomes" – so nennt man die Glaskuppeln, mit denen die Städte vor den lebensfeindlichen Außenbedingungen des Jupiter-Mondes geschützt werden.

Doch bevor Sie sich in den Kampf stürzen, sollten Sie sich zunächst einmal mit den Kontrollen Ihres Fluggeräts vertraut machen. Zu diesem Zweck haben die Entwickler fünf Trainings-Missionen integriert, die Ihnen die Steuerung und die Waffensysteme des "AC-760 Havoc" näher bringen. Das ist auch bitter nötig, denn jede Taste des PlayStation-Joy-pads ist mit diversen Funktionen belegt – von der Waffenauswahl über den Nachbrenner bis hin zum Scanner. Wenn Sie den flinken und wendigen Zu-

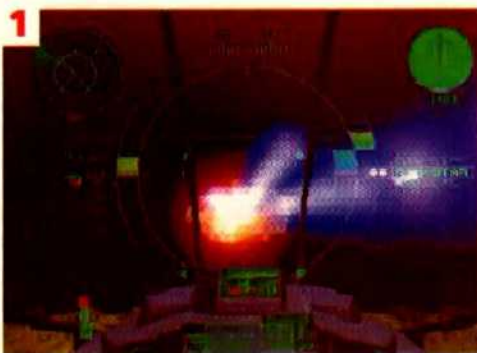
G-Police kombiniert furiose
3-D-Grafik, beispielhafte
Spieltiefe und einen packenden
Plot zu einem Gesamt-
kunstwerk auf zwei CDs.

kunfts-Heli im Griff haben, starten Sie zu einem Erkundungsflug durch die grafisch brillanten Biodomes. Wenn man mit Höchstgeschwindigkeit im Tiefflug durch die engen Häuserschluchten jagt, stockt einem fast schon der Atem. Die Grafik-Engine von G-Police jongliert virtuos mit den riesigen Datenmengen, die bei einem rasanten Flug durch eine dreidimensionale Metropole



[1] Die Fluggeräte in G-Police zeichnen sich durch ihre Detailfülle aus. [2] Die rasend schnellen Flüge durch tiefe Häuserschluchten sind eine wahre Augenweide. [3] Eine Rakete hat ihren Weg ins Ziel gefunden. Nun wird es den Hausbewohnern wohl ein bißchen warm werden...

anfallen. Bildschirmfüllende Wolkenkratzer, Bodenfahrzeuge und Gegner aus der Luft werden rasend schnell animiert und sorgen für ein absolut realistisches Fluggefühl. Allerdings haben die Entwickler ein wenig getrickst, um die Spielgeschwindigkeit gleichbleibend hoch zu halten: Entferntere Gebäude verschwinden im schwarzen Nichts und schälen sich erst bei einer deutlichen Annäherung langsam aus dem Dunst heraus. Dieser Umstand wirkt sich bei hektischen Verfolgungsjagden ein wenig störend aus – doch die De-



[1-3] Lichtermeer! Die spektakulären Lichteffekte kommen besonders bei den furiosen Explosionen zur Geltung. [4] Hier wird ein gegnerisches Gebäude mit dem Plasma-Werfer bearbeitet. Das Fadenkreuz zeigt an, daß eine Rakete auf das Ziel programmiert ist.

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



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

3D Ultra Pinball (KD)	99.90
Abe's Odyssey (KD)	89.90
Ace Combat 2 (KD) *	89.90
Actua Tennis (DA)	89.90
Agent Armstrong (DA)	89.90
Aliens (DA)	99.90
Apocalypse *	99.90
Arc the Lad (KD) *	i.V.
Atari Greatest Hits (DA)	89.90
Auto Destruction (KD) *	99.90
Baphomets Fluch 2 (KD) *	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
Colony Wars (KD)	89.90
Crash Bandicoot 2 (DA) *	89.90
Croc (KD) *	89.90
Deadly Skies (DA)	89.90
Devil's Deception (KD)	89.90
Diskworld 2 (KD)	99.90
Dungeon Keeper (KD) *	i.V.
Fantastic Four (DA)	89.90
Fifa Soccer 98 (KD) *	99.90
Fighting Force (DA) *	99.90
Final Fantasy 7 (KD) *	109.90
Flottenmanöver (KD)	89.90
Formel 1 97 (KD)	109.90
G-Police (KD) *	109.90
Heavens Gate (DA) *	89.90
Hercules *	99.90
Isnogud (KD) *	99.90
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
Mass Destruction (DA)	89.90

PSX

MDK (KD) *	99.90
Megaman Battle & Chase (DA)	99.90
Men in Black (KD)	i.V.
Midnight Run (DA) *	99.90
Monopoly (KD)	89.90
Moto Racer (KD) *	89.90
Nascar Racing 98 (KD) *	89.90
NHL Breakaway 98 (DA) *	89.90
NHL Hockey 98 (KD)	99.90
Nightmare Creatures (KD) *	89.90
Nuclear Strike (KD)	99.90
Overboard *	89.90
Parappa the Rapper (KD) *	79.90
Pro Pinball Timeshock (DA) *	i.V.
Rapid Racer (DA) *	89.90
Rayman 2 (DA) *	i.V.
Reboot (KD) *	99.90
Rebell Assault 2 (KD)	99.90
Risiko (KD) *	89.90
Riven (Myst 2) (KD) *	i.V.
Rock'n Roll 2 (DA) *	99.90
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
Tomb Raider 2 (KD) *	109.90
Toshinden 3 (DA) *	89.90
Transport Tycoon (DA)	89.90
V-Rally (KD)	99.90
VMX Racing (DA)	89.90
Wargods (ab 18) (DA)	79.90
Warhammer 2 (KD) *	i.V.
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 Ersatzwünsche an, da es sich bei vielen Spielen um Restposten handelt.

Actua Soccer (KD)	49.90
Air Combat (DA)	49.90
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
Disruptor (ab 18) (KD)	59.90
Fade to Black (KD)	49.90
Fifa Soccer 96 (KD)	49.90
Gex (DA)	29.90
Int. Track & Fields (KD)	49.90
Iron & Blood (DA)	49.90
Olympic Soccer (KD)	49.90
Onside Soccer Compilation (KD)	49.90
PGA Tour 96 (KD)	49.90
Rayman (DA)	49.90
Ridge Racer 1 (DA)	49.90
Road Rash (DA)	49.90
Starfighter 3000 (DA)	49.90
Starwinder (DA)	39.90
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

PSX ZUBEHÖR

Control Pad "JUST"	29.90
Control Pad Alpspad	89.90
Control Pad Analog/Digital	59.90
Control Pad Edge	je 29.90
(gelb, blau, grün, rot, schwarz, transparent)	
Control Pad Hyper Combat	44.90
Control Pad Hyper Fighter	44.90
Control Pad Programmierbar	69.90
Control Pads Infrarot (2 Stück)	89.90
Gun "Hyperblast"	69.90
Gun "Laser" (Naki)	119.90
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

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

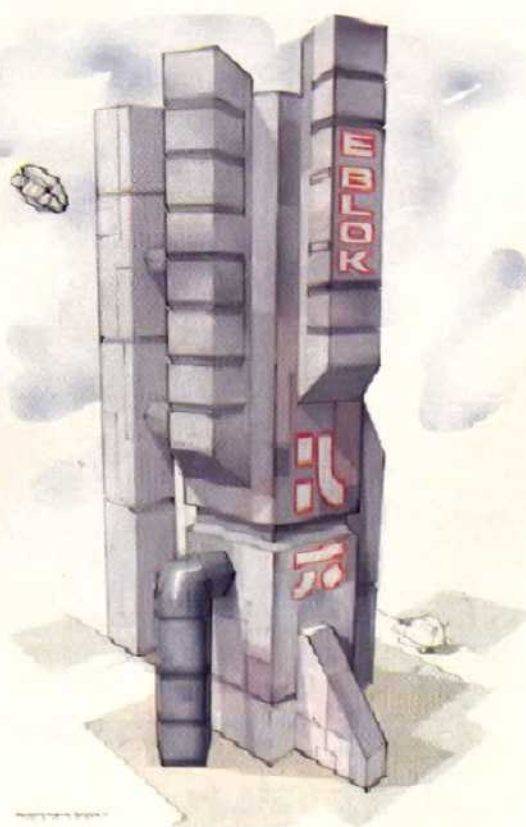
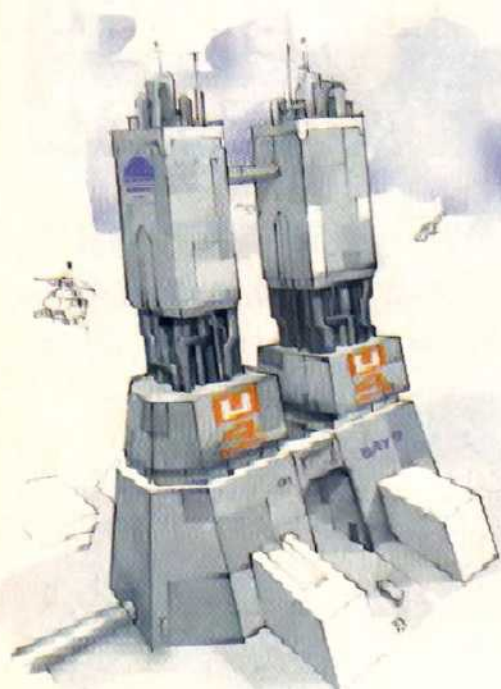
Preisänderungen, Irrtum und Zwischenverkauf vorbehalten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Firma JOYSOFT

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.



taillfülle der Polygon-Grafiken entschädigt Sie für dieses Manko. Die tristen Kolonien sind in ein düsteres Ambiente à la "Blade Runner" gehüllt, das durch den Ideenklau mit den fliegenden Werbetafeln noch verstärkt wird. Bei den Lichteffekten hat sich Psygnosis selbst übertroffen: Von den Lichtkegeln der Straßenlaternen über die blau fluoreszierenden Plasma-Antriebe der Raumschiffe bis hin zu den

Bei den Entwürfen zu den futuristischen Gebäuden haben sich die Designer vom Film "Blade Runner" inspirieren lassen.

gleißend hellen Laserstrahlen und den riesigen Explosionen bei Raketeneinschlägen veranstalten die Entwickler eine atemberaubende Lightshow, die auf der Sony-Konsole ihresgleichen sucht.

Zur superben Optik gesellt sich eine nicht minder beeindruckende Soundkulisse. Die Klänge der famosen Hintergrundmusik würden selbst einem Kinofilm gut zu Gesicht stehen, während der Funkverkehr mit dem Hauptquartier und die donnernden Explosionen das perfekte akustische Ambiente abrunden.

Slater, übernehmen Sie!

Das eigentliche Gameplay steht dem audiovisuellen Drumherum in keinsten Weise nach. Jeff Slater

muß insgesamt 35 knifflige Missionen in vier großen Kampagnen bewältigen. Captain Horten, seines Zeichens Anführer der wilden Polizei-Truppe, versorgt seine Mannen mit detaillierten Missionsbeschreibungen, bevor er sie auf die Straße schickt. Dort ist die Hölle los, seitdem die dunklen Geschäfte der mächtigen Industriegiganten Nanosoft und Krakov bekanntgeworden sind. Ihr Aufgabenspektrum ist ansehnlich: Routineaufträge, wie das Scannen von potentiellen Waffenlieferungen auf dem Raumhafen, wechseln sich mit haarsträubenden Verfolgungsjagden von Luft- und Bodenfahrzeugen sowie Luftunterstützung bei großangelegten Razzien der G-Police-Truppe ab. Auch die Identifizierung von suspekten Transportern und das Eskortieren von Fahrzeugpulk gehört zu Ihrem Aufgabenbereich.

Schon ab der zweiten Mission offenbart G-Police seinen knackigen Schwierigkeitsgrad: Die Aufträge sind keineswegs durch tumbes Herumballern zu erledigen, sondern erfordern neben einer ruhigen Hand auch Weitsicht und strategische Planung. Die meisten Missionen sind in mehrere kleine Teilaufträge unterteilt, die das Abfliegen von mehreren Wegpunkten in unterschiedlichen Biodomes erfordern. Die 50 Kuppelstädte sind durch ein ausgefeiltes Tunnelsystem miteinander verbunden, so daß Sie nicht darum

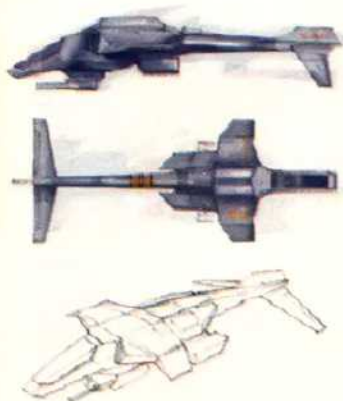
Der Abwechslungsreichtum und hohe Anspruch der Missionen garantiert wochenlange Motivation.

herumkommen, für die Navigation den einen oder anderen Blick auf die Übersichtskarte zu werfen. Der Abwechslungsreichtum und hohe Anspruch der Missionen garantiert wochenlange Motivation. Zudem verhalten sich die gegnerischen Gleiter und Bodenfahrzeuge höchst intelligent, so daß Sie an einer Vernichtungsaktion ganz schön zu knabbern haben.

Für Ihre Einsätze stehen Ihnen zwei Fluggeräte (das Einstiegermodell "Havoc" und der fortschrittliche "Venom") zur Verfügung. Diese werden mit einem Waffenarsenal bestückt, das selbst die abgebrühtesten Verbrecher in Angst und Schrecken versetzt. Neben der standardmäßig installierten Bordkanone haben Sie Zugriff auf ein halbes Dut-



Render-Pracht: Die computergenerierten Videosequenzen gehören zum besten, was es je auf der PlayStation zu sehen gab.



zend Raketentypen (von der IR-Zielsuch- bis hin zur intelligenten Anti-Radar-Rakete), eine Reihe vernichtender Zusatz-Kanonen (vom Leuchtspur-Geschoß bis zum durchschlagsstarken Plasma-Werfer) und zwei Bomben-Aufhängungen.

Besser als die Polizei erlaubt

Das ausgefeilte Gameplay, die überragende 3-D-Grafik und fordernden Missionen machen G-Po-

lice zum absoluten Muß für alle anspruchsvollen Action-Fans. Neben den spannenden Einsätzen sorgt auch der Fortgang der Filmhandlung dafür, daß Sie nicht so schnell vom Steuerknüppel loskommen.

Worauf warten Sie also noch? Die G-Police sucht händeringend Nachwuchs-Offiziere!



G-Police

Meine Meinung: Ich quitte meinen Dienst als freier Autor und bewerbe mich um eine Anstellung bei der G-Police - denn so viel Spannung, Action und Herausforderung bietet kein anderer Job. Psygnosis hat mit "G-Police" ein kleines Meisterwerk geschaffen, das in Sachen Missionstiefe und Abwechslungsreichtum selbst ausgeprochene PC-Simulationen in den Schatten stellt. Sobald ich die kom-

plexe Steuerung des futuristischen Polizei-Helikopters in den Griff bekommen hatte, konnte mich niemand mehr vom Joypad losreißen. Auch die Drehbuch-Autoren haben sich ein dickes Lob verdient: Der Konkurrenzkampf zwischen Nanosoft und Krakov etwa, oder das Geheimnis um den angeblichen Selbstmord von Slater's Schwester Elaine würden auch für einen Kinofilm taugen.

Michael Schmithäuser

■ GENRE:	Action/Simulation
■ VERFÜGBAR AB:	Oktober
■ HERSTELLER:	Psygnosis
■ ENTWICKLER:	Psygnosis
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	2,0	■ MOTIVATION:	1,5
■ GRAFIK:	1,5	■ PREIS/LEISTUNG:	2,0
■ SOUND:	1,5		
■ PRÄSENTATION:	1,0		
■ GAMEPLAY:	1,5		
GESAMTWERTUNG: 1,7			

CVK-VERSAND

06762/6362

Verkaufsstellen: 8 WS DM + 3 DM RM (Geldm.)
Katalogpreise können abweichen

Atari Greatest Hits
Swagman
Tobal No. 1
Lost Vikings 2
NHL 97

Colony Wars
Fantastic 4
Pandemonium 2
ISSSP
G-Police

WarCraft 2
V-Rally
Jurassic Park
Tiger Shark
Tomb Raider 2

Formel 1 97*
Resident Evil-
Directors Cut*
WC 4
Overboard*

Sampras
Extreme Tennis

Nightmare-
Creatures*

Oddworld
Abe's Oddysee

Final
Fantasy VII*

Kings Field
Riot
Super Puzzle F.2T

Discworld 2*
Nuclear Strike
Agent Armstrong

Rapid Racer*
Time Crisis
Bleifuß 2*

Broken Hellx
Mass-
Destruction

je PSX Spiel

je PSX Spiel

je PSX Spiel

je PSX Spiel

69,95

84,95

89,95

94,95

DM

DM

DM

DM

CVK Versand

Spesenrotherweg 49

56288 Kastellaun

Tel.: 06762/6362 FAX 1471



FINAL FANTASY VII

**Das lange
Warten**

ist vorbei:

**Cloud Strife und seine Freunde
haben Deutsch gelernt.
So kommt auch die hiesige PlayStation-
Gemeinde in den Genuß des
schönsten, größten und
anspruchsvollsten Rollenspiels für die
Sony-Konsole.** von Michael Schmithäuser

Marcel bringt's auf 30 Stunden, Henrik bewegt sich mit großen Schritten auf die 50-Stunden-Marke zu, und Peter hat schon 65 Stunden auf dem Zeitkonto. Wer sich an "Final Fantasy VII" wagt, muß viel Zeit mitbringen. Die epische Geschichte um den Kampf der Avalance-Revolutionäre gegen den allmächtigen Shinra-Konzern würde locker für einen dreistündigen Kinofilm reichen – und bürgt in Form eines Rollenspiels für wochenlangen Spielspaß.

Wer bislang in den Genuß dieses Ausnahmetitels kommen wollte, mußte sich mit den Sprachbarrieren der japanischen oder US-amerikanischen Import-Version herumschlagen und darüber hinaus noch mehr als 150 Mark auf die Ladentheke blättern. Viel billiger ist die komplett



METROPOLIS

VIDEO UND COMPUTERGAMES

VERSAND & LADEN: GOETHERING 3 49074 OSNABRÜCK
0541 - 33515 - 11 - 22 - 33

PLAYSTATION

GEBRAUCHTE SPIELE

ANKAUF	VERKAUF
BAPHOMETS FLUCH	30,00 59,90
BUST A MOVE	20,00 49,90
COMMAND & CONQUER	30,00 59,90
COOL BOARDERS	30,00 59,90
CRASH BANDICOOT	40,00 69,90
DESTRUCTION DERBY 2	40,00 69,90
DISRUPTOR	30,00 59,90
FORMEL 1	30,00 59,90
GUNSHIP	20,00 49,90
HEXEN	30,00 59,90
ISS SOCCER	20,00 49,90
KART DUELL	30,00 59,90
KONAMI OPEN GOLF	15,00 39,90
MICRO MACHINES V3	40,00 69,90
NAMCO MUSEUM 4	40,00 69,90
NBA LIVE 97	30,00 59,90
PANDEMONIUM	30,00 59,90
PGA TOUR 97	30,00 59,90
PENNY RACERS	20,00 49,90
PORSCHE CHALLENGE	40,00 69,90
RALLY CROSS	40,00 69,90
RAGE RACER	40,00 69,90
SIM CITY 2000	30,00 59,90
SOUL BLADE	40,00 69,90
STAR GLADIATOR	20,00 49,90
NEED FOR SPEED	40,00 69,90
TEKKEN 2	40,00 69,90
TUNNEL B1	30,00 59,90
TWISTED METAL 2	30,00 59,90
TRASH IT	40,00 69,90
WARHAWK	20,00 49,90
WING COMMANDER 4	40,00 69,90
WIPE OUT 2097	30,00 59,90
WWF IN YOUR HOUSE	20,00 49,90

MEGA DRIVE GEBRAUCHT

ANKAUF	VERKAUF
DONALD IN M.M.	25,00 49,90
DYNAMITE HEADDY	10,00 19,90
EARTHWORM JIM 2	20,00 39,90
ETERNAL CHAMPIONS	10,00 19,90
GARFIELD	25,00 49,90
GOLDEN AXE 2	5,00 14,90
IMG TENNIS	5,00 14,90
INT.SUPER STAR SOC.	25,00 49,90
JURASSIC PARK 2	15,00 29,90
MADDEN 96	20,00 39,90

SONSTIGE INFORMATION

KOMPLETTE PREISLISTE GEGEN 2,- DM IN BRIEFMARKEN ANFORDERN.
 ALLE ANGEBOTE GELTEN NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT.
 VERSANDPREISE & LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN.
 IM FALLE VON ÜBERLAGERUNGEN BEI GEBRAUCHTEN SPIELEN, KÖNNEN
 WIR LEIDER NICHT IMMER ALLES ANKAUFEN. WIR BEHALTEN UNS VOR,
 UNABHÄNGIG VON UNSERER PREISLISTE, EIN GESAMTANGEBOT
 ZUGEREN.

ÖFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN

MO.-MI. 10.00 BIS 18.30 UHR
 DO.-FR. 10.00 BIS 18.30 UHR
 SA. 10.00 BIS 16.00 UHR
 PORTO (INLAND) : 6,00DM POST-NACHNAHME : 6,00DM
 PORTO (AUSLAND VORKASSE) : 15,00DM

WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN !

BITTE RUFEN SIE UNS AN, BEVOR SIE UNS IHRE SPIELE ZUSCHICKEN.
 ALLE SPIELVERSIONEN WERDEN VON DER METROPOLIS GMBH NUR
 NACH VORHERIGER ABSPRACHE ANGEKAUFT. DAMACH DIE SPIELE
 EINFACH AN UNS SCHICKEN. NAME, ANSCHRIFT UND TEL. NR.
 UNBEDINGT BEILEGEN.
 ENTSPRECHEND IHREN VORGABEN ÜBERWEISEN WIR DIREKT AUF IHR
 KONTO (KTO. NR. UND BLZ BITTE ANGEBEN), ODER SENDEN IHMEN
 EINEN V-SHECK (ABZUGL. 2,- DM BEARBEITUNGSGEHÖR).

BESTELLUNGEN

SIE KÖNNEN BEI UNS TELEFONISCH ODER SCHRIFTLICH BESTELLEN.
 METROPOLIS Bietet FÜR NEUE SPIELE EINEN VORBESTELL-SERVICE AN.
 VOR LIEFERUNG RUFEN WIR SIE AN. WIR LIEFERN IN DER REGEL
 INNERHALB VON 1 BIS 2 TAGE PER POST-NACHNAHME.

PLAYSTATION

NEUE SPIELE

NEU
ABE'S ODYSSEE
ACE COMBAT 2
AGEBT ARMSTRONG
BAPHOMETS FLUCH 2
BLEIFUSS 2
BEAST WARS
BUG RIDERS
COMMAND & CONQUER 2
DISCWORLD 2
FORMEL 1 97
FINAL FANTASY 7
G-POLICE
JURASSIC PARK 2
NAMCO MUSEUM 5
NIGHTMARE CREATURES
NUCLEAR STRIKE
OVERBOARD
PERFECT WEAPON
RAPID RACER
RAYSTORM
RAY TRACERS
REAL BOUT FATAL FURY
TIGER SHARK

PLAYSTATION-ZUBEHÖR

NEU
PLAYSTATION-KONSOLE
4 PLAYER ADAPTER
360 X MEMORY CARD
ACTION REPLAY
ANALOG PAD
JUSTIFIER GUN
MAD CATZ LENKRAH
NE-G-CON
RGB KABEL

NINTENDO 64

NEU
NINTENDO 64 DT.
WARGODS US.
NBA HANG TIME
BLASTCORPS
PILOTWINGS
GOLDENEYE US.
TETRISPHERE US.

SUPER NINTENDO

GEBRAUCHTE SPIELE

ANKAUF	VERKAUF
ACTRAISER	10,00 29,90
AERO THE ACROBAT	10,00 29,90
ALADDIN	20,00 49,90
BATMAN FOREVER	20,00 49,90
BRAINLORD	20,00 49,90
CASTLEVANIA IV	10,00 29,90
CHESSMASTER	20,00 49,90
COOL SPOT	10,00 29,90
DEMOLITION MAN	20,00 49,90
DIE SCHLÜMPFE	20,00 49,90
DONKEY KONG 1	30,00 59,90
DRAGON	20,00 49,90
EMPIRE STRIKES BACK	20,00 49,90
FLASHBACK	20,00 49,90
FATAL FURY	15,00 39,90
FIFA'96	20,00 49,90
ILLUSION OF TIME	30,00 59,90
INT SUPERST.SOCC.2	40,00 69,90
JURASSIC PARK	15,00 39,90
LAGON	20,00 49,90
LEMMINGS	20,00 49,90
MARIOKART	20,00 49,90
MARIOWORLD	5,00 19,90
MARIO ALLSTARS	20,00 49,90
NBA JAM	15,00 39,90
PARODIUS	10,00 29,90
RETURN OF JEDI	20,00 49,90
SECRET OF EVERMORE	40,00 69,90
SECRET OF MANA	30,00 59,90
SUPER GHOULS'N GH.	5,00 19,90
SUPER R TYPE	5,00 19,90
SUPER TURRICAN 2	20,00 49,90
THEME PARK	30,00 59,90
WWF RAW	20,00 49,90

NINTENDO 64

ANKAUF	VERKAUF
NINTENDO 64	125,00 199,90
ADAPTOR	15,00 29,90
TUROK	50,00 79,90
WAVRAGE	40,00 69,90
MARIOKART	40,00 69,90
CRUISIN USA	40,00 69,90
PILOT WINGS	40,00 69,90
STAR WARS	40,00 69,90

SEGA SATURN

NEUE SPIELE

NEU
BEDLAM
BUG TOO
BATTLE STATION
CROC
DISCWORLD 2
DARKLIGHT CONFLICT
DRAGON FORCE
FORMULA KARTS
INDEPENDENCE DAY
LAST BRONX
JOHN MADDEN NFL '98
MAGAMAN X3
MANX TT
PANDEMONIUM
PERFECT WEAPON
RESIDENT EVIL
RETURN FIRE
SATURN BOMBERMAN
SOVIET STRIKE
SONIC JAM
SHINING THE HOLY ARK
WARGRAFT 2
WIPE OUT 2097

SEGA SATURN ZUBEHÖR

NEU
SATURN ACTION PACK
6 PLAYER ADAPTER
ACTION REPLAY
BACKUP MEMORY
COBRA GUN
CONTROL PAD
MISSION STICK
RF UNIT
RGB KABEL

SUPER NINTENDO

NEU
DONKEY KONG COUNTRY
MARIOWORLD
DIE SCHLÜMPFE 1
KÖNIG DER LÖWEN
DSCHUNGLEBUCH
KIRBY'S FUNPACK
DIE SCHLÜMPFE 2
FIFA 97

SEGA SATURN

GEBRAUCHTE SPIELE

ANKAUF	VERKAUF
BREAK POINT TENNIS	15,00 39,90
BLAM! MACHINEHEAD	30,00 59,90
BUST A MOVE 2	20,00 49,90
CHAOS CONTROL	10,00 19,90
COMMAND & CONQUER	30,00 59,90
DARKSTALKER	20,00 49,90
DAYTONA USA	20,00 49,90
DESTRUCTION DERBY	30,00 59,90
DISCWORLD	15,00 39,90
DRAGON HEART	10,00 19,90
EXHUMED	30,00 59,90
FIGHTERS MEGAMIX	40,00 69,90
F1 CHALLENGE	20,00 49,90
KING OF FIGHTERS '95	20,00 49,90
LOST VIKINGS 2	40,00 69,90
MASS DESTRUCTION	40,00 69,90
MR. BONES	30,00 59,90
NIGHTS + COTROLLER	30,00 59,90
PANZER DRAGON 2	15,00 39,90
PGA 97	30,00 59,90
SHELLSHOCK	20,00 49,90
SIM CITY 2000	20,00 49,90
SEA BASS FISHING	15,00 39,90
SEGA RALLY	20,00 49,90
STORY OF THOR 2	30,00 59,90
THE HORDE	15,00 39,90
THUNDERHAWK 2	20,00 49,90
TORICO	40,00 69,90
TRASH IT	40,00 69,90
TOMB RAIDER	30,00 59,90
VIRTUA GOP 2	40,00 69,90
VIRTUA FIGHTER 2	40,00 69,90
VIRTUAL OPEN TENNIS	20,00 49,90
WORMS	20,00 49,90

NEO GEO CD GEBRAUCHT

ANKAUF	VERKAUF
NEO GEO CD	140,00 219,90
ART OF FIGHTING 3	40,00 69,90
CROSSED SWORDS 2	20,00 39,90
FATAL FURY 3	25,00 49,90
KABUKI CLASH	25,00 49,90
METAL SLUG	40,00 69,90
SAMURAI SHOWDOWN 3	30,00 59,90
SUPER SIDEKICKS 3	25,00 49,90
WORLD HEROES PERF.	25,00 49,90
WINDJAMMERS	20,00 39,90

SONSTIGES

ANKAUF	VERKAUF
3 DO	75,00 129,90
JAGUAR	75,00 129,90
MEGA DRIVE	30,00 59,90
GAMEBOY	25,00 49,90
SATURN	150,00 229,90
SUPER NINTENDO	50,00 99,90
CONTROL PAD SN/MD	5,00 14,90
ADAPTER SN	10,00 19,90

VORBESTELLUNGEN

- VORBESTELLUNGEN BEI METROPOLIS.
- KOSTENLOSER SERVICE FÜR ALLE KUNDEN
- IHRE VORBESTELLUNG ERHALTEN SIE AUTOMATISCH SOBALD VORRÄTIG
- FÜR WEITERE INFORMATIONEN: RUFEN SIE JETZT BEI UNS AN !

PLAYSTATION MULTI UMBAU



99,90 DM
 Spielen Sie jetzt U.S. & JAPAN
 Spiele ohne Wechsel-Tricks !

WEITERE NEUE & GEBRAUCHTE TITEL FÜR ALLE SYSTEME AUF LAGER

SONDERANGEBOTE

SEGA SATURN	NEU	PLAYSTATION	NEU
BLACK FIRE (US)	49,90	AGILE WARRIOR	39,90
CHAOS CONTROL	49,90	AIR COMBAT	49,90
CYBERIA	49,90	ALIEN TRILOGY	49,90
GHEN WAR	49,90	BUST A MOVE 2	49,90
NIGHT WARRIOR	49,90	DESTRUCTION DERBY	49,90
OFF WORLD INTERCEPTOR	49,90	RAYMAN	49,90
OLYMPIC SOCCER	49,90	ROAD RASH	49,90
RESURRECTION RISE 2	49,90	TEKKEN	49,90
SKELETON WARRIOR	49,90	TRUE PINBALL	49,90
STREETFIGHTER ALPHA	49,90	TOSHINDEN	49,90
THE HORDE (US)	39,90	WIPEOUT	39,90
WORLD SERIES B BALL	39,90	WORMS	49,90

PLATINUM NEU

NEUE ADRESSE:

GOETHERING 3

49074 OSNABRÜCK

DER NEUE HIT AUS JAPAN !
DINKIE DINO 19,90 DM

LADEN BIELEFELD: JÖLLENBECKERSTR. 50
33613 BIELEFELD TEL.: 0521 - 124207

PLAYSTATION SILVER EDITION
 Incl. 2 Pads + Memory Card
NUR 333,- DM



Action Pack mit
 Tomb Raider
399,90 DM



ohne spiel
299,90 DM



Multi ohne
 RGB Kabel
399,90 DM



ohne Spiel
299,90 DM

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Datum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 40,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teilentfertigung: Wird bei der Bestellung nichts gegenständliches angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen, Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der originalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchten Waren gewährt die Metropolis GmbH keine Gewährleistung. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallenen ist ausgeschlossen. Aufgrund von Inkompatibilität von Waren übernimmt die Metropolis GmbH keine Gewährleistung. Absichtlich defekte Artikel verkauft nicht sich strafbar.

deutsche Version auch nicht – aber der Kaufpreis von 120 Mark verteilt sich immerhin auf drei CDs. Und jede der schwarzen Scheiben ist vollgepackt mit wunderschönen HiRes-Grafiken, butterweichen Animationen und atemberaubenden Videosequenzen.

Wunderwerk auf drei CDs



In perfekter cineastischer Qualität wird Ihnen gleich zu Beginn des Spiels der erste Ort der Handlung präsentiert: die düstere Industrie-Metropole Midgar. In einer rasanten Videosequenz erleben Sie, wie ein postmoderner Zug über die Gleise jagt und schließlich im Bahnhof zum Stehen kommt. Und nun folgt die erste Überraschung: Völlig übergangslos verwandelt sich das Video in die eigentliche Spielgrafik. Für diese perfekte Symbiose von Film und Spiel haben sich die Entwickler ein dickes Extralob verdient.

Die Optik selbst ist eine wahre Augenweide: Jede Hintergrundgrafik wurde mit viel Liebe zum Detail ausgearbeitet und präsentiert sich wie ein kleines Gemälde. Die meisten Orte sind mehrere Bildschirme groß und werden bei Bedarf sanft gescrollt. Während Sie Cloud & Co durch die groß angelegten Gebäude, Straßenzüge und Landstriche bewegen, wechselt ständig die Ansicht – die teils dramatischen Kameraeinstellungen sorgen für eine perfekte Kino-Atmosphäre. In dieser hochauflösenden Pracht aus Licht und Farbe wirken die kantigen Polygon-Darsteller ein wenig deplaziert – doch das liegt nicht etwa an der Unfähigkeit der Grafikdesigner, sondern am Anliegen der Entwickler, den typisch japanischen Rollenspiel-Stil zu bewahren.

Zu einem echten Rollenspiel aus dem Land der aufgehenden Sonne gehören neben einer packenden Storyline auch ausgefeilte Charaktere – und so verfügt jeder der neun Protagonisten über eine feingezeichnete Persönlichkeit und eine weitreichende Vorgeschichte. In schier endlosen Gesprächs-Sequenzen lernen Sie die Hauptdarsteller kennen. In dieser Hinsicht müssen Sie viel Geduld mitbringen, da die höchst mitteilungsbedürftigen Polygon-Männchen tonnenweise Lesestoff von sich geben. Natürlich dürfen Sie die prall gefüllten Textboxen einfach



Die riesige Welt von Final Fantasy VII – wer sie komplett kennenlernen will, muß mindestens 50 Spielstunden investieren. Eine faustdicke Überraschung erwartet Sie in "Gold Saucer": Hier sorgen witzige "Spiele im Spiel" für Spaß und Abwechslung.



[1] Wechselnde Kameraperspektiven liefern die perfekte Film-Atmosphäre. [2] Die Anlagen des mächtigen Shinra-Konzerns sind das Ziel der Avalanche-Anschläge [3] Cloud kämpft sich durch die riesigen Hallen eines Mako-Reaktors.



Die Avalanche-Truppe ist nicht nur zu Fuß unterwegs – mit einer Vielzahl von Vehikeln überbrückt sie schnell große Distanzen. Hier eine kleine Auswahl: ein Chocobo-Reitvogel, ein U-Boot im Jules-Verne-Stil und ein skurriles Fluggerät.



wegdrücken – doch dann geht ein Großteil der typischen Final-Fantasy-Atmosphäre verloren.

Doch Sie verbringen Ihre Zeit nicht nur mit entspannten Gesprächsrunden und dem Genießen der schönen Grafik – schließlich muß den Shinra-Schurken das Handwerk gelegt werden. Das skrupellose Firmen-Konglomerat entzieht der Erde die geheimnisvolle Mako-Energie – schon bald sind die letzten Ressourcen aufgebraucht, was zu einer Katastrophe ungeahnten Ausmaßes führen wird. Durch gezielte Anschläge auf die riesigen Mako-Reaktoren will die Avalanche-Truppe das Machtmonopol des Shinra-Konzerns brechen und die Mako-Reserven für die Zukunft bewahren.

Während ihres Feldzuges bereist die starke Truppe den ganzen Kontinent – von Midgar aus geht es in die Slums von "Sector 7", die Fantasy-



Welt "Ancient", den Raketen-Schrottplatz "Rocket Town" und die Spieler-Metropole "Gold Saucer". Darüber hinaus müssen sich Cloud & Co ihren Weg durch so unwirtliche Schauplätze wie einen verwunschenen Wald, einen eisigen Gletscher und ein riesiges Bergmassiv bahnen. Die Reise findet nicht nur per pedes statt, sondern auch auf gutmütigen Reitvögeln ("Chocobos"), mit diversen skurrilen Fluggeräten und sogar in einem U-Boot.

Während Sie nichtsahnend durch die Gegend spazieren, kann es jederzeit zum Kampf kommen – dann wechselt die Bildschirmansicht in den Battle-Modus, und die verfügbaren Charaktere stellen sich in einer Linie auf. Nun dürfen Sie jeden der Avalanche-Recken eine Attacke oder einen Zauberspruch ausführen lassen – allerdings immer nur einen pro Runde. Denn obwohl die Kampf-Darstellung wie in einem Beat'em-Up in Form von feinsten 3D-Polygonen erfolgt, wird nicht in Echtzeit geprägt und gezaubert. Schön



Das Ninja-Mädchen Yuffie genießt den Sonnenuntergang und träumt von einer besseren Welt.

der Reihe nach bringen Ihre Mannen und die gegnerischen Monster ihre Attacken an, woraufhin je nach Stärke des Angriffs eine bestimmte Anzahl von Hitpoints flöten geht. Ist das Trefferpunkte-Konto eines Charakters auf Null gesunken, segnet er das Zeitliche.

Während des Spielverlaufs lernen Ihre Charaktere immer neue Zaubersprüche dazu, erweitern ihr Waffenarsenal und gewinnen an Erfahrung, Kraft und Ausdauer. Diese Rollenspiel-typische Aufbau-Arbeit macht einen Großteil des Reizes

Die Avalanche-Truppe

Cloud Strife



Der Hauptdarsteller von FFVII hat eine bewegte Vergangenheit: Jahrelang stand er im Dienst der großen Konzerne, bevor er auf die andere Seite wechselte und zum bezahlten Söldner wurde. Anfangs hat er Probleme, sich mit den idealistischen Zielen von Avalanche anzufreunden.

Alter: 21
Beruf: Ex-Soldat
Waffe: Schwert

Barrett Wallace



Der riesige Muskelberg leitet die Geschicke der Avalanche-Truppe. Harte Schale, weicher Kern: Barrett liebt nichts auf der Welt mehr als seine Tochter Marlene – deshalb will der den Umwelt-Raubbau des Shinra-Konzerns stoppen.

Alter: 35
Beruf: Anführer von Avalanche
Waffe: Maschinenpistolen-Armprothese

Tifa Lockhart



Die hübsche Tifa sieht zwar sehr harmlos aus – doch wenn sie ihren Power-Handschuh schwingt, bleibt kein Gegner auf den Beinen. Tifa kennt Cloud schon seit ihrer Kindheit und hegt starke Gefühle für den harten Söldner.

Alter: 20
Beruf: Barmädchen
Waffe: Power-Handschuh

Aeris Gainsborough



Das schöne Blumenmädchen mit dem wohlklingenden Namen stößt erst relativ spät zur Truppe, nachdem sie in ihrer Heimatstadt Midgar auf Cloud trifft. Aeris findet Gefallen an dem blonden Ex-Soldaten – sehr zum Unmut von Tifa.

Alter: 22
Beruf: Blumenhändlerin
Waffe: Kampfstab

Red XIII



Die riesige Raubkatze mit dem feuerroten Fell ist intelligenter als so mancher Mensch. Mit ihren scharfen Klauen und ihrem magischen Kopfschmuck ist sie ein gefürchteter Gegner. Niemand weiß, woher das mysteriöse Monster kommt und wie ihr richtiger Name lautet.

Alter: 48
Beruf: Monster
Waffe: Magischer Kopfschmuck

Cait Sith



Die vorlaute Katze Cait thront auf dem Kopf eines riesigen Stofftieres, das sie auf magische Art und Weise zum Leben erweckt hat. Von dort oben brüllt sie am liebsten Anweisungen und Befehle durch ihr Megafon.

Alter: nicht bekannt
Beruf: Schreihals
Waffe: Megafon

Cid Highwind



Der kaltschnäuzige, rauhbeinige Pilot Cid gehört zu den Besten seines Berufsstands. Wenn's sein muß, fliegt er seine Passagiere von einem Ende des Universums zum anderen. Sein selbstgebauter, messerscharfer Speer ist eine tödliche Waffe.

Alter: 32
Beruf: Pilot
Waffe: Speer

Yuffie Kisaragi



Yuffie entstammt einer langen Ahnenreihe mächtiger Ninjas. Deshalb beherrscht die drahtige Göre zahlreiche Kampftechniken aus dem Effe. Wie es scheint, schließt sie sich nur aus eigennützigen Gründen der edlen Truppe an.

Alter: 16
Beruf: Ninja
Waffe: Messer, Bumerang

Vincent Valentine



Der große Unbekannte – Vincent Valentine erregt großes Mißtrauen bei den Mitgliedern von Avalanche. Nicht zuletzt, weil ihm enge Verbindungen mit dem Shinra-Konzern vorgeworfen werden. Hinter seiner dunkeln Gestalt verborgen sich übermenschliche Kräfte.

Alter: 27
Beruf: arbeitslos
Waffe: Pistole



von Final Fantasy VII aus. Schließlich gibt es mehr als 100 vernichtende Waffen, 30 verschiedene Rüstungen, über 50 wertvolle Gegenstände und eine Vielzahl von Zaubersprüchen zu entdecken. Die mächtigsten Sprüche beschwören Monster, lassen die Erde beben oder spülen die Gegner mit einer riesigen Tsunami-Welle vom Bildschirm. Von der superben grafischen Präsentation dieser Magie-Attacken bekommen Sie sicher nicht genug.

Die epische Story, die überwältigende Grafik, der stimmungsvolle Sound und das bis ins letzte Detail ausgefeilte Gameplay machen Final Fantasy VII zu einem absoluten Pflicht-Titel für jeden PlayStation-Besitzer. Lediglich knallharte Action-Fanatiker und ausgeprochene Rollenspiel-Hasser sollten vor dem Kauf ein Probespiel wagen – alle anderen unterliegen dem absoluten Kaufzwang. Es lohnt sich.



Final Fantasy VII

Meine Meinung: Was das Squaresoft-Team mit Final Fantasy VII auf die Beine gestellt hat, ist ein Meilenstein in der PlayStation-Geschichte. Noch nie hat es einen Titel mit einer vergleichbaren Spieltiefe und einer anspruchsvolleren Hintergrundgeschichte gegeben. Auch die Grafik setzt neue Maßstäbe. Ein Kritikpunkt ist das Fehlen einer durchgängigen Sprachausgabe – die Textboxen wirken arg anachronistisch

und erinnern an die glorreiche 16-Bit-Ära. Doch um die Masse an Lesestoff in Form von Sprach-Samples unterzubringen, wäre die doppelte Anzahl CDs nötig gewesen. Das Kampf- und Magiesystem ist leicht erlernbar und sorgt für spannende Duelle – da verzichtet man gerne auf Echtzeit-Prügelorgien. Und in Sachen Motivation läßt das Square-Meisterwerk alles andere weit hinter sich.

Michael Schmithäuser

■ GENRE:	Rollenspiel
■ VERFÜGBAR AB:	November
■ HERSTELLER:	Sony
■ ENTWICKLER:	Squaresoft
■ 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:	1,0		
■ GAMEPLAY:	1,5		
GESAMTWERTUNG: 1,4			

FINAL FANTASY VII

Ein Blick hinter die Kulissen

– die Macher

Wer steht hinter dem erfolgreichsten Rollenspiel aller Zeiten?
Wir sprachen mit dem FFVII-Team. von Michael Schmittner

PSM: FFVII arbeitet mit einer Mischung aus 2- und 3-D-Grafiken. Wie schwer war es, die Polygonkämpfer umzusetzen?

Yoshinori Kitase (Entwicklungsleiter): Unser größtes Problem war, daß wir anfangs keinerlei Erfahrung im Polygonbereich hatten. Wir konnten also weder auf 3-D-Routinen noch auf Programm-bibliotheken zurückgreifen. Hier war zwar viel "Grundlagenforschung" notwendig, aber es hat sich gelohnt. Die Polygontechnik erlaubt es uns, den Spieler z.B. durch schnelle Kameraschwenks oder wechselnde Kampfperspektiven noch tiefer in das Geschehen hineinzuziehen.

PSM: FFVII lebt u.a. von wunderbaren Bildern. Wieviel Grafiker waren insgesamt an der Entwicklung beteiligt?

Tetsuya Nomura (Grafikdesigner): An den Spielegrafiken arbeiteten ca. 60 Künstler. 20 weitere waren ausschließlich für die Entwicklung der Background-Artworks zuständig.

PSM: Woher nahmen die Künstler die Ideen für ihre Grafiken?

Tetsuya Nomura (Grafikdesigner): Es blieb dem einzelnen Mitarbeiter freigestellt, wie er sich inspirieren ließ. Durch Bilder, Fotografien oder durch Geschäftsreisen. Die Projektleiter besuchten z.B. Städte und Orte auf der ganzen Welt um Eindrücke zu sammeln; so z.B. in Amerika, Australien und Europa.

PSM: Mit was für einer Farbpalette wurde in FFVII gearbeitet?

Ken Narita (Programmierer): Um die Möglichkeiten der Hardware optimal zu nutzen, wurde mit zwei verschiedenen Grafikmodi gearbeitet. Normalerweise verwendeten wir 1.024 Farben pro Bild; bei besonders "wichtigen" Stellen sogar 32.000 Farben.

PSM: Welche Rolle spielt die Musik in Final Fantasy VII? In Japan wurde ja der Soundtrack (auf vier CDs) bereits veröffentlicht.

Nobuo Uematsu (Komponist): Bei der Komposi-

tion des Soundtracks hatte ich immer ein primäres Ziel vor Augen: ein gutes Spiel zu erschaffen.

Die Bilder und Landschaften wirken ohne Musikuntermalung einfach zu synthetisch. Erst durch die passende Musikbegleitung füllt sich der Bildschirm mit "Leben".

PSM: Die Musik in FFVII klingt nicht gerade typisch japanisch. War dies eine Vorgabe seitens des Projektmanagements oder gibt es dafür andere Gründe?

Nobuo Uematsu (Komponist): Im Gegensatz zu anderen Komponisten kam ich erst relativ spät zur

Musik; dabei habe ich mich schon immer mehr von Pop, Rock und Ethno inspirieren lassen als von klassischer japanischer Musik. Dieser Soundtrack ist also teilweise das Ergebnis meines ganz persönlichen Musikgeschmacks.

PSM: Vielen Dank für dieses Interview.

pat



Nobuo Uematsu

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 * 84.99
Alien Virus	dt * 89.00
Allstar Soccer 97	dt 89.00
Batman & Robin	dt * 89.99



BA Toshinden 3	dt * 89.00
Beast Wars	dt * 89.00



Bleifuss 2	dt * 84.99
Broken Helix	dt * 99.00
Bubble Bobble 2	dt 84.00
Bust a Move 3	dt * 69.99
Castlevania	dt 89.00
Comm. & Conquer 2	dt * 99.99



Crash Bandicoot 2	dt * 89.00
Croc	dt 89.00
Crypt Killer	dt 99.00
Stadt verl. 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 & Lenkrad	dt 199.99

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



F1 '97 dt 109.00

Fantastic Four dt 79.99



Final Fantasy 7 dt * 109.00

Frogger	dt * 89.00
G-Police	dt * 109.00
Hercules	dt * 89.00

Independence Day dt 84.00

Int. Superstar S.Pro dt 99.00

Legacy of Kain dt 89.00

Lifeforce Tenka dt 99.00

Lost W. Jurassic Pa.2 dt 89.00

Lucky Luke dt * 89.00

Machine Hunter dt 89.00

MDK dt * 89.99

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

NHL Hockey 98 dt 89.99



Nightmare Creatures dt * 89.00

Nuclear Strike dt 89.00



Oddworld - Abe's Oddysee 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 79.99

Primal Rage dt 69.00

Rage Racer dt 99.00

Rally Cross dt 79.99

Resident Evil Direct dt * 89.00

Resident Evil 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

Test Drive: Off Road dt 89.99

Theme Hospital dt * 89.00

Tiger Shark dt 89.00

Time Crisis & Gun dt * 139.00

Tomb Raider komp.dt dt 89.00

Tomb Raider 2 dt * 99.00

Transport Tycoon dt 89.00

Vandal Hearts kp.dt dt 99.00

Viper dt * 94.00



Warcraft 2 dt 89.00

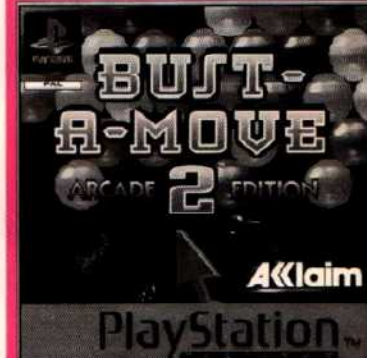
Wing Commander 4 dt 89.00

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

Fifa Soccer 97 dt 59.99

Revolution X dt 44.99

Road Rash Platinum dt 49.00

Striker 96 dt 44.99

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 PSX dt 34.99

Memory Card 8 Meg dt 69.99

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.

• Versand Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300
• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich.
• Fordern Sie das kostenlose Playcom Magazin mit vielen weiteren Titeln an.
Mit * gekennzeichneten Spielen sind beim Erscheinen der Anzeige voraus-
sichtlich noch nicht lieferbar. Die Erscheinungstermine beruhen auf
Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen
keine Gewähr.
Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

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

Ace Combat 2

Vom nebligen Boden durch die Wolkendecke stoßen und die Sterne sehen. Der Traum jedes Fliegers wird mit einer sehr realistischen Flug- und Kampfsimulation auf der PlayStation Wirklichkeit. von Ingo Böhme



Vor jeder Mission erhalten Sie eine detaillierte Übersicht über die Ziele und Gefahren.



Es war einmal ein Spiel mit dem Namen "Ace Combat". Als eines der ersten Games für die Sony Konsole zeichnete es sich durch eine Grafik aus, die schon damals nur müde belächelt wurde. Gleiches galt für das, was man bei Namco unter "Sound-Unterhaltung" verstand. Und selbst Fanatiker des Luftschlacht-Genres, die keinerlei Wert auf technische Perfektion legten, waren von dieser ersten Version enttäuscht. Die Missionen waren nur mäßig interessant und das gesamte Spiel innerhalb eines Wochenendes durchgespielt. Ein typischer Schnellschuß.

Aber nun ist sie da, die Fortsetzung des Militärspektakels. Ace Combat 2 will die Schwachpunkte des Vorgängers nicht nur beseitigen, sondern setzt alles daran, in puncto Grafik und Sound zum Überflieger zu werden.

Die Qual der Wahl

In "Ace Combat 2" nehmen Sie in einem von über einem Dutzend verschiedener Kampfflugzeuge Platz. Darunter finden sich so renommierte Fighter, wie die A-10, F-16, SU-35, F-22, F-14 und nicht zuletzt die russische MiG-21 und der F-117A Stealth Tarnkappen-Bomber. Jede einzelne dieser Königinnen der Lüfte verfügt über ganz individuelle Fähigkeiten und Schwachpunkte. So

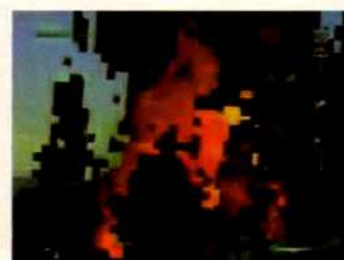
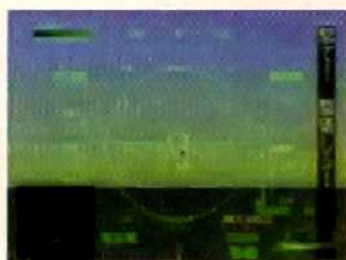
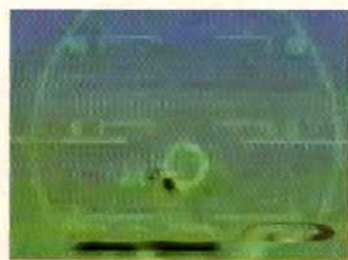
ist die F/A-18E in puncto Wendigkeit, Steigleistung und in den Luftschlachten das beste Pferd im Stall. Bei manchen Missionen ist jedoch das fliegerische Geschick gefragt. In dem Fall kommt es mehr auf die Stabilität an denn auf brachiale Gewalt oder kämpferische Höchstleistung. Und da ist der sonore Stealth-Bomber ideal, der noch dazu nur selten von der Bodenartillerie getroffen wird.

Zu Anfang stehen in Ihrem Hangar nur zwei Maschinen. Für jede erfolgreich beendete Mission erhalten Sie ein Salär; und mit fortschreitender Schwierigkeit offeriert Ihnen das Game auch immer bessere Fluguntersätze – natürlich gegen einen entsprechenden Obulus. Das macht Sie eigentlich eher zum Söldner denn zum richtigen Soldaten. Dennoch sind Sie genau letzteres, was die Ordensdekoration und Beförderung nach einem erfolgreichen Einsatz deutlich macht. Damit das Ganze auch noch in sich schlüssig ist und Sie definitiv wissen, daß Sie auf der Seite der Guten stehen, ist das Spiel in eine spannende Handlung eingebettet.

Eine militärische Gruppe hat nämlich die Abwesenheit des Staatsoberhauptes und seines Stabes ausgenutzt, um einen Staatsstreich



Alle Fighter unterscheiden sich in sieben Eigenschaften.



Haben Sie Ihren Gegner erfaßt, hat er kaum noch eine Chance. In einem infernal Feuerball geht er den Weg alles Irdischen.

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 Pavillon 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-Adpater (neu)

39.-

PSX Software

Fun & Sport-Spiele

Actua Golf 2 89.-

Actua Soccer Club Edition 77.-

Adidas Power Soccer Intern. 99.-

All Star Soccer 89.-

Cool Boarders 89.-

FIFA Soccer 97 64.-

FIFA Soccer 98 (Nov.) 89.-

Intern. Superstar Soccer deluxe 59.-

Intern. Superstar Soccer Prof. 94.-

John Madden Football 98 84.-

Kick Off '97 89.-

NBA Hangtime 89.-

NBA In The Zone 2 79.-

NBA Live 97 64.-

NBA Live 98 (Nov.) 84.-

NHL Breakaway 98 79.-

NHL Hockey 97 64.-

NHL Hockey 98 89.-

NHL Powerplay Hockey 79.-

Onside Soccer 66.-

Player-Manager 89.-

Total NBA 97 79.-

Virtual Baseball 97 84.-

Virtual Pool 74.-

Adventures & Rollenspiele

Baphomet's Fluch 89.-

Broken Helix 89.-

Final Fantasy 7 (Nov.) 109.-

Hercs Adventure 89.-

Legacy of Kain 79.-

Little Big Adventure 84.-

Overblood 84.-

Stadt der verlorenen Kinder 89.-

Suikoden 94.-

The Note 79.-

Vandal Hearts 89.-

Geschicklichkeitsspiele

Atari Arcade Greatest Hits 74.-

Bust a Move 3 (Okt.) 59.-

Namco Museum Piece 5 (Nov.) 84.-

PaRappa The Rapper 79.-

Shoot-Action

Agent Armstrong 89.-

Contra 77.-

Crypt Killer 89.-

Exhumed 84.-

Lifeforce Tenka 99.-

Lucky Luke (Nov.) 89.-

MDK (Nov.) 84.-

Nightmare Creatures (Nov.) 89.-

Nuclear Strike 89.-

Ray Storm 79.-

Resident Evil 84.-

Resident Evil Direct. Cut (Nov.) 84.-

Rosco Mc Queen 89.-

Spider 84.-

Syndicate Wars 84.-

Tiger Shark 79.-

Tomb Raider 84.-

Tomb Raider 2 (Nov.) 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 (Nov.) 79.-

Burning Road 69.-

Destruction Derby 2 99.-

Explosive Racing 89.-

Extreme Games 2 79.-

Formel 1 '97 109.-

Hard Boiled 84.-

Jet Rider 79.-

Micro Machines 3 94.-

Moto Racer (Nov.) 84.-

Nascar Racing 98 (Nov.) 88.-

Porsche Challenge 79.-

Rage Racer 99.-

Rally Cross 79.-

Rapid Racer 89.-

Ray Tracers 79.-

Road Rage 74.-

Test Drive 4 (Nov.) 84.-

Test Drive Off Road 89.-

Total Driving (Nov.) 79.-

Twisted Metal 2 89.-

V-Rally 89.-

Wipe Out 2097 99.-

Beat'em Up

Battle Arena Toshinden 3 89.-

Perfect Weapon 84.-

Soul Blade 99.-

Streetfighter EX Plus (Nov.) 84.-

Tekken 2 109.-

Tekken 3 (Japan) 149.-

The Crow 84.-

Wargods 74.-

Strategiespiele

Command & Conquer 99.-

Command & Conquer 2 (Nov.) 99.-

Kurushi (IQ) 84.-

Overboard (Nov.) 89.-

Transport Tycoon 79.-

Warcraft 2 84.-

Jump'n Run

Bubble Bobble 2 79.-

Crash Bandicoot 2 (Dez.) 109.-

Croc (Nov.) 84.-

Hercules (Nov.) 89.-

Oddworld: Abe's Oddysee 84.-

Pandemonium 2 (Nov.) 89.-

Rayman 2 (Nov.) 88.-

Flugsimulatoren

Ace Combat 2 (Nov.) 89.-

Colony Wars (Nov.) 89.-

Darklight Conflict 84.-

G-Police 109.-

Independence Day 84.-

Nuclear Strike 84.-

Rebel Assault 2 89.-

Soviet Strike 84.-

Wing Over 89.-

Wing Commander 4 84.-

Xevious 3D 79.-

Unsere Spiele des Monats:

G-Police

Das "Fliegende Auge" hebt ca. am 24.10. ab. Neu für Sony Playstation.

nur **109.-**

Final Fantasy 7

Der Rollenspielkracher kommt ca. am 6.11. ! Neu für Sony Playstation.

nur **109.-**

Top-Angebote

Croc 84.-

FIFA Soccer '98 89.-

NHL Breakaway '98 79.-

Pandemonium 2 89.-

Nightmare Creatures 89.-

Rapid Racer 89.-

Rosco Mc Queen 89.-

Overboard 89.-

Tomb Raider 2 Nov. 84.-

Pandemonium 2 Nov. 89.-

NBA Live '98 Nov. 89.-

Resident Evil DC Nov. 89.-

Steel Harbinger 39.-

P. Sampras Tennis 49.-

WWF In Your House 49.-

Alone in the Dark II 55.-

Platinum Edition 1

Air Combat, Ridge Racer, Wipe Out, B.A. Toshinden, Tekken,

Destruction Derby

je nur **49.-**

Platinum Edition 2

Road Rash, FIFA Soccer 96,

Fade to Black, Alien Trilogy,

Bust a Move 2

je nur **44.-**

Platinum Edition 3

True Pinball, PGA Tour Golf,

Worms, Rayman, Track & Field,

Olympic Soccer

je nur **44.-**

Top Sieben

Formel 1 '97

109.-

Odd-World

84.-

NHL Hockey 98

89.-

Jurassic Park 2

84.-

Warcraft 2

84.-

Nuclear Strike

89.-

Agent Armstrong

89.-

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 !



Ihren letzten Abschluß zur Erfüllung des Missionsziels, samt der perfekt animierten Explosion, sehen Sie nochmals in der Wiederholung.

durchzuführen. Natürlich haben diese – wie es sich für gut organisierte Terroristen gehört – als erstes die strategischen Ziele besetzt: Häfen, Funkstationen, Waffenfabriken und Kraftwerke. Und genau an diesem Punkt beginnt Ihre Rolle in dieser Geschichte.

Ausgeklügelte Aufträge

Wie viele Vertreter dieses Genres basiert auch Ace Combat 2 auf Missionen, die Sie als treuer Freischärler siegreich erfüllen. Statt eines einzigen Handlungsfadens stehen Ihnen zuweilen mehrere verschiedene Aufträge zur Auswahl, womit Sie den folgenden Handlungsablauf entscheidend beeinflussen. Da Sie jedesmal angezeigt bekommen, um wieviel der Sieg ihr Bankkonto erhöht, wissen Sie bereits bei der Auswahl, welcher Weg der gefährlichere ist. Denn größeres Risiko bringt – wie im richtigen Leben – auch mehr ein.

Bei den Missionen selbst haben sich die Entwickler einiges einfallen lassen. Grundsätzlich heißt es: Irgendwo hinfliegen und irgendwas zerstören. Primärziele, die zur Erfüllung des Auftrags gehören, erscheinen dabei auf dem Radar rot, alle anderen weiß. Als Gegner stehen Ihnen einerseits die Luftstreitkräfte jeglicher Couleur und andererseits Artillerie zu Land und zu Wasser gegenüber. Lautet Ihr Auftrag z.B. "Unterstützen Sie Ihre Bodentruppen ...", gilt es nicht, sich in wilde Luftkämpfe verwickeln zu lassen. Vielmehr sollten Sie jene Gegner ins Visier nehmen, die konkret Ihre Infanterie oder Marine angreifen. Bei den meisten Missionen können Sie zudem einen Flügelmann anheuern. Dieser erhält dann eine konkrete Aufgabe, wie "Decke den Luftraum hinter mir" oder "Verwickle die Bodenabwehr in

Gefechte" und schon haben Sie einen Teil Ihrer Arbeit delegiert. Dafür bekommt Ihre Unterstützung jedoch auch einen Teil des Erfolges in barer Münze nach Abschluß des Auftrags.

Neben den roten und weißen Gegnern erschei-

nen in manchen Szenarien auch gelbe Objekte auf dem Radar: die "Non-Targets". Dabei handelt es sich um Gebäude oder Einrichtungen, die zwar von Ihrem Widersacher kontrolliert, jedoch in keinem Fall zerstört werden sollen. Und um es ein wenig spannender zu machen, geraten Sie zeitweilig in Gebiete mit hohen atmosphärischen Störungen. Da flackert das Radar, Blitze zucken und Nebel verhüllt die Sicht. Stoßen Sie gar in die höheren Schichten der Atmosphäre vor, sollten Sie aufpassen, daß die Strömung an Ihren Flügeln nicht abreißt. Denn schließlich ist dort oben die Luft erheblich dünner!

Von kinderleicht bis ultraschwer

Ace Combat 2 bietet drei Spielstufen. Diese unterscheiden sich nicht in den Missionen, sondern in der Anzahl und Raffinesse der Gegner. Verhalten sich diese nämlich im leichtesten Modus so tumb wie Tontauben, bekommen Sie es als Profi mit ausgeklügelten Himmelhunden zu tun, die eines von Richthofen würdig wären. Damit aber nicht genug, läßt sich auch die Steuerung Ihres Jets beliebig einstellen. So konfigurieren Sie ihren Standard-Controller oder alternativ einen Analog-Stick entweder im Modus Anfänger, wo eine Bewegung nach rechts auch eine Rechtskurve Ihres Fliegers bedeutet. Oder Sie wollen noch ein wenig mehr echtes Ikarus-Feeling und trennen die Steuerung der Steuer- und Seitenrudder. Spätestens dann wird ein Spezial-Controller quasi zum Muß. Während das Spiel mit dem original PlayStation-Pad nur mäßig Laune machte, wurde es mit dem "Flight Force Pro" (siehe Ausgabe 9, Seite 92) zum echten Renner, der die Thermik der Konsole auf eine harte Probe stellt.

Für Auge und Ohr

Was die härtesten Kritikpunkte an der ersten Version dieses Fighter-Spektakels angeht, so liefert der zweite Teil beides in Perfektion. Denn stimmungsvollere Szenarien im Sonnenuntergang, kälteres Ambiente im Eismeer und pulsierenderes Leben beim Einflug in eine mitternächts beleuchtete Großstadt kann man kaum darstellen. Die Oberfläche ist – besonders für eine Echtzeitberechnung – enorm detailgetreu. Berge unterschiedlichster Höhe, Canyons und Flußdeltas, die Sie als Anflugschneise nutzen und Straßenschluchten, bei denen Sie das Gefühl haben, in die Fenster der Hochhäuser blicken zu können. Immer perfekt dazu passend der Himmel im Hintergrund. Auch die Geräuschkulisse kann sich hören lassen. Denn einerseits trifft sie ziemlich den Sound im Inneren eines Kampffjägers und andererseits paßt die Musikeinspielung bestens zur jeweiligen Thematik der Aufträge.

pat



Bodenziele sind leichter zu treffen, aber meist mit einer Raketenabwehr ausgestattet.





Auch ein Passagierflugzeug kann schon mal zu Ihrem bevorzugten Primärziel werden. Aber natürlich nur, wenn die Bösen an Bord sind!

Ace Combat 2

Meine Meinung: Und wieder mal leide ich unter Schlafstörungen. Denn obwohl Kampfspiele in der Luft so gar nicht zu meinen Lieblingen gehören, schaffte es Ace Combat 2, meine Sympathie und Aufmerksamkeit im Sturm zu erobern. Brillante Szenarien, hervorragende Grafiken, ausgeklügelte und ideenreiche Missionen sowie intelligente Gegner, die immer wieder versuchen, mich in einen Hinterhalt zu locken. Hier

heißt es nicht nur stumpf ballern, sondern seinerseits eine Strategie zu finden, den Widerstand vom Boden und aus der Luft zu brechen. Allerdings gilt das ganze mit einer Einschränkung: Mit dem original Joy-pad macht die Sache nur halb soviel Spaß. Als Roter Baron fühlt man sich erst, wenn man einen echten Steuerknüppel mit Gashebel in der Hand hält. So, ich muß jetzt los. Ace Combat 2 wartet!

Ingo Böhme

■ GENRE:	Action/Strategie
■ VERFÜGBAR AB:	November
■ HERSTELLER:	SCE
■ ENTWICKLER:	Namco
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	2,0	■ MOTIVATION:	1,5
■ GRAFIK:	1,5	■ PREIS/LEISTUNG:	1,5
■ SOUND:	2,0		
■ PRÄSENTATION:	1,5		
■ GAMEPLAY:	1,5		
GESAMTWERTUNG: 1,7			

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

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

!
tamagoshi
auf Anfrage

89,95*



PlayStation 299,95

- Ace Combat 2* dt 94,95
- Actua Golf 2 dt 89,95
- Agent Armstrong* dt 89,95
- Ball Blazer* dt 89,95
- Battle Arena Toshinden 3* dt 94,95
- Battlestations dt 79,95
- Darklight Conflict dt 89,95
- Castlemania* dt 89,95
- Colony Wars* dt 94,95
- Croc* da 89,95
- Excibur dt 99,95
- Exhumed dt 89,95
- FIFA '98 - WM Qual.* dt 79,95
- Final Fantasy 7* dt 109,95
- Formel 1 '97* dt 109,95
- G-Police* dt 89,95
- Independence Day dt 99,95
- Int. Superstar Soccer Pro dt 99,95
- Jurassic Park - Lost World da 79,95
- Little Big Adventure dt 79,95
- Legacy of Kain dt 89,95
- Lifeforce Tenka dt 99,95
- Little Big Adventure dt 79,95
- Lost Vikings 2 dt 89,95
- Mass Destruction* dt 89,95
- Machine Hunter dt 89,95
- Magic the Gathering* dt 89,95
- MDK* dt 99,95

- Mechwarrior 2 dt 89,95
- Micro Machines v3 dt 99,95
- Monster Trucks* dt 99,95
- Monopoly* dt 89,95
- Moto Racer* dt 89,95
- NASCAR '98* dt 89,95
- NBA Hangtime* dt 89,95
- Need for Speed 2 dt 79,95
- NHL '98 (EA)* dt 89,95
- NHL Breakaway '98* dt 94,95
- Nightmare Creatures* dt 89,95
- Nuclear Strike* dt 89,95
- Oddworld-Abe's Oddy.* dt 89,95
- Overblood dt 89,95
- Pang Collection* dt 84,95
- Papa the Rappa* dt 79,95
- Perfect Weapon dt 59,95
- Pete Sampras Tennis dt 84,95
- Porsche Challenge da 69,95
- Puzzle Fighter dt 99,95
- Rage Racer dt 84,95
- Rally Cross dt 94,95
- Rapid Racer* dt 94,95
- Ray Storm dt 94,95
- Ray Tracer dt 99,95
- Rebel Assault II dt 89,95
- Resident Evil Director Cut* dt 99,95
- Robotron X da 89,95
- Sim City 2000 dt 99,95
- Soulblade dt 89,95
- Spider dt 89,95

- Star Gladiator dt 69,95
- Strike Point dt 99,95
- Streetfighter EX Plus* dt 99,95
- Suikoden dt 99,95
- Swagman dt 89,95
- Syndicate Wars da 69,95
- TenPinAlley-Bowling da 89,95
- Test Drive Off Road dt 89,95
- Tomb Raider 1 dt 84,95
- Total NBA '97 dt 94,95
- Twisted Metal 2 dt 89,95
- Transport Tycoon dt 89,95
- Trash It* da 99,95
- Vandal Hearts dt 89,95
- V Rally dt 89,95
- VR Pool dt 89,95
- Warcraft 2 dt 89,95
- Wing Commander IV dt 89,95
- Wing Commander III dt 99,95
- X-Com: Terror f.t. Deep dt 84,95
- Xevius 3D dt 109,95
- Gun mit Laserpointer dt 89,00



109,95* PlayStation

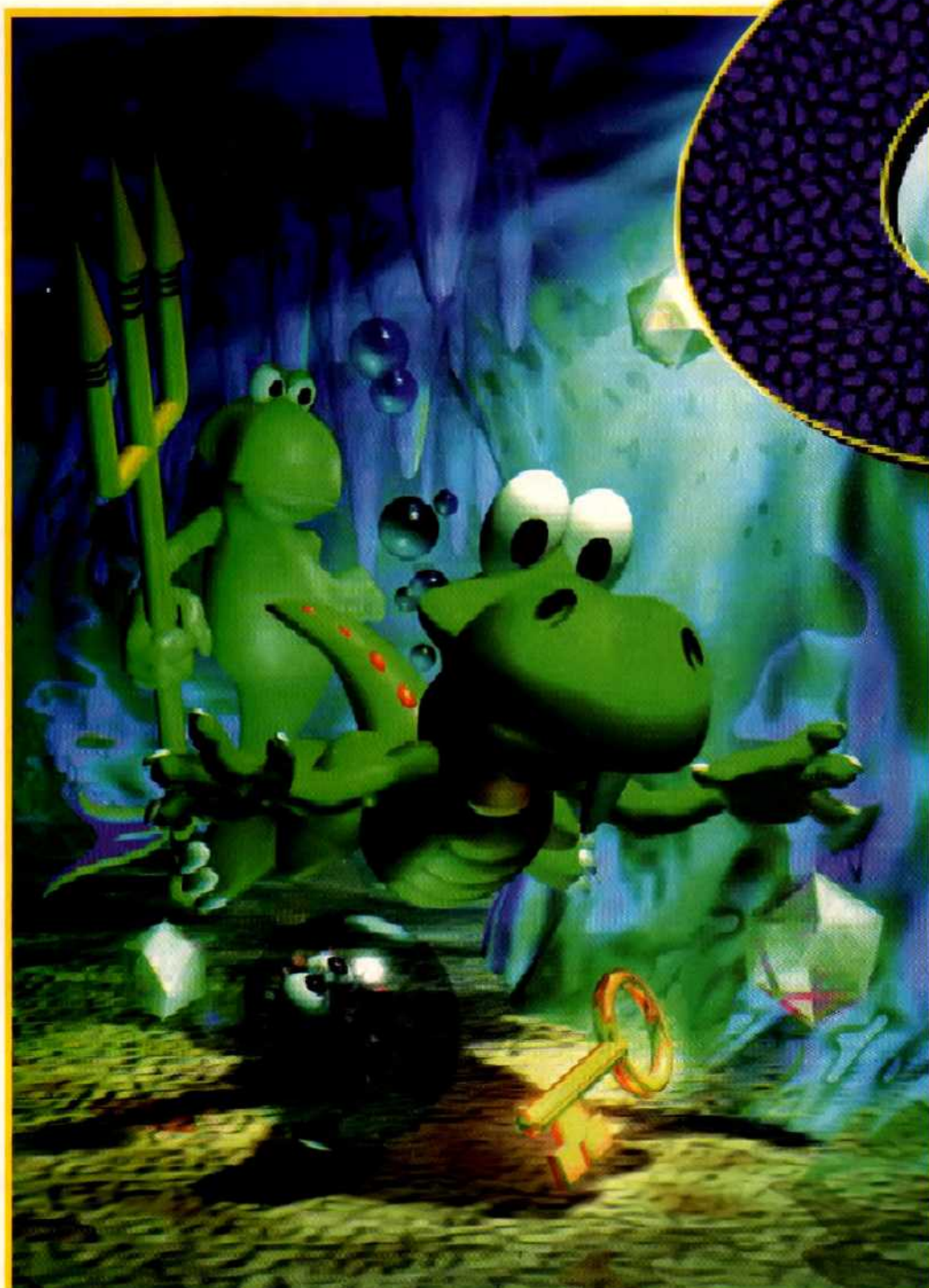


89,95

Gehen Sie in die Hermannstr.
Gehen Sie direkt dorthin.
Gehen Sie nicht über Los.
Geben Sie 2000,- Mark aus.
250 qm

030-627 09 154
Mo bis Sa von 9.30 - 20.00 Uhr
Hermannstr. 214-216, 12049 Berlin
direkt am U-Bhf Boddinstrasse
Händleranfragen sind willkommen.

AirCombat, Alien Trilogy, Bust a Move
2, Casper, Destruction Derby, Fade to
Black, FIFA '96, IronBlood, NBA Live
96, Outside Soccer, PGA Golf '96,
P.O.D., Rayman, Road Rash, Ridge
Racer, Starfighter 3000, Tekken,
Track & Field, True Pinball, Virt Golf,
WipeOut, Worms, WWF Arcade



Croc

LEGEND OF THE GOBBOS™

Frischer Wind im Plattform-Genre:
Helfen Sie dem niedlichen Krokodil "Croc"
beim Kampf gegen den bösen
Baron Dante, und genießen Sie den
Ausblick auf die schönste 3-D-Welt,
die es je auf einer PlayStation
zu sehen gab. von Michael Schmithäuser

kräftig in die Hände und starten Sie zusammen mit Croc eine großangelegte Befreiungsaktion.

Der Feldzug gegen Baron Dante und seine Gefolgsleute erstreckt sich über vier riesige Inseln mit mehr als 40 Leveln. Und die haben es grafisch wahrhaft in sich: Der grüne Geselle bewegt sich in einer detailliert gestalteten, dreidimensionalen Polygon-Welt, die selbst den Vergleich mit "Super Mario 64" auf dem Nintendo 64 nicht scheuen muß. Alle Oberflächen sind mit schönen Texturen versehen und in kunterbunte Bonbonfarben gehüllt – Croc wirkt eher wie ein Zeichentrickfilm als ein schnödes Konsolen-Spiel. Dazu tragen auch die liebevoll animierten Charaktere bei. Wenn das kleine Krokodil tapsig durchs Gras watschelt und dabei mit dem Schwanz wedelt, möchte man es am Liebsten ganz fest knuddeln. Und wenn man die nicht minder drolligen Gegner durch Sprungattacken oder mit gezielten Schwanzhieben ausschalten muß, bricht es einem fast das Herz. Diese optische Präsentation Marke "Zuckerguß" entspricht sicherlich nicht dem Geschmack eines jeden PlayStation-Besitzers – doch wenn man Croc einmal durch die butterweich animierten 3-D-Schauplätze manövriert hat, verzeiht man den Programmierern diese geballte Kitsch-Attacke.



Die Bewohner der Insel Gobbo – kauzige kleine Kerlchen, die aussehen wie eine Kreuzung aus Vogel, Löwe und Stofftier – staunen nicht schlecht, als eines Tages ein Korb mit einem Findelkind an den Strand gespült wird. Daß es sich bei dem Fund um ein Krokodilbaby handelt, stört die Insulaner nicht im geringsten – sie nehmen das putzige Reptil in ihre Gemeinschaft auf, taufen es auf den Namen "Croc" und ziehen es mit viel Liebe groß. Der König der Gobbos kümmert sich höchstpersönlich um Crocs Erziehung und bringt dem wißbegierigen Krokodil allerlei tolle Tricks bei – wie man einen Salto schlägt, Angreifen auf die Rübe springt oder gefährliche Hiebe mit dem Schwanz austeilt. Bei so viel Zuneigung wächst und gedeiht Croc prächtig – bis er die vierfache Größe der winzigen Gobbos erreicht. Doch eines Tages fällt ein dunkler Schatten auf die Idylle – der durch und durch böse Baron Dante stürmt zusammen mit seinen Schergen das Dorf und nimmt alle Gobbos gefangen, um sie in dunkle Kellerverließe zu sperren. Der Gobbo-König schafft es gerade noch, seinen Ziehsohn mit Hilfe eines magischen Vogels von der Insel zu schaffen, bevor auch er in die Hände des düsteren Barons fällt.

Was jetzt kommt, denken Sie sich sicher schon: Greifen Sie sich das Joypad, spucken Sie



Daß es sich bei Krokodilen um hervorragende Schwimmer handelt, beweist Croc in den spektakulären Unterwasser-Abschnitten.

Stuttgart
MARO
Königstraße 16
70173 Stuttgart
Tel. (07 11) 22 14 22
Fax (07 11) 22 14 25

LADEN +
VERLEIH

Ulm
MARO
Zeithelmstraße 31
89073 Ulm
Tel. (07 31) 6 02 07 55
Fax (07 31) 6 02 07 56

LADEN

Reutlingen
MARO
Wilhelmstraße 8
72764 Reutlingen
Tel. (0 71 21) 32 00 14
Fax (0 71 21) 32 00 45

LADEN +
VERSAND

Herzogenaurach
MARO
Röntgenstraße 24
91074 Herzogenaurach
Tel. (0 91 32) 6 06 58
Fax (0 91 32) 7 56 19

LADEN +
VERLEIH

Spaichingen
MARO
Obere Wiesen (Grosso)
78549 Spaichingen
Tel./Fax (0 74 24) 50 37 63

LADEN

München
MARO
Seidlstraße 4
80335 München
Tel. (0 89) 54 83 00 36
Fax (0 89) 54 83 00 38

LADEN +
VERSAND

Baden-Baden
MARO's Frey Spiel
Büttenstraße 7
76530 Baden-Baden
Tel. (0 72 21) 3 81 30

LADEN +
VERLEIH

Ludwigsburg
MARO
Topmedia
Solitudestraße 3
71638 Ludwigsburg
Tel./Fax (0 71 41) 90 22 42

LADEN +
VERLEIH

Pforzheim
MARO JK Computer
Bahnhofstraße
75173 Pforzheim
Tel. (0 72 31) 35 48 40
Fax (0 72 31) 35 48 42

LADEN +
VERSAND

Trier
Mell's Gameshop
Metternichstraße 40
54282 Trier
Tel. (06 51) 9 91 30 21
Fax (06 51) 9 91 30 22

LADEN

Multi Media
& mehr
35321 Laubach/Hessen
22089 Hamburg
Tel. (0 64 05) 44 96
Fax (0 64 05) 42 51

LADEN

Hamburg
NRG
Wandsbeker Chaussee 28
22089 Hamburg
Tel./Fax (0 40) 25 56 63

LADEN

MARO

VIDEOSPIELE

Kooperations-
partner
gesucht

NEO GEO CD Single Speed

449,90

JOY-PAD DM 69,90
RGB-KABEL DM 39,90

NEO GEO CD Single Speed

CYPER LIP	DM 119,90
LAST RESORT	DM 119,90
KARNOV'S REVENGE	DM 99,90
AEROFIGHTERS 3	DM 109,90
GALAXY FIGHT	DM 99,90
SAMURAI SHODOWN 3	DM 99,90
SAMURAI SHODOWN 4	DM 139,90
GOW CAIZER	DM 99,90
ART OF FIGHTING 3	DM 139,90
BRIKINGER-IRON CLAD	DM 139,90
KING OF FIGHTERS 94	DM 39,90
KING OF FIGHTERS 95	DM 79,90
KING OF FIGHTERS 96	DM 139,90
KING OF FIGHTERS 97	DM 139,90
OVERTOP	DM 139,90
METAL SLUG	DM 139,90
BUBBLE BOBBLE PUZZ.	DM 69,90
SAVAGE REIGN	DM 69,90
VIEW POINT	DM 69,90
FATAL FURY 3	DM 79,90
MUTATION NATION	DM 59,90
ROBO ARMY	DM 99,90
CROSSED SWORD	DM 59,90
PULSTAR	DM 59,90
PULSTAR 2	DM 139,90
NINJA COMBAT	DM 69,90
FF REAL BOUT SPECIAL	DM 139,90
SIDEKICKS 1	DM 99,90
SOCCER BRAWL	DM 119,90
TOP PLAYERS GOLF	DM 99,90
STAKES WINNER	DM 99,90
MAH JONG	DM 99,90



NEO GEO MODULE

SAMURAI SHODOWN 3	DM 249,90
KIZUMA ENCOUNTER	DM 599,90
ULTIMATE ELEVEN	DM 599,90
PULSTAR	DM 599,90
NINJA MASTER	DM 599,90
KING OF FIGHTERS 97	DM 599,90
PULSTAR 2	DM 599,90

Playstation SONDERANGEBOTE

je
49,90

AIR COMBAT, RIDGE RACER, TEKKEN, DESTRUCTION DERBY, WIPE OUT, BATTLE ARENA, TOSHINDEN, GALAXY FIGHT, TOTAL ECLIPSE, POWER SERVE, TENNIS, KONAMI OPEN GOLF, BUST A MOVE 2, ROAD RASH, FADE TO BLACK, FIFA 96, WORMS, MECHWARRIOR 2, TRUE PINBALL, DESCENT 2, RIDGE RACER REVOLUTION, ACTUA SOCCER, CASPER, ROBOTRON X ALLE DT.

SONY Playstation Grundgerät

299,90

SONY Multi Boot PSX

399,90



WING COMMAND. 4 DT.	DM 99,90
BLOOD OMEN DT.	DM 84,90
EXHUMED DT.	DM 69,90
SUKODEN DT.	DM 99,90
SOUL BLADE DT.	DM 99,90
RAGE RACER DT.	DM 99,90
TENKA DT.	DM 99,90
SPEEDSTER DT.	DM 89,90
OVERBLOOD DT.	DM 89,90
PERFECT WEAPON DT.	DM 89,90
INDEPENDENCE DAY DT.	DM 89,90
VANDAL HEARTS DT.	DM 99,90
PORSCHE CHALL. DT.	DM 84,90
NEED FOR SPEED 2 DT.	DM 99,90
ALIEN TRILOGY DT.	DM 39,90
SWAGMAN DT.	DM 89,90
FIFA SOCCER 97 DT.	DM 69,90
JOHN MADDEN 97 DT.	DM 69,90
NHL HOCKEY 97 DT.	DM 69,90
FATAL FURY DT.	DM 99,90
NAMCO MUSEUM 4 DT.	DM 79,90
XEVIOUS 3D DT.	DM 79,90
DISCWORLD 2 DT.	DM 99,90
FORMEL 1 97 DT.	DM 109,90
PARAPPA THE RAP. DT.	DM 99,90
RAYSTORM DT.	DM 99,90
RAY TRACER DT.	DM 79,90
TRANSP. TYCOON DT.	DM 99,90
WARCRAFT 2 DT.	DM 89,90
NIGHTM. CREAT. DT.	DM 99,90
OVERBOARD DT.	DM 99,90
RAPID RACER DT.	DM 99,90
ACE COMBAT 2 DT.	DM 99,90
NAMCO MUSEUM DT.	DM 89,90
G-POLICE DT.	DM 109,90
COMM. & CONG 2 DT.	DM 119,90
BLEIFUSS 2 DT.	DM 89,90
APOCALYPSE DT.	DM 99,90
BATMAN & ROBIN DT.	DM 89,90
BUST A MOVE DT.	DM 74,90
CRASH BAND 2 DT.	DM 109,90
MOTO RACER DT.	DM 89,90
Z DT.	DM 89,90
FINAL FANTASY 7 DT.	DM 149,90
RESIDENT DIR. CUT DT.	DM 89,90
TORB RAIDER DT.	DM 89,90
FIGHTING FORCE DT.	DM 149,90



PC-CD

BAPHOMET'S FLUCH 2	DM 79,90
DOMINION	DM 79,90
JEDI KNIGHT	DM 79,90
VIRTUA FIGHTER 2	DM 79,90
RESIDENT EVIL	DM 79,90

NINTENDO® 64 Grundgerät

299,90

JOYPAD BUNT	DM 59,90
MARIO 64	DM 99,90
MARIOKART 64	DM 99,90
WAVER RACE	DM 99,90
PILOTWINGS	DM 129,90
TUROC	DM 149,90
SUPERSTAR SOCCER	DM 129,90
FIFA SOCCER	DM 99,90
NBA HANGTIME	DM 129,90
W. GRETZKY HOCKEY	DM 129,90
BLAST COPS	DM 129,90
LYLAT WAR (STARFOX)	DM 149,90
MULTIRACING CHAMP	DM 169,90
MEMORY CARD BUNT	DM 49,90
DIDDI KONG RACING	DM 119,90
BOMBERMAN	DM 119,90
MIESCHIEF MAKER	DM 119,90
DARK RIFT	DM 139,90
TOP GEAR RALLY	DM 139,90
FORMEL 1	DM 129,90
LAMBORGHINI CHALL.	DM 139,90



SUPER NINTENDO

JOYPAD BUNT	DM 59,90
MARIO 64	DM 99,90
MARIOKART 64	DM 99,90
WAVER RACE	DM 99,90

SEGA SATURN Grundgerät

299,90

UNIVERSALADAPTER	DM 34,90
FIGHTERS MEGAMIX DT.	DM 99,90
MANX TT DT.	DM 99,90
BOMBERMAN DT.	DM 99,90
SKY TARGET DT.	DM 99,90
WHIZZ DT.	DM 69,90
GALAXY FIGHT DT.	DM 39,90
SHINING THE HOLY ARK	DM 99,90
THE CROW DT.	DM 79,90
MEGA MAN X 3 DT.	DM 79,90
DRAGON FORCE DT.	DM 99,90

Versand-Telefon
(0711) 9 56 11 30
Fax (0711) 55 75 63

König-Karl-Straße 66 70372 Stuttgart
Mo. bis Fr. von 10.00 bis 18.30 Uhr

MARO im Internet: <http://www.maro-gmbh.com>

Bestellungen ab 2 Spiele sind versandkostenfrei - An und Verkauf von gebrauchten Spielen - Ratenkauf von NINTENDO 64, NEO GEO, Sega Saturn und SONY PlayStation möglich - Spielelösungen zu allen gängigen Konsolenspielen lieferbar - US- und Japan-Importe am Lager - Händleranfragen erwünscht!



Croc wird von einer virtuellen Kamera verfolgt, die den Protagonisten stets ins rechte Bild rückt. Sind Sie im Besitz des neuen Analog-Controllers von Sony, schwenken Sie mit dem rechten Stick die Kamera, um die nähere Umgebung zu inspizieren. Das alles geschieht in atemberaubend schnellem Tempo und ohne jegliches Ruckeln – die Grafik-Engine von Argonaut Software setzt neue Maßstäbe für 32-Bit-Konsolen. Selbst die gefürchteten Polygonfehler wurden auf ein absolutes Mindestmaß reduziert; fehlende oder flackernde Elemente sucht man mit der Lupe.

Auf der akustischen Seite werden Ihre Ohren mit stimmungsvollen Musik-Tracks und witzigen Soundeffekten in bester Dolby-Surround-Qualität verwöhnt.

Super Mario 32

Was das Gameplay angeht, hat sich Argonaut Software kräftig bei der Konkurrenz bedient – wer die eindeutigen Parallelen zu Mario 64 übersieht, kennt entweder das "Original" nicht oder muß schlichtweg blind sein.

Wie sein italienisches Vorbild kann Croc rennen, springen, tauchen und sogar fliegen. In bester Mario-Manier muß er kleine Kristalle aufsammeln, um diese auf ein Extraleben zu

Croc: Innovation oder Plagiat?

**Statements von John Edelson,
General Manager Argonaut Software**

Zur Spielidee: "Die Idee zu Croc entstand schon 1994. Eigentlich hatten wir ein Dino-Rennspiel im Sinn. Doch im Verlauf der Programmierung wurden immer mehr Herausforderungen aus dem Plattform-Genre eingebaut. Und so wurde aus Croc ein 3-D-Jump'n-Run."

Zu den Ähnlichkeiten mit Mario 64: "Unser Team arbeitet seit Oktober 1995 ununterbrochen an Croc – bevor Nintendo Mario 64 vorgestellt hat."

Über Spiele-Guru und Mario-Schöpfer Shigeru Miyamoto: "Argonaut hatte während der Produktion von "Starfox 64" die Gelegenheit, mit Miyamoto zusammenzuarbeiten. Dabei bekamen wir einen hervorragenden Eindruck, wie ein gutes Spiel auszusehen hat."

Über Intro-Videosequenzen: "Das braucht unser Spiel nicht. Das zweiminütige Intro ist eine von der 3-D-Engine berechnete Echtzeit-Animation. So entsteht kein Kontrast zwischen der Intro-Sequenz und dem eigentlichen Spiel"

Über die 3-D-Engine: "Croc besteht aus 300 Polygonen mit Echtzeit-Lichteffekten. Wir treiben die PlayStation an die Grenzen des Möglichen."

Über den Sound: "Die Musikstücke wurden von Live-Musikern mit Live-Instrumenten eingespielt. Es gibt 60 Musikstücke, die zusammengerechnet eine Dauer von 2 Stunden erreichen."



[1] Polygonwelten wie aus dem Bilderbuch: Die optische Präsentation von Croc erreicht mühelos Zeichentrick-Niveau. [2] Einfach mit dem Schwanz auf den Gong schlagen, und schon öffnet sich der Weg ins nächste Level. [3] Dieser Sprung gehört noch zu den leichtesten Übungen im Spiel.

sparen. Die Befreiung der Gobbos (in jedem Level warten – gut versteckt – sechs der niedlichen Fellknäuel auf Croc) kann man mit dem Ergattern der großen Sterne in Mario 64 gleichsetzen. Bewegliche und abbröckelnde Plattformen über Lava-Gruben, Kisten mit geheimen Extras und Bonusräume, die über Brunnenschächte erreichbar sind, runden den Mix aus Mario-Versatz-

stücken ab. Was nicht heißen soll, daß Croc keinen Spaß macht – Jump'n-Run-Fans werden ihre wahre Freude an der Gobbo-Odyssee haben. Die zahllosen Level sind intelligent konstruiert und zeichnen sich durch großen Abwechslungsreichtum aus – wenn auch nicht ganz die spieltechnische Perfektion des großen Vorbilds erreicht wird.



Die besonders fiesen Endgegner wollen Croc zu Damenhandtaschen verarbeiten. Ganz links sehen Sie den Anführer der wilden Horde – Baron Dante – höchstpersönlich.

HASTA LA VISTA,



SONY PLAYSTATION



BABY!

GAMES

AGENT ARMSTRONG	KD	85,90
AUTO DESTRUCT (11/97)	DA	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
CROC (09/97)	DA	85,90
DISCWORLD 2 (11/97)	KD	89,90
DUNGEON KEEPER (11/97)	KD	85,90
DYNASTY WARRIORS (11/97)	DA	89,90
FIFA '97	KD	69,90
FIFA '98 - DIE WM-QUALIFIKATION (10/97)	KD	85,90
FIGHTING FORCE (10/97)	DA	89,90
FINAL FANTASY VII (11/97)	KD	109,90

FORMEL 1 '97	KD	99,90
FORMEL 1 '97 INCL. LENKRAD	KD	214,90

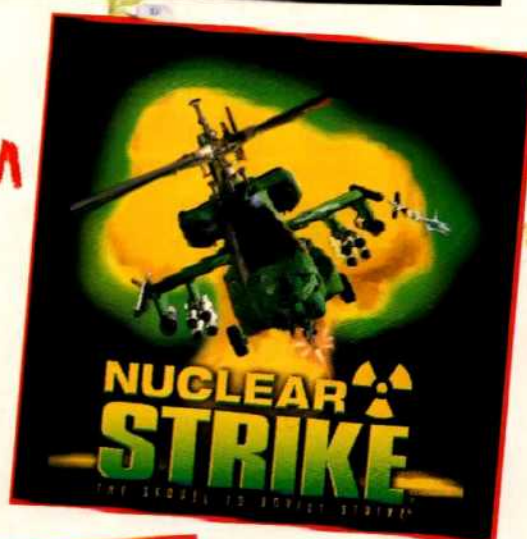
FROGGER (11/97)	KD	85,90
G-POLICE (10/97)	KD	109,90
HERCULES (10/97)	KD	89,90
HERC'S ADVENTURE - LUCAS ARTS- (09/97)	DA	85,90
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	KD	99,90
INDEPENDENCE DAY	KD	85,90
LIFEFORCE: TENKA	KD	99,90
KURUSHI (10/97)	KD	85,90
M.D.K. (11/97)	DA	89,90
MACHINE HUNTER (09/97)	DA	85,90
MADDEN NFL 98	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
NBA 98 (10/97)	KD	85,90
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
NIGHTMARE CREATURES (11/97)	DA	89,90
NUCLEAR STRIKE	KD	85,90
ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE	DA	85,90
PANDEMONIUM 2 (11/97)	KF	85,90
PANZER GENERAL 2	DA	85,90
PARAPPA THE RAPPER	KD	89,90
PAX CORPUS (10/97)	DA	89,90
PGA 98 (10/97)	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
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	DA	85,90
SUPER PANG COLLECTION	DA	85,90
SYNDICATE WARS	KD	85,90
SWAGMAN	KD	85,90
TEST DRIVE 4 (11/97)	KD	85,90
TETRIS PLUS	KD	79,90
TIME CRISIS INCL. LIGHTGUN	DA	159,90
TOMB RAIDER INCL. LOSUNG	KD	89,90
TOMB RAIDER II (11/97)	KD	99,90
TOSHINDEN 3	KD	89,90
TOTAL DRIVIN' (11/97)	DA	99,90
VERGESSENE WELT: JURASSIC PARK	KD	85,90
VMX RACING	DA	85,90
V-RALLY	KD	89,90
WARGODS (10/97)	DA	79,90
WARCRAFT II	KD	85,90
WING COMMANDER 4	KD	89,90

PLATINUM RANGE

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
TRACK & FIELD PLATINUM	DA	49,90
WIPEOUT PLATINUM	DA	49,90

GAMES DES MONATS

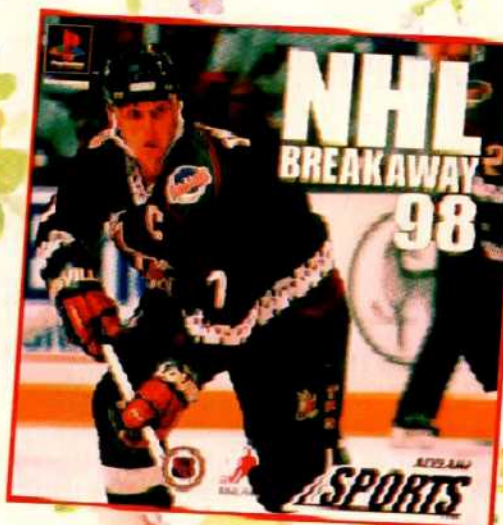
KOMPL. DEUTSCH
85,90 DM



DT. ANLEITUNG
85,90 DM



DT. ANLEITUNG
89,90 DM



KOMPL. DEUTSCH
99,90 DM

VERFÜGBAR AB NOVEMBER 1997 FÜR PC UND PSX!!!

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

Jetzt gibt's
den neuen
Katalog !!!

3 DM Rückporto werden bei Bestellung
angerechnet !!!



ACCESSORIES

SONY PLAYSTATION
SILVER EDITION

333,00 DM

INCL. 2 JOYPADS, KABEL, MEMORY CARD UND DEMO-CD

PLAYSTATION GRUNDGERÄT	DA	299,00
PLAYSTATION CHEAT BUCH	KD	19,90
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	129,90
MEMORY CARD 120 BLOCKS	DA	69,90
PREDATOR LIGHTGUN	DA	69,90
RGB SCART KABEL	DA	69,90
TASCHE INCL. PAD UND MEMORY CARD	DA	89,90

Die Grafik-Engine von Croc setzt neue Maßstäbe für 32-Bit-Konsolen.

Croc watschelt durch Waldlandschaften, Eiswelten, Wüstenlevel und riesige Höhlensysteme, bevor er auf Baron Dantes Insel endlich dem Ober-Bösewicht die Stirn bieten kann. Dabei machen ihm Killerbienen, Sandwürmer, stachelige Kakteen, schwertschwingende Piraten und die allgegenwärtigen "Dantinis" das Leben schwer. Am Ende jeder Spielstufe wartet ein ultrafieser Endgegner auf das kleine Krokodil.

Trotzdem ist der Schwierigkeitsgrad im großen und

ganzen recht moderat ausgefallen, so daß sich auch Einsteiger schnell mit dem grünen Reptil anfreunden werden. Absolute Plattform-Profis könnten allerdings unterfordert sein – das ist der Tribut an die angepeilte breite Zielgruppe.

In einer Hinsicht muß sich das Krokodil allerdings dem Klempner geschlagen geben – die Steuerung ist das größte Manko an Croc. Aufgrund mangelnder Präzision und vertrackter Richtungskontrolle sind Frusterlebnisse bei kniffligen Sprüngen und pixelgenauen Gegnerattacken vorprogrammiert. Ansonsten kann man den Entwicklern auf ganzer Linie zu ihrem Einstand ins Genre der 3-D-Plattformer gratulieren. Croc leistet hervorragende Pionierarbeit für eine ganze Reihe ähnlicher Titel der dritten PSX-Software-Generation – wir sind gespannt!



[1] Wurde ein Sprung nicht hundertprozentig genau ausgeführt, besteht immer noch die Chance, daß sich unser sportliches Krokodil am Rand der Plattform hochzieht.



[2] Wohin soll Croc denn nun zuerst springen, um an das begehrte Extraleben zu kommen? **[3]** In der Eiswelt bekommt es Croc – mit Pinguinen zu tun. **[4]** Nun ist es an der Zeit, dem Obermottz zu zeigen, was eine krokodilmäßige Harke ist. **[5]** Ist Croc nur betrunken, oder wollen ihn die zwei ausgewachsenen Eisbosse kaltstellen?



Croc – Legend of the Gobbos

Meine Meinung: Es ist schon eine reife Leistung, was die Code-Zauberer von Argonaut Software aus der guten, alten PlayStation herausgekitzelt haben. Die opulente Grafik von Croc bewegt sich fast schon auf 64-Bit-Niveau. Auch spieltechnisch kann Croc überzeugen! Nachdem ich mich zähneknirschend mit der hakeligen Steuerung abgefunden hatte, bereitete mir das Erforschen der abwechslungs-

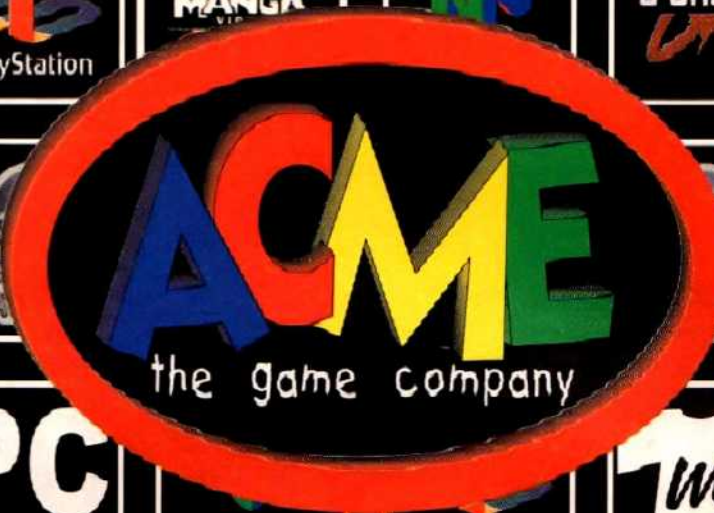
reichen Level viel Freude. Obwohl jeder Plagiats-Vorwurf von den Entwicklern heftig bestritten wird, erinnert Croc fatal an den Nintendo-Hit Super Mario 64. Deshalb hätte es sich eigentlich eine glatte 6,0 als Spielidee-Wertung verdient. Doch angesichts der Tatsache, daß es sich um das erste "echte" 3-D-Jump'n-Run für die PlayStation handelt, haben wir zwei Augen zugedrückt.

Michael Schmithäuser

■ GENRE:	3-D Jump'n-Run
■ VERFÜGBAR AB:	November
■ HERSTELLER:	Fox Interactive
■ ENTWICKLER:	Argonaut Software
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	1,5*	■ MOTIVATION:	2,0
■ GRAFIK:	1,5	■ PREIS/LEISTUNG:	1,5
■ SOUND:	1,5		
■ PRÄSENTATION:	2,0		
■ GAMEPLAY:	2,0		
		GESAMTWERTUNG:	1,7

* siehe Meinungskasten



<http://www.acme.netcologne.de>

0221 - 240 88 00



PlayStation



PlayStation



プレイステーション

NINTENDO 64.....299,-
Controller64 (bunt).....59,90
Contoller64 + Shaker Pack...89,90
Lenkrad64(Mad Catz).....159,90
Controller Pak (bunt).....29,90
Shaker Pack (bunt).....39,90
Shaker Pack mit Memory....59,90
Bombberman 64.....119,90
Diddy Kong Racing.....119,90
F1 Pole Position.....159,90
Lylat Wars Incl. Rumble.....149,90
Mario Kart64.....99,90
NBA Hang Time.....149,90
Top Gear Rally.....149,90
Wayne Gretzky Hockey.....149,90

PlayStation + RGB-Kabel.....299,-
PlayStation + 1 x Platinum Software...333,-
PlayStation + Mem.Card&2Contr.....333,-
Controller (Sony).....44,90
Dual Analog/Digital Controller,mitt....79,90
Dual A/D Contr. o. Vibrationpack.....59,90
Dual A/D C. Upgrade-Vibration-Kit....29,90
Memory Card (bunt).....39,90
Memory Card Tri-Pack..(3 für 2).....79,80
Namco Fighting Stick.....99,90
RGB-Scart-Kabel.....29,90
Link-Kabel.....29,90
Laserpointer-Gun.....129,90
Umbauchip (jp&us).....39,90
Multinorm-Umbau.....89,90

Magic the Gathering.....89,90
Marvel Super Heroes.....99,90
Micromachines V3.....99,90
Monster Truck.....99,90
Namco Museum 1-5.....je 89,90
Nightmare Creatures.....99,90
Nuclear Strike.....99,90
Ogre Battle (us).....39,90
Overblood.....99,90
Overboard.....99,90
Parappa the Rappa.....89,90
Rally Cross.....89,90
Rapid Racer.....89,90
Ray Storm.....89,90
Ray Tracers.....89,90
Resident Evil D.C.....99,90
Soul Blade.....99,90
Syndicate Wars.....99,90
Streetfighter X plus Alpha.....99,90
Sulkoden.....99,90
Super Pang Collection.....84,90
Tetris Plus.....89,90
Total NBA '97.....84,90
V-Rally.....99,90
Warcraft II.....99,90
Wild Arms (us).....119,90
Wing Commander IV.....99,90
Xenius 3D/G.....89,90

Alundra (Action-RPG).....99,90
Arc the Lad Monster Game.....99,90
Arkanoid Returns.....99,90
Resident Evil D.C.....119,90
Boundary Gate (Adventure).....119,90
Breath of Fire III (RPG).....129,90
Chokobo's Mysterious Dungeon129,90
Coolboarders 2(Snowboardin')..119,90
Dragon Ball Z FB (3D-Fighting)....119,90
Final Fantasy Tactics (RPG)....119,90
Front Mission Alternative.....119,90
Front Mission II.....119,90
Gamera 2000 (Shooter).....119,90
Ghost in the Shell (Shooter).....119,90
Gradius Golden (Shooter).....119,90
Grandoll (Jump'n shoot Lim.Ed)149,90
Gun Bullet (Game Collection)....119,90
Langrisser 1&2 (RPG).....119,90
Metal Slug (Action-Shooter).....119,90
Monsters Paradise (Board).....119,90
Moon (RPG).....119,90
Ogre Tactics (Sim-RPG).....119,90
Police Nauts (Adventure).....79,90
Pastell Muse (Puzzle).....99,90
Ragunakyul (RPG).....119,90
Robo Pitt 2 (3D-Fighting).....119,90
Rockman X4 (limited Edition)....139,90
Salamander Deluxe (Shooter)....119,90
Samurai Spirits (RPG).....129,90
Sokuban Bask (Puzzle).....89,90
Starborders (Shooter).....119,90
Virtua Hero no Ken(3D-Fighting)..119,90



Wir liefern alle Nintendo 64-(Software oder Hardware)-Bestellungen mit 12, Alle PlayStation-(Hardware oder Software)-Bestellungen mit 20 aktuellen Stickern für Deine Memory-Cards aus.



Hint-Books.....
Final Fantasy VII.....39,90
Mario Kart.....29,90
Tomb Raider.....29,90
Turok.....29,90
Artbooks.....
Macross.....39,90
Devil Hunter Yohko.....69,90
Ranma 1/2.....39,90
RG Veda.....99,90
Poster.....ab 5,00
Battle Arena Toshinden 3.....20,00
Soulblade DIN A1.....25,00
Tekken III (51,5x78,5cm).....25,00
Final Fantasy VII T-Shirt.....49,95
Final Fantasy Trading Cards (jp).....14,90

Abe's Odyssey.....99,90
Ace Combat II.....99,90
Agent Armstrong.....89,90
Broken Helix.....99,90
Colony Wars.....99,90
Command&Conquer II.....109,90
Croc.....99,90
Crypt Killer+Just Laser-Gun.....199,90
Dynasty Warriors(Sangoku Musou)119,90
Excalibur.....89,90
Fatal Fury Real Bout.....84,90
Final Fantasy 7 alt (VORBESTELLEN)119,90
Final Fantasy 7 us.....139,90
Formel 1 '97.....109,90
Frogger.....99,90
G-Police.....109,90
Hercules.....99,90
International Super Star Soccer Pro..89,90
Lost World.....99,90



PlayStation

Alien Trilogy.....49,90
Cool Boarders (jp).....59,90
Destruction Derby.....49,90
Dragon Ball Z (jp).....59,90
Exhumed.(jp).....89,90
Formula Circus (jp).....49,90
Hermie Hopperhead (jp).....59,90
Overblood (jp).....59,90
Ridge Racer Revolution.....49,90
Popolocrois(jp).....59,90
Tekken.....49,90
Track & Field.....49,90



Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln-City
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81

Internet:
<http://www.acme.netcologne.de>

Mo-Fr.: 11.00-20.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Fachhandelsanfragen erwünscht

Bei uns im Laden...

* Softwarepräsentation

- auf 3 Großbild-Leinwänden

- mit GlasTron-3D-Visier

- auf Demo-Displays

* Internet-Terminals

Akira.....39,90
Armitage III.....39,90
Battle Angel Alita.....29,90
Bounty Hunter.....39,90
Bubblegum Crises.....49,90
Devil Hunter Yohko.....49,90



MANGA

M.D.Gest II.....39,90
Macross.....39,90
Moldiver.....39,90
Ghost in the Shell.....39,90
Green Legend Ran.....49,90
Rec. of Lodoss War.....49,90
Gun Smith Cats 2..29,90
Streetfighter II TV Box.....59,90



Finanzierung

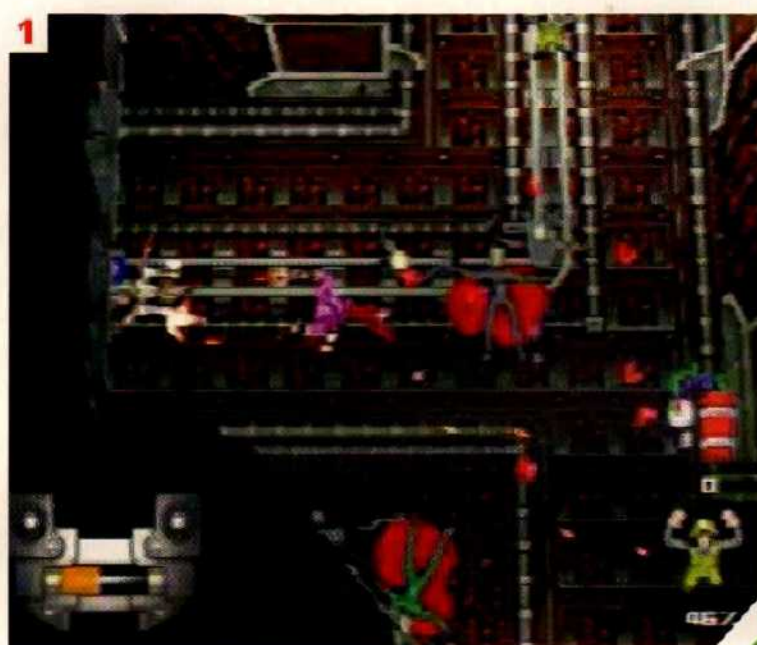
Die Spielspaß-Finanzierung
PlayStation mit 4 Spielen.....ab 24,00*
Nintendo64 mit 2 Spielen.....ab 24,00*
...einfach anrufen
* Laufzeit 24 Monate

Infos & Preislisten auch per Fax oder frankierten Rückumschlag!

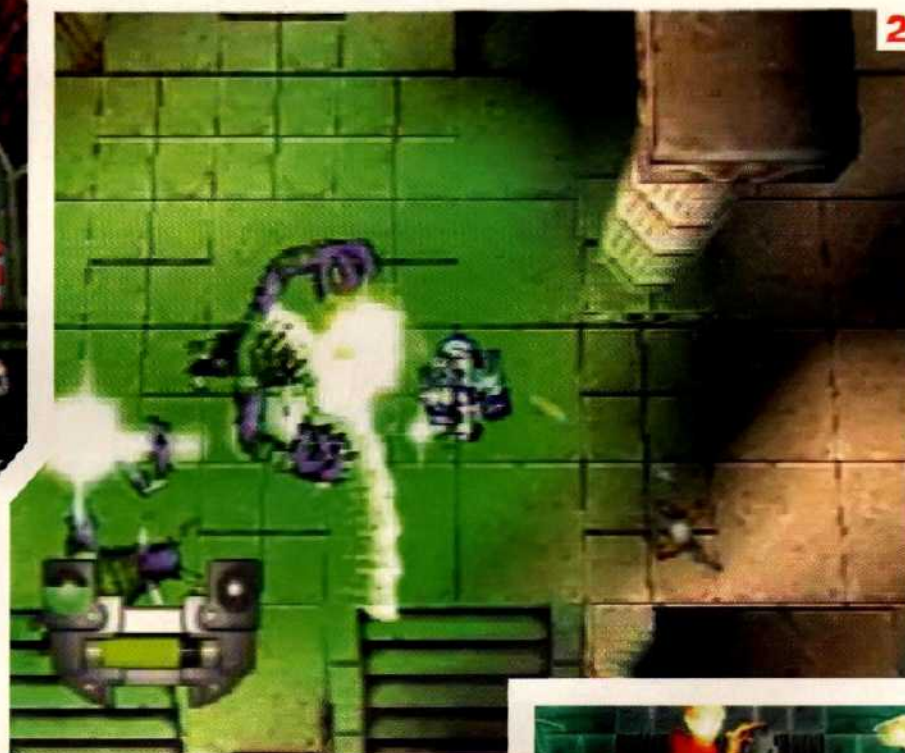
Alle Artikel werden grundsätzlich per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten versandt. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (ohne Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.

Machine Hunter

Nach den sehr erfolgreichen Ausflügen in die Gefilde der hohen Action-Adventurekunst **besinnt sich Eidos** scheinbar wieder auf die **alten Spielprinzipien**. "Machine Hunter" ist ein **brutaler Top-Down-Shooter**, der alle Erwartungen erfüllt. von Artur Hoffmann



[1] If you want blood, you've got it! [2] Die starken Lichteffekte tragen sehr zur abgefahrenen Atmosphäre bei. [3] Feuer, Explosionen und Blut - Machine Hunter ist kein Spiel für friedliebende Zeitgenossen.



Top-Down-Shooter leben sehr gefährlich! Die drei letzten Vertreter des Genres stehen allesamt auf dem Index und dürfen nur noch an Erwachsene verkauft werden. Nun stellt sich mit Machine Hunter ein weiteres Shooting-Game vor, das Ihnen aus der Vogelperspektive präsentiert wird.

Rollentausch

Nachdem die Aliens im Jahre 2034 den Mars unterjocht haben, erhalten Sie den Auftrag, die außerirdischen Horden zu vernichten. Dabei dürfen Sie in der Wahl der Mittel nicht zimperlich sein: erlaubt ist, was zerstört. Diesem einfachen aber umso effizienteren Strickmuster folgend, ballern Sie sich durch die 16 Level. Vor jeder Spielstufe erfahren Sie aus einem Briefing, was zu tun ist bzw. welche primären und sekundären Aufgaben zu lösen sind.

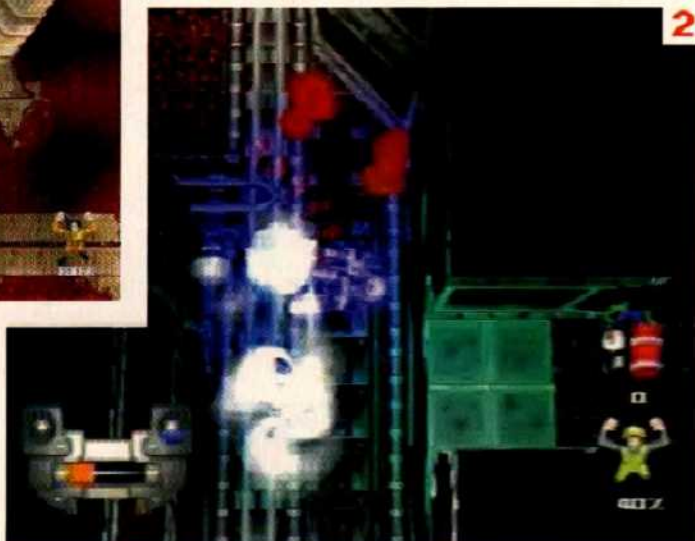
Dies soll einem Spiel, in dem es nur auf die Zerstörung der Feinde ankommt, einen leichten taktischen Touch geben.

Zu Beginn sind Sie nicht mehr als ein ungepanzelter und somit leicht verwundbarer Söldner, der beidhändig feuernd durch die großzügig angelegten Spielstufen hetzt. Abhilfe schaffen hier die gegnerischen Roboter, die beim Ableben Ihre gepanzerte Hülle hinterlassen. Ihre erste Aufgabe besteht also darin, einen der roboterartigen Gegner ins Jenseits zu befördern, um anschließend in seine Panzerung zu steigen. Dermaßen ausgerüstet macht das Spiel gleich doppelt Spaß. Insgesamt designten die Macher zehn unterschiedlich starke Kampfroborer, die sich auch äußerlich voneinander unterscheiden.

Neben diesen wirklich knackigen Gegnern treffen Sie auch auf eine ganze Menge "normaler" Feinde, die weitaus leichter zu eliminieren sind. Allerdings werden Sie gerade bei den ersten Partien einige negative Erfahrungen machen, da die Steuerung zunächst ungewöhnlich anmutet: Mit den Richtungstasten steuern Sie den Protagonisten, die vier Buttons dienen zum Abfeuern der Hauptwaffe. Aufgrund dieser ungewöhnlichen Routine laufen Sie z.B. nach rechts



[1] Die einzelnen Level unterscheiden sich nicht nur grafisch voneinander. [2] Das Bildschirmgeschehen wirkt oft unübersichtlich.





unten und feuern gleichzeitig nach links oben. Sehr positiv ist, daß eine transparente Auto-map zu Ihrer Standardausrüstung gehört. Diese erweist sich besonders in den höheren, ungemein verschachtelten Levels als große Hilfe, da Ihnen neben den geografischen Eigenheiten auch die Aufenthaltsorte der Gegner sowie die Fundstellen der Power-Ups angezeigt werden. Letztere sind farblich dargestellt und dienen zur Aufrüstung der Waffe, verleihen eine kurzzeitige Unverwund-

barkeit oder peppen Ihren Energievorrat auf. In der höchsten Entwicklungsstufe führen Sie außerdem noch eine Nebenwaffe mit sich herum. Dies kann eine ferngelenkte Drohne, eine sogenannte Cyber-Keule oder – weniger spektakulär – eine Ladung Minen sein. Ist Ihnen die einsame Alienhatz zu stressig, dürfen Sie im Zwei-Spieler-Modus mit einem menschlichen Partner entspannt auf Tour gehen.



Machine Hunter

Meine Meinung: Machine Hunter ist ein Spiel, das sich sehr eng an einigen indizierten Spielen orientiert. Das hängt nicht nur damit zusammen, daß alle diese Games Top-Down-Shooter sind. Die Ähnlichkeit resultiert viel mehr aus der Art und Weise, wie die Level abgearbeitet werden.

1. Schießen Sie auf alles was sich bewegt.
2. Falls sich nichts mehr bewegt, schießen Sie auf

unbewegliche Ziele (evtl. Power-Ups). 3. Zum Abschluß schießen Sie auch noch auf die Wände (evtl. Geheimgänge). In einem Spiel, in dem so viel geschossen wird, ist es nicht weiter verwunderlich, daß der Anteil von vergossenem Blut pro Pixel recht hoch ist. Empfindliche Gemüter sollten die Finger von dem Titel lassen, Hardcore-Actionfreunde kommen auf jeden Fall auf Ihre Kosten. *Artur Hoffmann*

■ GENRE:	Shooter		
■ VERFÜGBAR AB:	November		
■ HERSTELLER:	Eidos Interactive		
■ ENTWICKLER:	Eurocom		
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch		
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch		
■ SPIELIDEE:	2,5	■ MOTIVATION:	2,0
■ GRAFIK:	2,5	■ PREIS/LEISTUNG:	2,0
■ SOUND:	2,0		
■ PRÄSENTATION:	2,0		
■ GAMEPLAY:	2,0	GESAMTWERTUNG:	2,2



Such' nicht weiter:

Suchst Du die Erleuchtung?



über 1000
Cheats &
Gamebuster™
Codes
für mehr
als 200
PlayStation™
Spiele

Jetzt im
gutsortierten
Fach- und
Buchhandel
erhältlich!

ISBN 3-9805885-0-5

IM VERTRIEB DER

Visionova
Computer GmbH
Tel.: 06021-28882
Fax : 06021-28883
www.visionova.com

Händleranfragen erwünscht!

PlayStation ist eingetragenes Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Europe. Gamebuster ist eingetragenes Warenzeichen der Dataflash GmbH.

Overboard!

Schiff ahoi! Psygnosis befördert Sie zum Kapitän einer waffenstarrenden Galeone – im Action-Knüller "Overboard!" durchpflügen Sie die Weltmeere und zeigen der werten Seefahrer-Konkurrenz, was eine volle Breitseite ist. von Michael Schmithäuser

Lustig ist das Piratenleben – vor allen Dingen dann, wenn man nach Herzenslust andere Schiffe auf den Meeresgrund befördern, ganze Küstenstädte versklaven und die wertvollsten Schätze der sieben Weltmeere einheimsen darf.

Demnächst wird wieder mal ein Job als rauhbeiniger Galeonen-Kommandant unter der Totenkopf-Flagge frei – in Psygnosis' Overboard!, einer ebenso witzigen wie spannenden Piraten-Keilerei für die PlayStation.

Freibeuter der Meere

Sie starten Ihre Freibeuter-Karriere im Hafen Ihrer Heimatstadt. Das Geschehen wird Ihnen aus einer Pseudo-3-D-Perspektive schräg von oben präsentiert; Mit der Select-Taste schalten Sie zur Draufsicht oder zur Verfolgung-Perspektive um. Wer souverän in See stechen will, muß sich zunächst einmal mit der eigentümlichen Joypad-Belegung auseinandersetzen – es ist halt nicht leicht, ein stolzes Piratenschiff zu kommandieren. Mit dem Steuerkreuz betätigen Sie das Ruder, während die R1-Taste gleichbedeutend mit dem Kommando "Volle Kraft voraus!" ist. Mit den Tasten L2 und R2 wechseln Sie zwischen den Waffensystemen, die in einer runden Anzeige am oberen linken Bildrand dargestellt werden.

Das Abfeuern der Bordkanonen sorgt für die größte Verwirrung: Während ein Schuß mit der Bugkanone relativ leicht ins Ziel trifft, müssen Sie bei den Breitseiten das perfekte Gegensteuern und das blitzschnelle Auswählen der richtigen Feuertaste (X für Steuerbord und O für Backbord) aus dem Effeß beherrschen.

Haben Sie sich mit der komplexen Steuerung angefreundet, kann Ihre Erkundungsfahrt losgehen. Mit der L1-Taste rufen Sie eine Übersichts-



karte des aktuellen Levels ab. Diese – wie sollte es in einem Piraten-Spiel auch anders sein – besteht anfangs nur aus einem winzigen Fetzen, der durch weitere Kartenteile vervollständigt werden muß. Die fehlenden Fragmente treiben als Flaschenpost im Meer herum und müssen von Ihnen aufgespürt werden. Das ist auch dringend nötig, denn ohne Kartenmaterial sind Sie in den labyrinthartigen Leveln aufgeschmissen.

Neben den Flaschen findet sich in den Gewässern der Karibik auch noch jede Menge anderes nützliches Treibgut: Kisten mit Munitionsnachschub, Erste-Hilfe-Pakete für die Schiffsreparatur und interessante Extrawaffen. Derart gut gerüstet, nehmen Sie es selbst mit dem schlimmsten Gesindel des Meeres auf.

Heiße Wasserspiele

Auf der Suche nach dem Levelausgang stellen sich Ihnen jede Menge gegnerische Wasserfahrzeuge, landgestützte Abwehrranlagen und schreckliche Kreaturen aus den Tiefen der Ozeane entgegen. Galeonen umkreisen Ihr Schiff wie Motten das Licht und feuern eine Breitseite nach



Die 20 Level sind in fünf riesigen Spielwelten angesiedelt: Karibik, Südamerika, Antarktis, Industrialisierung und Tausendundeine Nacht (von links nach rechts)



[1] In der Arktis wird Ihre Galeone von gefährlichen Blitzfallen angegriffen. **[2]** Im Industrie-Zeitalter werden Sie von einem schwimmenden Flammenwerfer attackiert. **[3]** Ein Endgegner verabschiedet sich in einem Flammenmeer auf den Meeresgrund. **[4]** Feuoriges Vergnügen: Vor den gefährlichen Flammenwerfern sollten Sie sich hüten – denn ein Schiff aus Holz brennt wie Zunder!

die Flagge am Steg eingeholt und gegen das Totenkopfbanner ausgetauscht. Daraufhin geben die verängstigten Dorfbewohner all ihre Vorräte in Form von Extra-Kisten heraus.

Um Bonuspunkte einzufahren, müssen Sie in jedem Level eine gewisse Anzahl von gut versteckten Schatzkisten aufspüren und gewinnbringende Schmuggel-Aufträge erledigen.

In 20 Leveln um die Welt

Nachdem Sie die vier Karibik-Level unbeschadet überstanden haben, müssen Sie noch den gefürchteten Riesenkrebs besiegen, bevor Ihre Weltreise zu den Incas nach Südamerika weitergeht. Anschließend segeln Sie in kühlere Gefilde: In der Arktis erwarten Sie schneebedeckte Landstriche, riesige Eisberge und ein angriffslustiger Saurier. Danach folgt ein Sprung ins Zeitalter der Industrialisierung –

[1] Bevor Sie das Dorf einnehmen, müssen Sie zuerst einmal die Verteidigungsanlagen ausschalten. **[2]** Das war's dann wohl – unsere zwei Vorzeige-Piraten trauern ihrem sinkenden Schiff nach. **[3]** Der Flaschengeist erwartet Sie am Ende von Level 20.



[1] Das kunterbunte Comic-Intro überzeugt – im Gegensatz zur Spiel-Grafik – auf ganzer Linie.

[2] Wenn die Gegner aus der Luft angreifen, wird's ganz schön brenzlich. **[3]** Leider bleibt in der Kampf-Hektik keine Zeit, den Ausblick auf die winterliche Stadt zu genießen.



reichen Gegnern, kleinen Puzzles und großen Überraschungen. Leider wird die grafische und akustische Gestaltung dem innovativen Gameplay in keinsten Weise gerecht. Die pixeligen Schiffe und lieblosen Umgebungs-Texturen sind nicht unbedingt eine Augenweide. Flammen und Explosionen lassen sich mit der Sony-Konsole mit Echtzeit-Lightsourcing in einer atemberaubenden Schönheit darstellen – siehe G-Police. Doch in Overboard sucht man solche grafischen Leckerbissen vergeblich – alles in allem entspricht die Optik dem Stand vom letzten Jahr. Das gleiche gilt für den Sound: Statt stimmungsvollen Live-Einspielungen gibt's nur ein nerviges, synthetisches Gedudel auf die Ohren.



hier dürfen Sie sich in verschmutzten Gewässern mit ebenso archaischen wie gefährlichen Maschinen herumschlagen und sich im Kampf gegen eine schwimmende Festung bewähren. Der finale Showdown findet in der Welt von Tausendundeiner Nacht statt – wenn Sie es hier schaffen, den hinterhältigen Flaschengeist zu

Die 20 Level sind liebevoll gestaltet und strotzen nur so vor abwechslungsreichen Gegnern, kleinen Puzzles und großen Überraschungen.

besiegen, steigen Sie zum geachteten Oberpiraten auf.

Die 20 großangelegten Level sind liebevoll gestaltet und strotzen nur so vor abwechslungs-

reichen Gegnern, kleinen Puzzles und großen Überraschungen. Leider wird die grafische und akustische Gestaltung dem innovativen Gameplay in keinsten Weise gerecht. Die pixeligen Schiffe und lieblosen Umgebungs-Texturen sind nicht unbedingt eine Augenweide. Flammen und Explosionen lassen sich mit der Sony-Konsole mit Echtzeit-Lightsourcing in einer atemberaubenden Schönheit darstellen – siehe G-Police. Doch in Overboard sucht man solche grafischen Leckerbissen vergeblich – alles in allem entspricht die Optik dem Stand vom letzten Jahr. Das gleiche gilt für den Sound: Statt stimmungsvollen Live-Einspielungen gibt's nur ein nerviges, synthetisches Gedudel auf die Ohren.

Trotz der audiovisuellen Defizite ist Overboard! aufgrund des tollen Gameplays und ausgefeilten Leveldesigns ein fesselnder Titel, der Action-Freunden viele kurzweilige Stunden auf hoher See bereiten wird. Ein besonderes Schmankerl ist der geniale Zwei-Spieler-Modus: Wenn sich zwei Hobby-Piraten simultan die Kanonenkugeln um die Ohren pfeifen lassen, kennt der Spielspaß keine Grenzen.



Overboard!

Meine Meinung: Nach einem tollen Render-Intro in perfektem Comic-Stil mußte ich mir beim Spielstart zuerst einmal die Augen reiben: Die Grafik von Overboard! wirkt ungewöhnlich schlicht. Das nervige Musik-Gedudel und die verquere Steuerung machte den zwiespältigen ersten Eindruck perfekt. Doch ein echter Pirat läßt sich durch nichts erschrecken. Und so überwand ich meine anfängliche Abneigung und

übernahm widerwillig das Kommando über die pixelige Galeone – um das Joy-pad erst Stunden später wieder wegzulegen. Das tolle Leveldesign, die variantenreichen Extrawaffen und die zahllosen Gegner sorgen für ungetrübten Spielspaß. Als sich ein Freund dazugesellte und eine wilde Zweispieler-Schlacht anzettelte, war es um mich geschehen: Overboard! ist das perfekte Multiplayer-Game! **Michael Schmithäuser**

■ GENRE:	Action/Geschicklichkeit
■ VERFÜGBAR AB:	Oktober
■ HERSTELLER:	Psygnosis
■ ENTWICKLER:	Psygnosis
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	1,5	■ MOTIVATION:	1,5
■ GRAFIK:	2,5	■ PREIS/LEISTUNG:	2,0
■ SOUND:	4,0		
■ PRÄSENTATION:	2,5		
■ GAMEPLAY:	1,5		
		GESAMTWERTUNG:	2,0

PSX A - F:



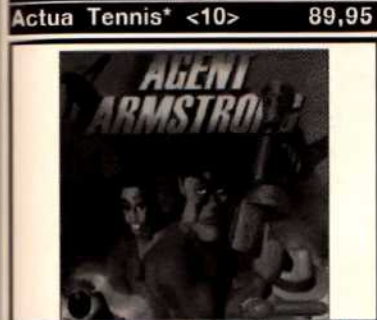
Abe's Odyssey 89,95



Actua Golf 2 89,95

Actua Soccer 2* <10-12> 89,95

Actua Tennis* <10> 89,95



Agent Armstrong* <10> 89,95

Agile Warrior - F 111 <A> 69,95



All Star Soccer 89,95

Aquanaut's Holiday 69,95

Assault Rigs <Link> <A> 59,95

Atari Arcade Gr. Hits* 79,95

Ball Blazer Champions* 79,95

Baphomet's Fluch 79,95

Battle Sport 79,95



Btl A. Toshinden 3* <9> 79,95

Battle Stations <ST> 79,95

Bedlam <A/STR> 89,95

Black Dawn <A> 89,95

Blood Omen <ADV> 89,95

Broken Helix* <10/11> 89,95

Bubsy 3D 89,95

Buggy* <10-12> 89,95

Burning Road <Link/R> 69,95

Carnage Heart A/ST/R 69,95

Castlevania* <9/10> 89,95

Command & Conquer 89,95

Cmmnd & Conq 2* <11> 99,95

Cool Boaders <R> 79,95

Croc* <10> <JR> 89,95

Darklight Conflict <A> 79,95

Descent 2 <SH> 59,95

Destruction Derby 2 <R> 79,95

Disc World <ADV> 79,95



Disc World 2* <11> <ADV> 79,95

Epidemic <A> 59,95

Excalibur <ADV> 89,95

Explosive Racing 89,95

Fantastic Four 79,95

PSX F - N:



Fatal Fury Real Bout* 79,95

FIFA '98* 89,95

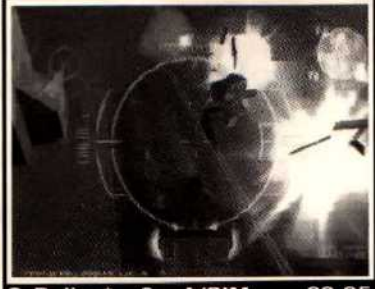


Final Fantasy 7 <us> 149,95



Formel 1 '97* <25.9> 99,95

Formula Karts* <11> <R> 89,95



G-Police* <9> A/SIM 99,95

Hard Boiled <A> 79,95

Heaven's Gate* <10> 89,95



Hercules* <10> <ADV> 89,95

Herc's Adventure* 10-12 79,95

Int. Superstar S. Deluxe 59,95

Jack Nicklaus* <11> 89,95

John Madden '98 89,95



Jurassic Park 2 79,95

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

Kurushi* <9> 79,95

Little Big Adventure 79,95



Machine Hunter 89,95

Mega Man X3 79,95

Midnight Run* 10/11 <R> 89,95

Monopoly* <10/11> 89,95

Moto Racer* <10> 89,95

Namco Museum 5* 69,95

Nascar '98* <10> 89,95

PSX N - Z:

NBA Hangtime* <9/10> 89,95

NBA Live '98* <9/10> 89,95

NHL Open Ice* <9/10> 89,95

NHL Powerplay Hockey 69,95



Nightmare Creatures*10 89,95

Nuclear Strike* <10> 89,95

Overblood <ADV> 79,95

Overboard* <10> 89,95

Parappa the Rapper*SIM 79,95

Peak Performance* <10/11> 89,95

PGA '98* <10> 89,95

Porsche Challenge <R> 69,95

Power Rangers Pinball 89,95

Premier Manager '98* 89,95

Rage Racer <R> 79,95

Rally Cross <R> 79,95



Rapid Racer* <10> <R> 89,95

Raystorm 79,95

Raytracers 79,95

Rebel Assault 2 <SH> 84,95

Resident Evil <ADV> 89,95

Resident Evil <us/ADV> 99,95

Resident Evil & Spieleber. 99,95

Resident Evil D. Cut <us> 99,95



Resident Evil Directors Cut & Demo Resident Evil 2 <11.97>

Road Rage 89,95



Roscoe McQueen*10 ADV 89,95

Sim City 2000 <ST> 79,95

Soulblade <F> 89,95

Streets of Rage 2 79,95

Strike Point <3D-SH> 69,95

Suikoden <RPG> 89,95

Super Puzzle Fighter 2 69,95

Swagman <ADV> 89,95

Syndicate Wars <ST> 79,95

Tekken 2 <F> 89,95

Ten Pin Alley "Bowling" 69,95

Test Drive 4* 89,95

Tetris Plus* <9-10> 79,95

Tiger Shark 89,95

Tombräider <A/ADV> 79,95

Tombräider & Spieleber. 99,95

Transport Tycoon 89,95

V-Rally <R> 79,95

Vandal Hearts 89,95

Victory Boxing <F/S> 79,95

VMX Racing* 89,95

VR Baseball 79,95

Warcraft 2 79,95

Wing Commander 4 79,95

Wing Over* <9/10> 89,95

Wipeout 2097 89,95

WCW Vs the World* <11> 89,95

Wing Over* <10/11> 89,95

Wrecking Crew*10 <R> 89,95

X-Com 1 - Enemy <a/ST> 89,95

Xevious 3D/G 69,95

PSX ZUBEHÖR:

Play Station &

Exhumed

&2. Joypad

359,95

5 Spieler Adapter 59,95

Action Replay/ Game Buster 89,95

Adapter für Joystick 39,95

Analog-Pad "Sony" 49,95

Antennenkabel 29,95

CD - Leertüllen <100er Set> 5,90

E3 Messe-Video <120 min> 39,95

GUN - Pistole ab 49,95

Gun Avenger 59,95

Gun & Laseraufsatz 89,95

Infrarot-Joypad-Set 59,95

Joypad Alps 89,95

Joypad farbig je 29,95

Joypad Innovation 19,95

Joypad Original 39,95

Joypad SV 1103 34,95

Joypadverlängerung 19,95

Joystick Analog 99,95

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 49,95

RGB Kabel 19,95

Umbachip & Anleitung 19,95

Spielberater Deutsch:

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 14,80

D 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 14,80

Stadt der verlorenen K. 14,80

Syndicate Wars 14,80

Tekken 2 14,80

Toshinden 2 14,80

Time Commando 14,80

Tombräider 29,95

Warhammer 14,80

Wing Commander 3 & 4 je 14,80

Info: Unterstrichene,

Kursive, Schwarze Titel =

Preisreduzierung

Balken mit roter Schrift =

Neuheiten

ZEICHENERKLÄRUNG:

* = GEPLANTE NEUHEIT

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

FREAK'S SHOP

Verkaufs-Charts:

17.08. - 18.09.97

1. Warcraft

2. Jurassic Park 2

3. V-Rally

4. Tombräider

5. Olympic Games

6. Final Fantasy 7

7. FIFA Soccer '97

8. Exhumed

9. Resident Evil

10. Worms

A = Ausländische Anleitung

Play Station - SONDERANGEBOTE:

Actua / Ran Soccer 49,95

Air Combat <A> 39,95

Alien Trilogy <dt./A> 49,95

Alien Trilogy uncut <a> 49,95

Alone in the Dark 2 49,95

Battle Arena Toshinden 39,95

Blam! Machinehead <a> 49,95

Blast Chamber <A> 59,95

Breakpoint Tennis 49,95

Cheesy <JR> 49,95

Cheesmaster <ST> 49,95

Criticom <F> 39,95

Cyberia <a> <ADV> 59,95

Cybersled <A> 49,95

Cyberspeed <R> 39,95



Darkstalkers <F> 49,95

Davis Cup Tennis <SP> 49,95

Destruction Derby <R> 39,95

Disruptor <a/A> 49,95



Earthworm Jim 2 49,95



Exhumed <A> 59,95

Fade to Black <A/ADV> 49,95

FIFA Soccer '96 39,95

FIFA Soccer '97 49,95

Gex <JR> 49,95

Grid Run <A> 49,95

In the Hunt <SH> 39,95

Jumping Flash 2 59,95

Konami Open Golf <SP> 49



[1] Im Replay sieht der finale Upper-cut nochmal so gut aus. [2] Special Moves zehren an den Energiebalken. [3] Die typische Siegespose darf natürlich auch nicht fehlen.

Heaven's Gate

Im Kampf auf Leben und Tod kann es nur einen geben. In "Heaven's Gate" wird Ihnen dieser Kampf nicht leicht gemacht, denn auch die Götter haben ihre Hände im Spiel... von Olaf Bernhard



Nach dem 2-D-Fighter "Power Instinct" entfernte sich Atlus vom überfüllten Beat'em-Up Markt. Doch nun meldet sich das japanische Softwarehaus mit Heaven's Gate zurück, das die 3-D-Fähigkeiten der PlayStation wie gewohnt voll ausschöpft.

Sie bewegen einen von acht Helden, die in einem tödlichen Zweikampf um die Gunst der Götter ringen. Mit von der Partie sind eine hübsche Französin, ein Held aus einer alten chinesischen Sage und ein Eingeborener aus dem Kongo. Die USA schicken das Ergebnis eines futuristischen Genversuchs ins Rennen. Der Engländer Duffer hält zwei Messer für den Kampf bereit. Und last but not least haben Sie die Wahl zwischen drei Japanern, die den Gegnern aus aller Welt in puncto Stärke in nichts nachstehen.

Auf in den Kampf!

Alle Kämpfer von Heaven's Gate zeichnen sich durch viele interessante Special Moves aus. Dank dem sehr überzeugenden Gameplay führen Sie diese Spielzüge nach wenig Einspielzeit gekonnt durch und bringen Ihre Gegner zunehmend in Bedrängnis. Aber auch die einfachen Schläge und Tritte sind sehr effektiv, wenn Sie sie schnell und

gezielt einsetzen. Alle Kämpfer haben ihre Vor- und Nachteile – Sie sollten selbst entscheiden, welcher Recke Ihnen am meisten liegt. Je besser Sie mit den Vorzügen und Tücken Ihres Charakters zurechtkommen, um so schneller zwingen Sie Ihre Gegenüber in die Knie. Leider fehlt Heaven's Gate eine Option zum seitlichen Ausweichen. Ihre Perspektive verändert sich zwar nach jedem Aufstehen, aber Side-steps sind einfach nicht drin.



Finale furioso: Mit diesem Fiesling geht's zu Ende. Noch ein oder zwei Treffer...

Heaven's Gate verfügt über fünf verschiedene Modi, die ein abwechslungs- und motivationsreiches Spielen garantieren. In der Arcade-Einstellung kämpfen Sie sich alleine bis ganz nach oben durch. Mit jedem Sieg rücken Sie näher vor das Himmelstor, hinter dem ein Gott als Endgegner lauert. Im Versus-Modus nimmt ein zweiter menschlicher Spieler Ihre Herausforderung an. Eine Trainingsrunde erleichtert Ihnen den Einstieg. Im Tough-Guy-Modus, ähnlich der Survival-Option von "Tekken2", erhalten Sie nach einem erfolgreich beendeten Kampf nur einen Teil Ihrer Energie zurück. Ihr Ziel ist es nun, so viele Gegner wie möglich lahmzulegen, ohne selbst den letzten Tropfen Lebenssaft zu verlieren. Die Time-Attack-Variante legt Ihnen ans Herz, Ihre Gegner so schnell wie möglich zu besiegen.

Das Optionsmenü bietet viele interessante Einstellungen. Sie entscheiden in der Ring-Out-Wahl, ob das Spielfeld durch ein Kraftfeld zu einem Käfig wird. Schleudern Sie jetzt Ihr Gegenüber mit einem Schlag in die Begrenzung, erleidet er mehr Schaden. Weitere Punkte wie Zeitlimit, Sound- und Musikkautstärke kennen Sie schon aus anderen Beat'em-Ups.

Die KI des Computers ist wirklich erste Sahne, und Sie passen sie durch die Auswahl einer der sechs Schwierigkeitsstufen Ihrem Geschick exakt an.

Die Animation der Charaktere ist butterweich. Auf viele Lichteffekte wurde verzichtet. Sie sehen deshalb nur ab und zu einen Schatten. Die mal ruhig, mal bombastisch gehaltenen Musikstücke und die üblichen Kampfgeräusche runden das realistische Spielgefühl ab. Heaven's Gate bietet zwar wenig wirklich Innovatives, ist aber durch eine sehr gelungene Einbindung vieler solider Bausteine, guter Grafik, tollem Sound und dem hervorragenden Gameplay bemerkenswert.



pat





[1] Packende Action im Kampf. **[2]** Ein Energiestoß sorgt für härtere Schläge. **[3]** Vor Freude springt Duffer an die Decke.

Heaven's Gate

Meine Meinung: Mir machen Beat'em-Ups einfach Spaß. Die abwechslungsreich animierten Special Moves eines jeden guten Prügelspiels wecken in mir einen Urinstinkt, der mir hilft, in die Rolle der Charaktere zu schlüpfen. Auch bei Heaven's Gate bin ich von meinem Sessel aufgesprungen und habe im Stehen weitergekämpft. Leider bekam ich für meine Mühen nur wenig Anerkennung. Nachdem ich den Endgeg-

ner mit meiner Lieblingskämpferin Nanase besiegt hatte, bestand die ganze Belohnung im Abspann des Herstellers. Auch das Intro ist schwach, weil es nur einige Kampfszenen zeigt, die ich im Spiel hunderte Male wiedersehe. Genervt hat mich auch die dreifache Wiederholung des KO-Schlages aus verschiedenen Perspektiven. Einmal hätte genügt. Dennoch macht Heaven's Gate Spaß.

Olaf Bernhard

■ GENRE: Beat'em-Up

■ VERFÜGBAR AB: bereits im Handel

■ HERSTELLER: Virgin

■ ENTWICKLER: JVC

■ SPRACHE DES SPIELS: englisch

■ SPRACHE DES HANDBUCHS: deutsch

■ SPIELIDEE: 2,5

■ MOTIVATION: 2,0

■ GRAFIK: 2,5

■ PREIS/LEISTUNG: 3,0

■ SOUND: 2,5

■ PRÄSENTATION: 3,0

■ GAMEPLAY: 1,5

GESAMTWERTUNG: **2,4**

ANGEBOT DES MONATS

SONY PLAYSTATION NUR 269,- DM

NINTENDO 64 NUR 298,- DM

SEGA SATURN NUR 199,- DM

Sony PlayStation Spiele:

Abe Oddysee	94,90	PlayStation Zubehör:	
Formel '97	109,90	PlayStation Lenkrad mit P.	149,90
Int. Super Star Soccer	44,90	Memory Card 240 Block	79,90
Madden Nfl 98	99,90	PlayStation Controller farbig	39,90
Nuclear Strike	99,90	PSX Light Gun	59,90
		PSX RGB Kabel	29,90

Wir führen auch Import Zeitschriften und Spiele aus USA und Japan! Unser Unternehmen nimmt auch Ihre alten Spiele in Zahlung! Wir haben über 500 gebrauchte Spiele im Laden mit Garantie!!! Wir bauen Ihre Geräte auf Wunsch auch um!!! Preise für die Geräte nur in Verbindung mit Kauf eines Spielers. Alles unverbindliche Preisempfehlungen. Kein Versand nur Ladenverkauf.

Sie finden uns in:

Game Castle in Altona	und	Game Castle Hamburg-City
Bahrenfelder Str. 187		Spitalerstr./Kurze Mühren 4
22765 Hamburg		20095 Hamburg
Tel.: 0 40/3 90 50 61		Tel.: 0 40/33 16 23

PSX - BOOT CHIP FOR ALL PSX

Der Multinorm Boot Chip wird zusätzlich in die PSX eingebaut und ermöglicht das Spielen von GER - JPN - USA Spielen !!!

PSX BOOT CHIP mit Anleitung nur 19,90 DM

PSX BOOT CHIP mit Einbau nur 39,90 DM

PSX RGB Kabel nur 19,90 DM

PSX INFRAROT PAD 2Pads + 1Empfänger nur 59,90 DM

Weitere Hardware auf Anfrage!

S & S COMPUTER Händler Anfragen erwünscht!
Bestell Hotline 0209 / 1474493
Weberstr.79 - 45879 Gelsenkirchen - FAX 0209 / 1474495

DER



SUPERCHIP

wie beschrieben **NUR 20 DM**
+ RGB-KABEL **NUR 30 DM**
EINBAU bei uns **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!

NEU: Jetzt inclusive Anleitung zur Laserjustierung!

NEU: Nochmals verbesserte ausführliche deutsche Einbauanleitung mit vielen Fotos

NEU FÜR HÄNDLER: Chip jetzt auch in Verkaufsverpackung lieferbar

NEUE STAFFEL: ab 2 CHIPS je 15 DM - ab 5 CHIPS je 12 DM - ab 10 CHIPS je 10 DM - ab 50 CHIPS je 8 DM

**Vermissen Sie etwas?
Ab ins Internet:**

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

NEUE PLAYSTATION MIT SCHON EINGEBAUTEM SUPERCHIP BEI UNS NUR 350 DM
RGB-KABEL - DAMIT IMPORTSPIELE IN FARBE SIND - BEI UNS NUR 20 DM

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

NHL Breakaway '98

Acclaim gibt Gas! Nach den überaus erfolgreichen Auftritten in Sachen **Football und Baseball** steht nun der Eishockeysport auf dem Programm.

"NHL Breakaway '98" trifft in diesem Marktsegment auf **wirklich starke**

Konkurrenten. von Artur Hoffmann



[1] Allein und einsam vor dem Tor. [2] Der Puck ist durch einen Lichtschein deutlich zu sehen – und die Flutlichter spiegeln sich im Eis.



Accclaim wandelt sich still und heimlich vom Lizenzspezialisten zu einem Produzenten überdurchschnittlicher Sportspiele. Nach den Erfolgen, die mit der "NFL Quarterback"-Reihe und diversen Baseballsimulationen eingefahren wurden, will sich das Unternehmen auch auf dem Eishockeysektor profilieren. Das brandneue "NHL Breakaway '98" besitzt alle Voraussetzungen, um in der Spitzengruppe mitzumischen. Dazu gehören auch die Lizenzen der NHL, der NHLPA und Stats Inc. (siehe Extrakasten).

Teamchef

Spieler, die ihr dreidimensionales Erscheinungsbild dem Einsatz von Polygonen zu verdanken haben, sind beileibe nichts neues. Wird das ganze Geschehen allerdings in einem ansehnlichen Hi-Res-Modus auf den Bildschirm gezauert, sieht die Sache anders aus. Hier hat NHL

Breakaway '98 klare Vorteile gegenüber der Konkurrenz.

Ebenso positiv fällt das Paßsystem auf, das die möglichen Anspielstationen durch ein eingeblenndes Icon darstellt. Im Gegensatz zu "NHL '98" ist also ein weitaus diffizilerer Spielbau möglich.

Trotz des recht flotten Spielablaufes tendiert Acclaims Vertreter mehr in Richtung Simulation. Dazu trägt nicht zuletzt die ak-

kurate Umsetzung der realen Spielereigenschaften bei, die besonders bei Bodychecks zum Vorschein tritt. Ein großer, schwerer Spieler drückt einen kleinen Gegner ohne Probleme an die

Bande – andersherum geht gar nichts. Acclaim nennt diese Routine "Momentum Based Checking System".

Ein weiterer Beleg für die Einzigartigkeit der insgesamt 750 Eishockeycracks ist der Konditionsabbau. Im Gegensatz zu den anderen Simulationen ermüden die Breakaway-Recken nicht im Kollektiv. Das ist ein sehr guter Einfall, spiegelt er doch das reale Verhalten wider. Arcadefans



Spieler bastlen leicht gemacht: die vorhandenen Stärkelpunkte werden gerecht verteilt.



Eine US-amerikanische Sportart ohne ellenlange Statistiken ist wie ein Stadionbesuch ohne Bockwurst. Auf diesem Gebiet stechen vor allem "Stats Inc." hervor, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, jedes noch so unwichtige Detail zu registrieren und in einer Datenbank zu speichern – um es anschließend in Tabellenform zu publizieren.

So erfahren Sie beispielsweise wie, oft Baseballer Frank Thomas gegen Pitcher Greg Maddux einen Run erzielt hat oder wieviel TD-Pässe Brett Favre im dritten Viertel durchschnittlich gegen die Oakland Raiders wirft.

Daß mit dieser Sammelwut auch Geld zu verdienen ist, zeigen die zahlreichen Publikationen und vor allem die Zusammenarbeit mit Softwareproduzenten, die ihre Sportspiele gerne mit den Zahlenkolonnen von Stats Inc. schmücken.



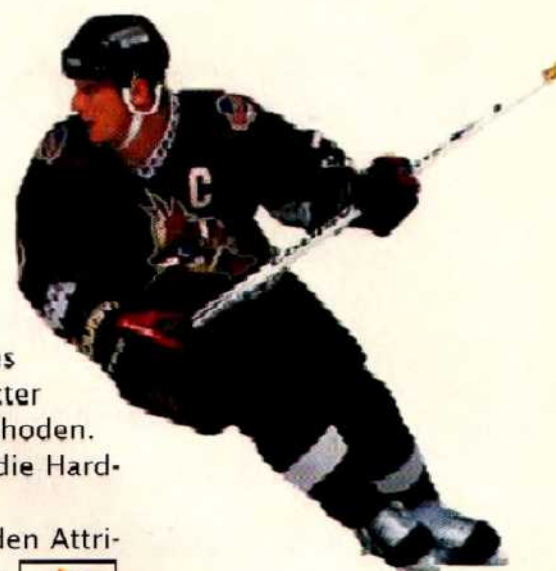
dürfen diese Option aus- und zahlreiche weitere wie z.B. einen glühenden Puck einschalten und mit sieben weiteren Mitspielern zocken.

Weiter geht es mit dem eingebauten Editor, der alle Wünsche erfüllt. Teams bzw. Spieler werden erstellt, zwischen den 26 NHL- und acht Nationalteams getauscht und entlassen. Wie bei EAs Simulation ist der Name der neu geschaffenen Spieler klar auf dem Dress zu erkennen.

Noch strategischer wird das ganze durch die

Management-Option. Hier sorgen gewonnene Punkte für ein verbessertes Coaching, die schnellere Heilung verletzter Spieler und effizientere Trainingsmethoden. Diese Funktion wendet sich primär an die Hardcore-Spieler.

Angesichts all dieser hervorstechenden Attribute steht "NHL Breakaway '98" zurecht mit "NHL '98" an der Spitze aller bisher getesteten Eishockeyspiele. Weiter so! pat



NHL Breakaway '98

Meine Meinung: Nachdem ich diesen Monat drei brandneue Eishockeyspiele zu Gast hatte, offenbarte sich ein ähnliches Dilemma wie auf dem Footie-Sektor: jedes Spiel hat seine positiven Seiten, ein 100%iger Vertreter ist aber nicht zu finden. In Sachen positiver Lösungsansätze besticht NHL Breakaway '98 vor allem durch sein ausgefallenes Paßsystem, die hochauflösende Darstellung und die Konditionsroutine.

Lediglich in Sachen Atmosphäre ist der direkte Gegenspieler "NHL '98" bereits einen Schritt weiter. Dieses Problem lösen Sie als echter Eishockeyfan aber leicht: Entweder spielen Sie beide Titel so lange an, bis die Entscheidung gefallen ist - oder Sie kaufen ganz einfach beide Games. Die zweite Variante werden Sie mit Sicherheit nicht bereuen, da diese Spiele die derzeitige Elite darstellen.

Artur Hoffmann

■ GENRE:	Eishockeysimulation		
■ VERFÜGBAR AB:	Oktober		
■ HERSTELLER:	Acclaim		
■ ENTWICKLER:	Sculptured Studios		
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch		
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch		
■ SPIELIDEE:	2,5	■ MOTIVATION:	1,0
■ GRAFIK:	1,5	■ PREIS/LEISTUNG:	1,5
■ SOUND:	1,5		
■ PRÄSENTATION:	1,5		
■ GAMEPLAY:	1,5		
GESAMTWERTUNG:		1,7	

Tomb Raider 2* 79,95 ☎ 0531/24460-60

Sony-Playstation

4-4-2 Fußball	79,95
Ace Combat 2	* 79,95
Actua Golf 2	84,95
Adidas Power Soccer Int.	79,95
Agent Armstrong	* 79,95
Alien Trilogie	39,95
Ball Blazer Champions	* 84,95
Baphomets Fluch	79,95
Baphomets Fluch 2	* 79,95
Batman & Robin	* 74,95
Battle Arena Toshinden 3	79,95
Battle Sport	* 74,95
Battle Station	79,95
Beast Wars	* 79,95
Bleifuß 2	* 72,95
Bubble Bobble 2	* 72,95
Buggy	* 84,95
Bushido Blade	* 79,95
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
Constructor	* 74,95
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 2	79,95
Destruction Derby	39,95
Destruction Derby 2	89,95
Devils Deception	* 79,95
Discworld	79,95
Discworld 2	* 79,95
Disruptor	49,95
Dungeon Keeper	* 79,95
Excalibur	89,95
Exhumed	79,95
Explosive Racing	* 84,95
Extreme Games 2	72,95
Fade to Black	39,95
Fantastic Four	74,95
Fatal Fury	72,95

FIFA 98 Die WM	* 82,95
FIFA Soccer 96	39,95
FIFA Soccer 97	59,95
Final Fantasy VII	* 96,95
Final Fantasy VII US-Vers.	139,95
Firetrap	* 84,95
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
Independance Day	79,95
Int. SuperStar Soccer Del.	49,95
Int. SuperStar Soccer Pro	89,95
International Moto X	84,95
Jet Rider	72,95
John Madden NFL 98	79,95
Kurushii	* 72,95
Legacy of Kain	79,95
Little Big Adventure	79,95
Lomax	79,95
Lost Vikings 2	74,95
Lost World: Jurassic Park	79,95
Lucky Luke	* 79,95
Magic the Gathering	* 74,95
Mass Destruction	* 79,95
Master of Teras Kasi	* 84,95
MDK	* 82,95
Mechwarrior 2	87,95
Mega Man X3	79,95
Megaman 8	* 84,95
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 98	* 82,95
NBA 98	* 82,95
NBA Hangtime	* 79,95
NBA In The Zone 2	89,95
NBA Live 97	59,95
Need for Speed 2	79,95
NHL 98	82,95
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
Panzergeneral 2	89,95
Perfect Weapon	79,95
Populous 3	* 82,95
Porsche Challenge	72,95
Power Move Pro WWF	79,95
Powerslide	* 79,95
Premier Manager 98	* 84,95
Psychic Force	74,95
Rage Racer	89,95
Raging Skies	89,95
Rally Cross	72,95
Rapid Racer	* 72,95
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 Dir. Cut US	99,95
Resident Evil Directors Cut*	79,95
Ridge Racer	39,95
Ridge Racer Revolution	* 39,95
Riot	79,95
Risiko	* 79,95
Road Rage	* 82,95
Road Rash	39,95
Robotron "X"	* 79,95
Rosco McQueen	* 79,95
Samurai Showdown	72,95
SimCity2000	79,95
Soul Blade	89,95
Soviet Strike	79,95
Space Jam	74,95
Speedster	79,95
Spider	79,95
Streetfighter ex plus	* 79,95
Suikoden	89,95
Sup. Puzzle Fighter 2 Turbo	64,95
Super Pang Collection	* 84,95
Syndicate Wars	79,95
Tekken	39,95
Tekken 2	99,95
Tempest X3	74,95
Ten Pin Alley	79,95
Tenka	89,95
Tetris plus	* 72,95

Theme Hospital	* 82,95
Tiger Shark	79,95
Time Crisis	* 89,95
Tomb Raider	79,95
Tomb Raider 2	* 79,95
Total Driving	* 79,95
Total NBA 97	72,95
Transport Tycoon	89,95
Tunnel B1	89,95
Twisted Metal 2	79,95
Vandal Hearts	79,95
Victory Boxing	79,95
Virtual Pool	74,95
VMX Racing	* 84,95
V-Rally	79,95
Warcraft 2	79,95
Wing Commander 4	79,95
Wing Over	* 79,95
Wipe Out	39,95
Wipe Out 2097	89,95
Worms	49,95
WWF In Your House	74,95
X-Com	79,95
Xenious 3D	72,95
Z	* 72,95

Hardware

Analog Joystick Sony	109,95
Analog-Controller Sony	49,95
BOOT-PIC PAL/NTSC	29,95
Controller	19,95
Controller programierbar	29,95
Controller Sony	39,95
Controller-Verlängerung 2m	19,95
Euro-Scart-Kabel	19,95
Game-Buster	79,95
HF-Adapter Sony	39,95
Joystick	59,95
Lenkrod m. Pedalen	119,95
Link-Kabel	19,95
Memory Card 120 Blocks	49,95
Memory Card 360 Blocks	69,95
Memory Card Sony	34,95
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

Wir führen auch Nintendo64

Command & Conquer 2* 94,95

Oddworld Abe's Oddysee 79,95

Resident Evil Directors Cut* 79,95

Pandemonium 2* 74,95

Nightmare Creatures* 79,95

Formel 1 '97 96,95

Final Fantasy 7* 96,95

Nuclear Strike* 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 Nachnahmebestellungen 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.

Bitte haben Sie dafür Verständnis, daß unsere Ladenpreise von den hier angegebenen Preisen abweichen. Händleranfragen erwünscht.

Fragebogen

Gewinnen Sie

**Fünf Spiele
"PaRappa the
Rapper" plus
die original
PaRappa-Mütze!**



Ausfüllen und gewinnen!

Senden Sie uns den Fragebogen ausgefüllt per Fax oder Post zurück, und Sie nehmen auf jeden Fall an der Verlosung teil (DMV Verlag, Redaktion PlayStation Magazin, Stichwort: "Fragebogen", Dornacher Str. 3 d, 85622 Feldkirchen, Fax-Nr. 089/99115-499)! Einsendeschluß ist der 30.10.1997; Mitarbeiter des DMV-/Franzis-Verlages und deren Angehörige sind – wie immer – von der Verlosung ausgeschlossen.

Name

Vorname

Straße

PLZ, Ort

Sie sind:

☐ männlich

☐ weiblich

☐ Schüler/in

☐ Student/in

☐ angestellt

☐ selbständig

Ihr Alter

☐ 10-15 Jahre

☐ 16-20 Jahre

☐ 21-25 Jahre

☐ älter als 25 Jahre

Ihr monatliches Einkommen?

☐ bis 500 Mark

☐ bis 1.000 Mark

☐ bis 2.000 Mark

☐ bis 3.000 Mark

☐ bis 5.000 Mark

☐ über 5.000 Mark

Wer hat die PlayStation gekauft?

☐ Sie selbst

☐ Eltern

☐ Freund / Partner

☐

Mit welchen Spielen beschäftigen Sie sich am liebsten?

☐ Jump'n-Runs

☐ Adventures

☐ Shoot 'em Ups

☐ Taktik / Strategie

☐ Sonstige

Für welches Genre vermissen Sie Spiele?

Würden Sie gerne selbst Spiele programmieren, wenn die nötigen Hilfsmittel zur Verfügung stünden?

☐ ja

☐ nein

Wie ist Ihr Haushalt ausgestattet?

☐ Videogerät

☐ 16:9-TV-Gerät

☐ Dolby Surround

☐ Kabelanschluß (TV)

☐ Satellitenempfänger (TV)

☐ CD-Spieler

☐ PC mit CD-ROM

☐ PC ohne CD-ROM

☐ Online-Zugang

☐ Atari-Spielekonsole

☐ Nintendo-Spielekonsole

☐ Sega-Spielekonsole

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

☐ 1

☐ 2

☐ 3

☐ 4

☐ 5

☐ 6

Was hat Ihnen nicht gefallen?

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

Artikel, Seite

Bewertung

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

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

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

Die Daten werden elektronisch verarbeitet.

Jetzt gibt es das einzige und ultimative

NEU!

NEU!

Magazin für die PlayStation von Sony -

NEU!

exklusiv mit Spiele-Demo-CD-ROM!

NEU!

Testen Sie die nächsten drei Ausgaben

NEU!

und sparen Sie dabei 50%.

NEU!



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

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

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

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

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

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

Datum, 2. Unterschrift

CP07A

Nach einer Sommerpause, die fast so lang war wie die von Mon Chérie, starten wir wie-

der durch. Als besonderes Schmankerl präsentieren wir Ihnen in dieser Ausgabe ein hartes Kopf-an-Kopf-Rennen zweier Personen, die den gleichen Vornamen tragen. Da uns aber ein Josef gegen Sepp, ein Johannes gegen Hans oder ein Fritz gegen Friedrich zu easy ist, dürfen sich das Nordlicht Reza Abdolani (Virgin Interactive) und der Münchner Reza Memari (Acclaim) im Rahmen eines "Reza-Race" duellieren. Der Notar hat sich übrigens vor dem Spiel von der Sinnlosigkeit und völligen geistigen Leere der Fragen (und auch der Antworten) überzeugt.

MENTAL KOMBAT



Reza Abdolani, 25, PR Manager bei Virgin Interactive, treibt sich gerne in dunklen Höhlen herum.



Reza Memari, 21, PR Manager bei Acclaim, war schon lange nicht mehr beim Haare färben.

FRAGEN	REZA	REZA
1. Wieviel Grad betrug die Innentemperatur des Virgin-Standes auf der ECTS 97?	Unsere Thermometer gaben bei 48,7° ihren Geist auf. <i>(Die Klimaanlage bereits bei 35°)</i> 1/1	39 Grad Celsius – Feucht, Naß, Schwül. <i>(Das war Atlanta!)</i> 1/1
2. Welches PlayStation-Game erinnert verdächtig an "Super Mario 64"?	Supersonic Racers! <i>(Äh, wie meint er das?)</i> 0/1	Croc-A-Doodle! <i>(Righty Right, Man)</i> 1/1
3. Wie viele Personen zählten Sie auf der Acclaim-Party im Café de Paris in London?	Acclaim? Ich war auf der Virgin-Party im Café du Paris! <i>(Die Allianz bat zum Tanz)</i> 1/1	Danke für das Kompliment. <i>(Hab ich gesagt die Fete war gut?)</i> 0/1
4. Was haben die Titel "Ten Pin Alley", "One" und "Hardcore 4x4" gemeinsam?	Die Quersumme 9. <i>(Mathe-Leistungskurs?)</i> 1/1	Alle nicht von Acclaim. <i>(Wie auch ca. 600 weitere Spiele)</i> 1/1
5. Es gibt circa 20 Fußballspiele für die PSX. Welches trägt den längsten Namen?	Raninternationalfeverpitchvirtualactuaeuro-kickoffworldwide... <i>(Gute Firmen...)</i> 0/1	...greatestchampionshipleaguesoccercup-deluxe3-D <i>(...übergreifende Co-Produktion)</i> 1/1
6. Welches Genre ist in Ihren Augen unterrepräsentiert?	Emulatoren jeder Art sind unterrepräsentiert. <i>(Stimmt, ein PC-Emulator wäre cool)</i> 1/1	Textadventures (Infocom, wo seid ihr?) <i>(He said TEXTadventure!!!)</i> 0/1
7. Nennen Sie uns fünf Rennspiele, in denen die Gegner nicht geschont werden.	3000 m Hindernis, Räuber und Gendarm, Jungs – die Mädchen, Ochs am Berg, Running Man 4/5	Ben Hur, Return of the Jedi, Judge Dredd, Days of Thunder, The Fugetive 5/5
8. Unter welchem Namen wird das Spiel "Air Combat" in den USA vertrieben?	Mental Kombot (oder habt Ihr dafür schon die Lizenzrechte)? <i>(Hey, eine echt coole Idee)</i> 1/1	"Air Combat USA"? Who cares? <i>(Der Publisher?)</i> 1/1
9. Bei welchem Unternehmen arbeitet eine Person, die den selben Vornamen trägt wie Sie?	Internationale Teppichföderation Teheran. <i>(Ich dachte, ITT stellt Fernseher her)</i> 1/1	Wuerg ihn? <i>(Würg ihn doch selber...)</i> 1/1
10. Nennen Sie uns bitte Ihre drei Lieblingsspiele (plattformunabhängig).	Resident Evil 2, J-League Soccer, GoldenEye. <i>(Resident Evil 2 – was für ein Angeber)</i> 3/3	MDK, Wing Commander 2, alle ALTEN Sierra. <i>(Unglaubliche Definition der Zahl drei)</i> 3/3
GESAMTPUNKTE	Reza I, der bereits Resident Evil 2 spielt, scheint trotz des Hitzeblases guter Laune zu sein und kommt auf 14/16	Der zweite Teil der Reza-Gang erricht trotz einiger seltsamer Aussagen (Textadventure!) immerhin auch noch 14/16

(In den Klammern stehen die geistreichen Anmerkungen der Redaktion – wenn dafür Platz ist)

Quiz Station

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

Die Fragen

- In welcher Stadt fand die ECTS statt?
 - Paris
 - Atlanta
 - London
- Wie heißt das Spiel, in dem ein "virtuelles Lebewesen" Ihren Fernseher beherrscht?
 - Pet In TV
 - PSX Tamagotchi
 - Dinky Dino
- Welcher Autor lieferte die Bücher, die Grundlage für "Discworld" sind?
 - Terry Pratchett
 - John Cleese
 - Ken Follet

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

10 Cheat-Bücher

Gestiftet hat die wichtige Lektüre die Firma

Gehrke Software

Wollen Sie eines der Helferlein bald immer zur Hand haben, schicken Sie uns Ihre Antworten als Postkarte, Fax oder E-Mail (bitte keine Briefe!) bis spätestens 30.10.1997 an den DMV/Franzis Verlag, PlayStation-Magazin, Stichwort "Mental Kombot", 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.



MESSE MÜNCHEN
INTERNATIONAL



IBM

**GAME
ZONE!**

DIE EINEN SIND ALS
SPIELER GEBOREN,
DIE ANDEREN WERDEN
ES SPÄTESTENS
AUF DER BITS & FUN '97.



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 VORVERKAUFSTELLEN IM S- UND U-BAHNBEREICH.

SAT.1

PRO

guitar

NC

M

KEYS

SOUND CHECK
Magazin für Musiker

com!

<http://www.bitsandfun.de>

Internet
Magazin

Funkschau

PC Magazin
DOS

PlayStation
Magazin

PRINZ

PC

fit
for fun

3D



Command & Conquer

Hersteller: Virgin Interactive Entwickler: Westwood Studios
Gesamtwertung: 1,8 (PSM 1/97)



Krazy Ivan

Hersteller: Psygnosis Entwickler: Psygnosis
Gesamtwertung: Nicht getestet



Assault Rigs

Hersteller: Psygnosis Entwickler: Psygnosis
Gesamtwertung: Nicht getestet

Oscarverdächtig



Tekken 2

Hersteller: Sony Entwickler: Namco
Gesamtwertung: 1,6 (PSM 9/96)

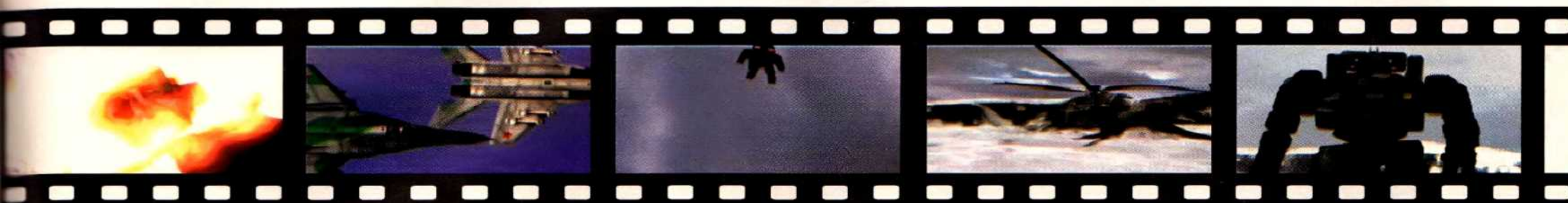


WipEout 2097

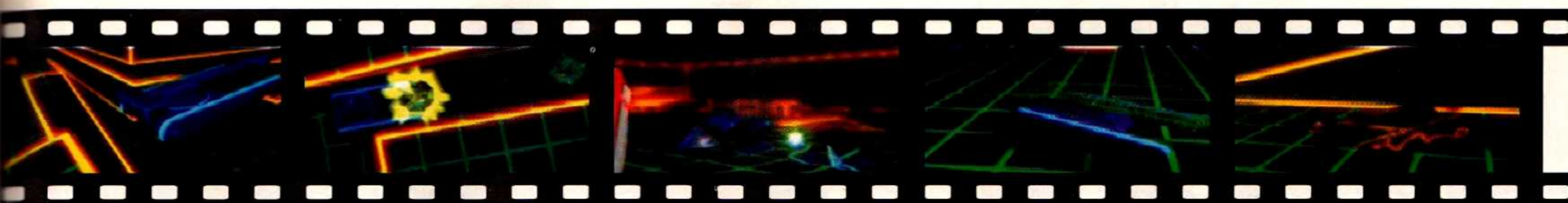
Hersteller: Psygnosis Entwickler: Psygnosis
Gesamtwertung: 1,8 (PSM 10/96)



Im Gegensatz zu den meisten anderen Konkurrenten wurden die Schauspieler nicht mit irgendeiner Software wie "Softimage" oder "3D Studio" gerendert. Bei Command & Conquer spielen echte Menschen die Hauptrolle. Auch die Story ist cool: Nach einem Ausflug in die Liebeschmonzetten zapft sich ein unsichtbarer TV-Zuschauer durch zahlreiche Spartenprogramme. Zum Abschluß wird der Bildschirm von dem Logo der gewählten Seite (NOD bzw. GDI) beherrscht.



Trotz der ziemlich lächerlichen Sprachsamples und der gestelzten Akteure – der gequälte russische Akzent erinnert an Boris Jelzin im Wodka-Rausch – ist dieses Intro wirklich heiß. Besonders die perfekt gerenderten Actionszenen gehören mit zum Besten. In manchen Einstellungen fühlten wir uns wie Tom Cruise in "Top Gun".



In den guten alten Zeiten, in denen die PlayStation noch ein Jungspund war, bauten die Psygnosis-Entwickler ein astreines Intro zusammen, das der futuristischen Panzeraction den nötigen Pop verlieh. Dieser fünfminütige Clip sah aus wie eine neumodische Version des Science-Fiction-Klassikers "Tron" – allerdings ohne Schauspieler. Nach diesem FMV wurde einem zum ersten Mal das grandiose technische Potential der Next Generation Konsole bewußt.

Die Introsequenzen der allerersten Videospiele setzten entweder auf mies designte Figuren, die sich wie wild im Kreise drehten, oder auf pixelige Raumschiffe, die auf irgendeinem fiktiven Planeten landeten. Heutzutage glänzen die Intros mit rasanten Schnitten, perfekt gerenderten Charakteren und einem starken Sound. Bei manchen Titeln sind die FMV-Sequenzen sogar besser als das eigentliche Game. Die fünf Filmchen, die unserem Team am besten gefallen, stellen wir Ihnen vor. von Artur Hoffmann



Normalerweise überspringen Sie dieses Intro mit einem beherzten Druck auf die START-Taste, um Ihre Gegner so schnell wie möglich zu kicken. Dabei verpassen Sie eine der spektakulärsten FMV-Sequenzen der Neuzeit. Bruce Lee alias Marshall Law blickt cool in die Kamera; Jackie Chan, ähem Lei Wu-long, fliegt durch eine Fensterscheibe, und Nina Williams sitzt auf dem Stuhl, wie einst Sharon Stone in "Basic Instinct". Ein Stück Spielgeschichte.

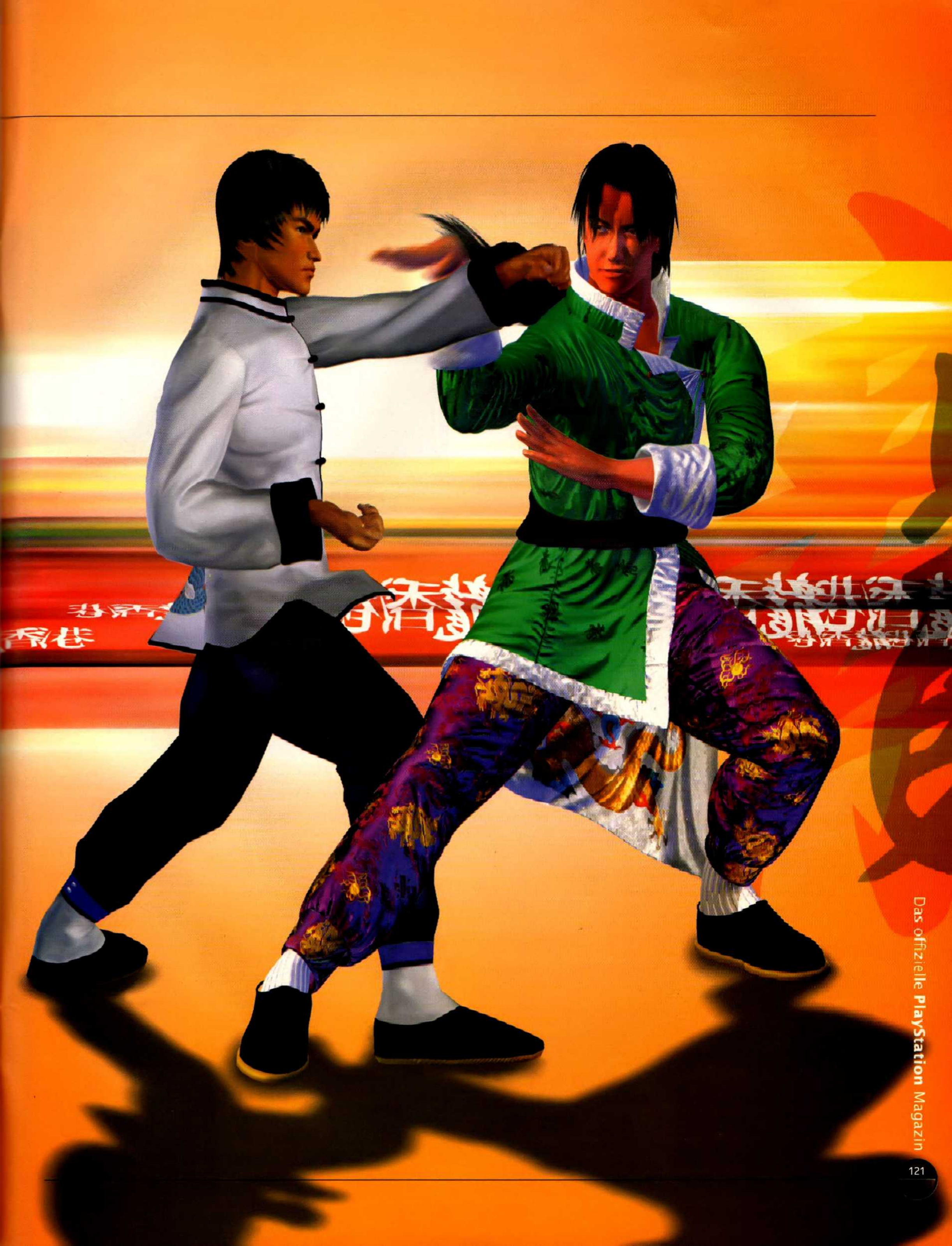


Bereits der erste Teil der Futura-Racing-Reihe verblüffte durch ein starkes Intro. Part zwei setzte noch einen drauf und vermischte abgedrehten Sound, nervenaufreibende Schnitte und coole Animationen zu einem echt trendigen Ganzen. Man merkt, daß die ausgeschlafenen Jungs von "Designers Republic" einiges mehr draufhaben als das Entwerfen von seltsamen Taschen.

Everybody was Kung fu Fighting



Von klobigen Bitmaps bis zum weichsten Light-Sourced-Echtzeit-Rendering – die Entwicklung des Beat'em-Ups ist nahezu identisch mit der Geschichte der Heimkonsole. Begleiten Sie uns auf einem historischen Ausflug in die Tiefen der Fighting-Games, und erfahren Sie mehr über eines der populärsten Genres unter den Videospielen. von Artur Hoffmann



In einem weit entfernten Dojo

Da beinahe jedes Videogame auf einem Konflikt basiert, liegt die Idee nahe, die Kontrahenten an einen Ort zu bringen, wo sie den Streit – mit Einsatz von Fäusten – austragen. Dennoch werden Sie unter den Computer- und Arcade-Titeln vergangener Tage bemerkenswert wenige Vertreter der Kampfsportarten finden. Während drei aneinandergereihte Blöcke in früheren Rennspielen schon als Wagen durchgingen, war es mit der damaligen Grafiktechnologie nicht einfach, komplexe menschliche Bewegungsabläufe darzustellen. Aber mit jeder neuen Entwicklung – Sprites, Digitalisierung, Motion Capturing, 3-D-Grafik, Texture Mapping usw. – ging es auch bei den Beat'em-Ups einen kleinen Schritt nach vorne.

Alles begann wohl im Jahre 1984 mit dem Spiel "Karate Champ" von Data East. Anstelle von Angriffsbuttons hatte das Spielgerät zwei Joysticks, mit denen der Charakter gesteuert wurde. Die Anzahl der möglichen Moves war aber lächerlich gering – zugegebenermaßen nicht gerade der spektakulärste Anfang, aber wenigstens wurde der Grundstein für das neue Genre gelegt. Sogar in jenem frühen Stadium wartete Karate Champ mit so innovativen – und immer noch gebräuchlichen – Features wie z. B. Energiebalken und Bonusrunden auf.

Hindsight überraschte dann auf ähnliche Weise 1985 mit dem prophetischen "Yie Ar Kung Fu". Dieses Game war ursprünglich ein Coin-Up des damals noch jungen Unternehmens Konami. Die Regeln waren einfach, es gab nur ein paar wenige Kicks und Schläge, mit denen Sie sich durch eine immer härter werdende Riege von computergesteuerten Gegnern kämpfen mußten. Jedoch enthielt es bereits viele der Elemente, die wir heute kennen und schätzen: Flug-Kicks, animierte Hintergründe, Projektile, Handwaffen, Special-Moves und sogar den ersten weiblichen Kämpfer. Als dann die Umsetzungen von "Yie Ar" den Heimcomputer erreichten, wurde der Erfolg des Games rasch von einer Flut schlechter, britischer Imitate gemindert.

Von diesen Nachahmungen dürften Ihnen möglicherweise noch die "International Karate"-Serie von System 3 in Erinnerung sein. Unter den Abkürzungen "IK" (1986) und "IK+" (1987) wollten sie den Fighter-Markt erobern. Die Titel wurden von Archer McLean geschaffen und boten identische Sprites, die nur durch die traditionel-



[1] Die C64-Version von "Kung Fu Master" – kämpfen und gehen! [2] Die altbekannte Entführungshandlung.

len roten und blauen Kampfanzüge unterschieden werden konnten, wie sie später auch bei Ken und Ryu zu sehen waren. Die Animation war zwar noch sehr limitiert, es machte aber dennoch Spaß, einen guten Schlag zu landen und Ihren Gegner dabei zu beobachten, wie es ihn aus den Socken hob. Die Herausforderung stieg noch an, als "IK+" einen dritten Krieger auf den Schirm brachte.

Anfangs waren die Regeln einfach, es gab nur ein paar wenige Kicks und Schläge, mit denen Sie sich durch eine immer härter werdende Riege von computergesteuerten Gegnern kämpfen mußten.

Eine weitere populäre Serie war "Way Of The Exploding Fist", die sich sehr eng an die "IK"-Titel anlehnte. Diese Games boten sogar eine etwas bessere Grafik mit wechselnden Hintergründen in den verschiedenen Stufen und überraschten auch mit einigen netten Soundeffekten.

Unterdessen ging die Technik in den Spielhallen einen kleinen Schritt weiter. Das Erscheinen scrollender Umgebungen, welche die langweiligen Level aus jeweils nur einem Schirm ersetzten, hatte die frühen Videospiel-Entwicklungen revolutioniert. Nun profitierten auch die Beat'em-Ups davon. Die Ergebnisse waren den früheren Vertretern nicht ganz unähnlich: Schon "Kung Fu Master" (1984) ließ den Kämpfer durch lange, gegnergespickte Korridore ziehen, um seine Freundin aus den Fängen des Mr. X zu befreien. Leider gibt es auch heute noch Entwickler, die dieses Schema einsetzen. Eine scrollende Röhre als Ort der Spielhandlung hatte jedoch schon etwas, das genau zum Arcade-Erlebnis paßte. So dauerte es auch nicht lange, bis jedes Unternehmen seinen eigenen Vertreter dieses sogenannten "Walky-Fighty"-Phänomens herausbrachte. Als Taitos "Double Dragon" im Jahre 1986 dem Spieler erlaubte, sich einer Motorradkette und



[1] "Way Of The Exploding Fist" verhalf der Softwarefirma Melbourne House zu einem guten Namen. [2] Hier die dreifache Pyjama-Show aus "IK+".

Das offizielle PlayStation Magazin präsentiert

In jedem ultimativen Spielebuch
über 30 Spiele mit

Tips, Tricks
und Mogeleeien

Sport- und Rennspiele

ISBN 3-7723-6503-5

ÖS 182,- SFr 23,-
DM **24,80**

Adventures, Strategie, Arcade, Geschicklichkeit

ISBN 3-7723-6563-9

ÖS 182,- SFr 23,-
DM **24,80**

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

ISBN 3-7723-6603-1

ÖS 182,- SFr 23,-
DM **24,80**

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

Franzis'



[1] In "Super SFII" traten Charaktere auf, die in den USA entworfen wurden. [2] Zack! [3] Der böse Zauberer und seine junge Freundin aus der Boris-Vallejo-Schule beobachten den barbarischen Kampf.

des Messers eines Punks zu bedienen, war die Vorgabe für die nächsten fünf Jahre auch schon perfekt. "Bad Dudes", "Final Fight" und all die anderen Slumfighter dieses Genres gaben eine solche Masse an gleichartigen Titeln ab, daß es einem schon Angst werden konnte. Die Unterschiede waren relativ gering. Das Motto lautete: Hast Du einen Automaten gespielt, kennst Du alle!

Nicht einmal der Merchandising-Sektor konnte mit diesen Spielen einen absoluten Jahrhunderterfolg verbuchen. Erst "Teenage Mutant Ninja Turtles" (1989) von Konami/Romstar hatte das perfekte Szenario. Das simple Comic-design war ideal für die Animation in Form von Sprites geeignet. Eine rechtzeitige Lizenz und das gesellige Spielgerät für bis zu vier Teilnehmer machten die "Turtles" zu einem der erfolgreichsten Arcade-Hits ihrer Zeit.

Autsch, meine Daumen...

Capcoms "Street Fighter" kam 1987 in die Spielhallen und schien zunächst nicht mehr als ein netter Gag zu sein. Das Gerät benutzte drucksensitive Pads als Interface, die der Spieler mit unterschiedlicher Schlagstärke bearbeiten mußte, um bestimmte Moves auf dem Schirm auszuführen. Für den durchschnittlichen Gamer war dies sicher nicht die bequemste Lösung, und die Druckpads hatten auch nur eine sehr begrenzte Lebensdauer. Daher tauschte Capcom sie kurzerhand gegen sechs Angriffsbuttons aus, die sich nach Schlagstärken in leicht, mittel und stark aufteilten. Diese reproduzierten bei



den Schlägen und Kicks die von den Pads ausgehenden Informationen ausgesprochen gut. Dabei waren auch die sechs Buttons zur damaligen Zeit eine echte Neuerung und wurden von einigen Kritikern als zu komplizierte Art der Steuerung bezeichnet. Jedenfalls lag diese Technik auch dem Sequel "Street Fighter II" im Jahre 1991 zugrunde. Dieser Titel hatte seine Qualitäten eher im verborgenen. Daher bedurfte es schon einiger beherzter Spieler, um diese ans Licht zu bringen und "SFII" zur absoluten Meßlatte für jedes Videospieldalent auf der ganzen Welt zu machen. Das Game wurde der größte Arcade-Hit seit dem Klassiker "Pac-Man" im Jahre 1980.

Ein Jahr später landete Midway einen weiteren kommerziellen Volltreffer mit der hierzulande indizierten "Mortal Kombat"-Serie. Wegen der hochentwickelten grafischen Darstellung "echter" Schauspieler riefen die ausgesprochen blutigen Exekutionen viele Kontroversen hervor. Daneben machten sich die Anhänger von "SFII" über die unglaublich einfachen Moves und übertriebenen Loop-Kicks lustig. Das schier unglaubliche Action-Spektakel bescherte der MK-Reihe jedoch trotzdem einen langanhaltenden Erfolg.

Wenn Waffen im Spiel sind, kann es immer eine üble Angelegenheit werden. Ein weiteres Game, das vor allem durch seinen enorm hohen Gewaltfaktor bekannt wurde, ist "Barbarian" für den C64 aus dem Jahre 1986. Bei genauerem Hinsehen erscheint dies jedoch etwas unfair. Wenn Sie sich die heutigen Moves ansehen, werden Sie bemerken, wie überzeugend die Schwertkämpfe des Zwei-Player-Gladiatorenspiels damals schon waren. Hohes und niedriges Parieren, Knock-

Frage: In welchem Kampfsportfilm zeigte Jean Claude Van Damme einem Gegner vor der richtigen Fighting-Action am "Karate Champ"-Spielgerät so richtig, wo es langgeht?

RUMBLE ON THE BOX

Jacky Chan ist ein "Gott". Dieses Wort machte in letzter Zeit jedenfalls öfter die Runde. Es ist wahrlich tragisch, daß Jackies Talente in der westlichen Welt so lange unbeachtet blieben. So wird "Rumble In The Bronx" wahrscheinlich mehr Zuschauer haben als alle seine besseren Filme aus der Vergangenheit. Die Verbindung des Kinofilm-Kickboxers mit den Videospielen geht bis in die 80er Jahre zurück. Damals kam ein scrollender Plattformform mit dem bezeichnenden Titel "Jackie Chan's Action Kung Fu" für das SNES und den PC heraus. Er gab das Kompliment im Film "City Hunter" zurück, als er sich in einem Actionspektakel, das an "Street Fighter 2" erinnerte, durch eine bizarre, comicartige Arcade-Landschaft kämpfte.



Daher ist es nur passend, daß er nun in einem der besten Fighting-Games überhaupt zu finden ist: "Tekken 2". Filmfans lassen sich hier nicht von dem Namen Lei Wu-Long täuschen, dieser ist nämlich nur eine Hommage an Jackies Rolle in seinen "Police Story"-Filmen.

Auf der PlayStation werden wir bald mehr von ihm sehen, und die echten Couch-Potatoes unter Ihnen, die Jackie in seinen Arcade-Reproduktionen nicht erlebt haben, dürfen sich schon auf "Tekken 3" freuen. Der Clou ist hier, daß er sich verschiedener Kampfstile bedient, darunter auch der schwingenden, flaschenwedelnden Überraschungstechnik aus "Drunken Master"...



PCgo! gibt die Antwort!

Mit PCgo! bleiben keine Fragen offen!
Alle Fachbegriffe werden mit Super-Randnotizen sofort erklärt. Verständliche und direkt umsetzbare Anleitungen und Workshops, aktuelle Tests und jede Menge Tips+Tricks helfen Ihnen, Ihren PC optimal einzurichten 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.

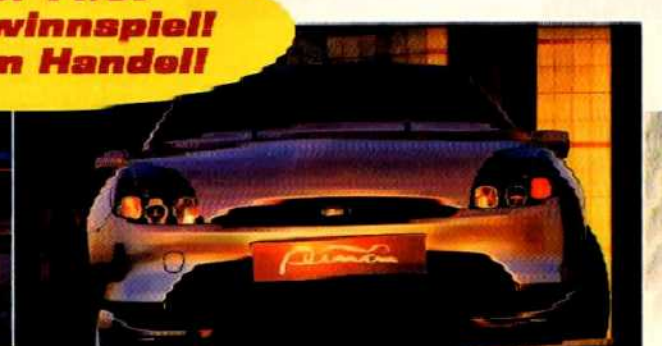
Gewinnen Sie ein Traum-Coupè!

Mit etwas Glück gehört dieser faszinierende Ford Puma bald Ihnen.

Machen Sie einfach mit beim großen PCgo! Gewinnspiel in Ausgabe 11/97!



**PCgo! 11/97
mit Gewinnspiel!
Jetzt im Handel!**



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 103,20 (mit CD) bzw. DM 52,80 (ohne 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! mit CD testen

☐ Ich möchte PCgo! ohne CD testen

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Gewünschte Zahlungsweise:

☐ Bequem durch Bankeinzug

☐ Gegen Rechnung

BLZ

Kontonummer

Geldinstitut

Datum / 1. Unterschrift

2. Unterschrift

CP07A

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.



backs und sogar ein Super-Move waren geboten. Letzterer war zwar langsam und einfach zu erwidern, er erlaubte es aber, den Gegner mit nur einem Schlag zu enthaupten. Die Animation der Sprites war beeindruckend, und die Schwerter gaben ein herrliches Klirren ab, wenn sie zusammentrafen.

Einmal sah es so aus, als ob die wahnsinnige Katana-Action von "Samurai Shodown" (in Japan "Samurai Spirits" genannt) zum ernsthaften Konkurrenten von "SFII" werden könnte. Neben seiner historischen Umgebung, den interessanten und unterschiedlichen Charakteren und den interaktiven Hintergründen – Sie konnten mit Querschlägern Apfelkörbe zerschmettern oder glühende Kohlen über den Boden verstreuen – besaß der Titel ein anspruchsvolles und actiongeladenes

Wenn Waffen im Spiel sind, wird es immer eine üble Angelegenheit.

Combat-System. Der "Button-Drück-Wettbewerb" aus "Soul Edge", der immer dann beginnt, wenn sich die Schwerter verfangen, stammt in direkter Linie von Samurai Shodown ab. Einer der gemeinsten Tricks war es, den Gegner zu entwaffnen, indem Sie seine Verteidigungsinstrumente über den Schirm fliegen ließen. Anstatt kaputtzugehen, blieben diese nach dem Aufprall einfach im Boden stecken. So mußte Ihr Gegenüber dann unbewaffnet weiterkämpfen, bis es ihm gelang, hinter Sie und so wieder an sein verlorenes Objekt zu kommen...

Barbarian wurde in Gestalt des Titels "Weaponlord" von Namco USA wiedergeboren (für SNES und Mega Drive). Dies war ein Liebesdienst der Jungs aus Amerika, die den "Dee Jay" aus SFII für Capcom entworfen hatten. Die Game-Engine war extrem solide und bot denjenigen, die SFII geschafft hatten, eine echte Herausforderung. Weaponlord litt jedoch sehr unter seiner Steuerung, die keine Fehler verzieh und bei bestimmten Moves Joysticks bevorzugte. Auch die Grafik fiel recht arm aus – das humorlose Schwert- und Zauberei-Szenario kann nur als 08/15 bezeichnet werden. Zu sehen, daß es sich selbst dennoch derart ernst nahm, war fast beschämend.

Schick die Clones rein!

"Diese Games sind doch alle gleich!" Das ist eine Kritik, die sehr häufig geäußert wird. Sie werden vielleicht auch selbst so gedacht haben, als Sie mit dem Gedanken spielten, sich einen Nachfolger von "Tekken", "Battle Arena Toshinden" oder jedes anderen Beat'em-Ups für Ihre Kollektion zu kaufen. Wie dieser Artikel verdeutlicht, scheint alles, was wir heute spielen, eine mindestens zehnjährige Vergangenheit zu haben. Dennoch fanden



[1] In einer frühen grafischen Studie präsentierte sich Toshinden für die PlayStation mit Granit-Knüppeln und übertriebenen Speeren. [2] Mit Star Gladiator machte Capcom deutlich, wie sehr sich die FX-Fähigkeiten der Konsole für Kämpfe mit Lichtschwertern anbot. [3] Das Kult-Game Samurai Shodown zeigte, daß der Schwertkampf mehr war als nur Ersatz für Schläge.

sich die Meister des Wiederaufwärmens mit ihren Kritikern eines Tages in einem bizarren Gerichtsverfahren wieder.

1994 ging Capcom in Kalifornien gerichtlich gegen Data East vor und behauptete, diese hätten Urheberrechtsverletzungen begangen, da sie für ihr Arcade-Gerät "Fighter's History" das gesamte Konzept von SFII gestohlen hätten. Die Klage wurde jedoch abgewiesen. Bemerkenswert war aber, daß der Richter William Orrick urteilte, daß SFII "unschützbares allgemeine Merkmale" aufweise, wie z.B. die stereotypen Charaktere und das Basieren auf fiktiven Kampftechniken aus dem Bereich der Martial Arts.

Ironischerweise hätten sich kritische Spieler von Fighter's History dafür verbürgt, daß dieser Titel im Abkupfern nicht mehr zu übertreffen ist. Seit diesem Gerichtsurteil zögerte natürlich keine Softwareklitsche mehr auch nur eine Sekunde, die Charakter-Designs und Kampfmechanismen der engsten Rivalen zu verwenden. Sogar Capcom selbst leistete sich mit "Star Gladiator" solch eine langfingerige Entwicklung und brachte so das wohl beste Imitat von allen heraus.

Es ist grundsätzlich nichts daran auszusetzen, eine gute Idee zu verwenden und weiterzuentwickeln. Leider neigen die Softwareentwickler jedoch allzu oft dazu, auf Nummer sicher zu gehen und uns Kunden das zu geben, wovon sie denken, daß wir es wollen. Auf diese Art entsteht zugegebenermaßen wirklich eine Monotonie, die leicht dazu führt, daß ein Spieler die Lust an der Sache verliert.

pat

Antwort: Nein, nicht "Street Fighter", sondern "Bloodsport" aus den späten 80ern war der Film, in dem er sich seinen Weg durch eine Riege bemerkenswerter SF-artiger Gegner boxte.



[1] Wo ist denn hier das Steuerruder? In Soul Blade ist kein Platz für Kindereien. [2] Sie dürfen sie nicht ablegen, jedoch sind die Schwerter zerbrechlich – hier der Balken, der den Zustand der Klinge dokumentiert.



DIE ZEHN GESETZE DES BEAT'EM-UP

1) Das Gesetz des universellen Konfliktes
Von Schulmädchen zu alten, weisen Männern, von Dinosauriern zu Riesenpandas, jeder Charakter des Spieluniversums beherrscht irgendwelche Kampftechniken.

2) Das Gesetz von Zeit und Wirkung
Je mehr Zeit und Mühe Sie darauf verwenden, die Ankündigung eines Super-Spezial-Angriffes herauszuschreien, desto weniger wahrscheinlich ist es, daß dieser trifft – oder wenn er trifft, er durchschlagende Wirkung hat.

3) Das Gesetz der absoluten Abwehr
Ein echter Kämpfer verhindert jede Verletzung durch einfaches Verschränken der Arme oder dadurch, daß er die Hände vor sein Gesicht hält. Dies gilt unabhängig davon, ob er gerade mit Messern angegriffen, geschlagen, getreten, bombardiert, beschossen oder mit einem Holzhammer traktiert wird.

4) Das Gesetz der Schlagkraft
Scheint Ihr Gegner auch unerschöpflich widerstandsfähig gegenüber all Ihren heftigen Schlägen und Tritten ins Gesicht und in die Magengegend zu sein, nur einige kleine Hiebe auf seinen Zeh können genügen, um ihn zu besiegen.

5) Das Gesetz der irrelevanten Größe
Ein einziger Hieb mit einem kleinen Dolch kann genausoviel Effekt haben, wie ein Schlag mit einer Streitaxt oder einem großen Schwert, wenn nicht noch mehr. Dies gilt auch für das Abwehren von Angriffen.

6) Das Gesetz der männerdominierten Subkultur
Schutzkleidung bietet keine Sicherheit vor Schlägen eines echten

Kriegers. Daher dürfen die weiblichen Fighter ruhig Bikinis tragen, anstatt sich in panzerartige Klamotten zu zwingen.

7) Das Gesetz des blinden Gleichgewichts
Die mystische "Chi"-Energie bewirkt, daß alle großen Kämpfer – unabhängig vom Körperumfang – in etwa gleichwertig sind. Daher ist es nichts Ungewöhnliches, wenn unschuldige Schulmädchen Riesenbären aufmischen.

8) Das Gesetz der Sterblichkeit
Ihr Kampflehrmeister mag unendlich weiser und talentierter sein als Sie und immer auf einem solch hohen Niveau agieren, daß Sie ihm mit Ihrem Verstand nicht folgen können. Jedoch wird auch dieser sterben, wenn ein Erzfeind Ihr Dojo betritt (entspricht dem Gesetz von Obi-Wan Kenobi).

9) Das Gesetz der unscharfen Rache
Jeder hat einen Erzfeind. Sie müssen jedoch immer viele unbeteiligte Gegner und oft unschuldige Kämpfer aus dem Weg räumen, bevor Sie diesen erreichen. Unter den ungewollt Betroffenen befinden sich zuweilen auch enge Freunde und manchmal sogar, verwirrenderweise, Sie selbst.

10) Das Gesetz von Boss Ennui
Nachdem Sie Ihren Erzfeind besiegt haben, muß dieser für den Nachfolger wieder in spielbarer Form zurückkehren. Die Schande, das Gesicht verloren zu haben, geht jedoch derart zu Lasten seiner Kräfte, daß er nun etwas beschränkt aussieht.



Coup de grace

Obwohl es bei Beat'em-Ups "zur Sache" geht, gibt es doch ein paar ungeschriebene Gesetze unter den Spielern. Die haben zum einen etwas mit Fair-Play, zum anderen mit Stil zu tun.

Prime Gorgonzola

Als "Käse" bezeichnet man jede Taktik, die den ehrenwerten Geist des Fighting-Games beleidigt. Sie werden dafür auch den Begriff der "billigen Moves" hören. Jedenfalls sind damit alle Angriffe gemeint, die demjenigen Spieler einen unvermeidbaren Vorteil verschaffen, der das System ausbeutet. Nehmen Sie zum Beispiel Tekken 2. Treten Sie hier einen Gegner, der schon auf dem Boden liegt, ist das wirklich billig. Natürlich ist dies legitim und extrem effektiv – Ihr Widersacher kann dem nicht viel entgegensetzen. Wenn Sie auf diese Art und Weise konsequent weitermachen und ihm so das letzte bißchen Energie abnehmen, ist das Käse. Wenn es auch Spielern, die sich nicht gerade als "Hardcore-Gamer" bezeichnen, trivial erscheinen mag, behandeln die Spieleent-

wickler die Integrität ihrer Game-Engines mit der größten Ernsthaftigkeit. Sie versuchen, auch mit Nachfolgetiteln oder Patches für die gerechte Ausgewogenheit zu sorgen.

Die Regeln des Hauses

Natürlich kann das ewige Verlieren gegen jemanden, der nichts als Schläge aus der Deckung und Drehkicks auf Lager hat, unwahrscheinlich nervig werden. Mancher geistig nicht so gut ausgestattete Spieler könnte sich so auch im echten Leben zu einer kleinen körperlichen Klärung der Angelegenheit provozieren lassen. Wenn Sie in einer Spielhalle mit derselben Taktik antreten, wie der Computer in Tekken 2 auf Spielstufe "schwierig", könnte es schon sein, daß Sie sich kurz darauf auf der Straße wiederfinden. Daher stellen viele Spielergruppen und Einzelkämpfer ihre eigenen

Sogar nach monatelangem Training treffen Sie ein Gegenüber, das Sie mit seiner Taktik komplett überrascht.

Frage: Welche große Gestalt aus der Poltick tauchte in einer recht demütigenden Szene in Street Fighter II Turbo auf? (In einer Sequenz ziemlich am Ende, falls Sie einen Tip benötigen.)



[1] Im Nachfolger von Tekken wurden unter anderem die Sprünge und hohen Angriffe aufgemöbelt. [2] Wiederholungen – nie sind sie lange genug. [3] Es tritt sogar Bruce Lee gegen Jackie Chan an.



[1] Was für ein Panorama für einen kleinen Fight! [2] Große Kerle kommen in Segas "Virtua Fighter 3"-Arcade-Gerät groß raus.

Hausregeln auf. So wird z.B. vereinbart, daß keine Würfe zulässig sind oder daß der Gegner nicht mit unblockbaren Schlägen gekickt werden darf. Auf diese Weise steigt der Spielspaß, und die schönsten Seiten des Games kommen zum Vorschein.

Was Sie brauchen, ist...

...Stil. Aufgrund eines Systems außerordentlich großer Freiheit entwickelt jeder Spieler seine individuellen Methoden und Techniken. Wenn das Game es zuläßt, daß mehrere menschliche Spieler gegeneinander antreten, sind die Ergebnisse immer unvorhersehbar. Sogar nach monatelangem

Training treffen Sie noch auf ein Gegenüber, das Sie mit seiner Taktik komplett überrascht. Ebenso kann Sie niemand davon abhalten, einige dieser Techniken abzuschauen, um sie in Ihr eigenes Spiel einzubauen. Dieser Lernprozeß geht so lange weiter, bis Ihnen die neuen Gegner ausgehen. Zwar gibt es nicht allzu viele Spiele, bei denen Sie einen eigenen Stil entwickeln können, die Games mit dieser Möglichkeit waren aber immer extrem populär. In diese Kategorie fallen die allerfeinsten Beat'em-Ups, und sicherlich war dies der Grund dafür, daß technisch so zurückgebliebene Titel wie die SF-Serie viele Jahre erfolgreich waren.

Was kommt als nächstes?

Zwei Worte: Analoge Controller. Polygonale Beat'em-Ups verließen sich bisher auf eine feste Kampfachse. So entstand mehr ein Pseudo-3-D-Effekt. In Wahrheit kamen die Sprünge und Bewegungen der Charaktere nicht einmal an die Luftsteuerung reiner 2-D-Angelegenheiten wie SFII heran. Sonys neues Daumenpad macht nicht nur die plumpen Zwei- und Dreifach-Combos überflüssig, die bisher beim Laufen und seitlichen Ausweichen nötig waren. Der Effekt des Steuergerätes darf auch während der Special Moves verändert werden. "Tobal 2" von Square bietet z.B. das komplett neue Feature des analogen Ausweichens. Sie bewegen bei diesem Titel durch das Halten eines hinteren Buttons den Oberkörper des Charakters vollkommen frei seitwärts und nach hinten. Das ist wirklich cool.

Schlachtfest

Es gibt noch ein weiteres Thema, das wir an dieser Stelle ansprechen müssen: die Gewalt. Mit immer realistischerer Grafik nimmt auch die Gewaltdarstellung an Realismus zu. In den USA betreibt ein gewisser Senator Lieberman eine Kampagne gegen Videogames, da seiner Meinung nach "die Gewalt in diesen Titeln die Spieler aggressiv

bene politische Meinung zu bestätigen. Daher ist es auch entsprechend schwer, die Ansicht von Millionen von Gamern zu vermitteln, die ihren Zeitvertreib als eine intellektuelle Beschäftigung mit entspannender Wirkung betrachten. Wer sich von neuen Technologien ausgeschlossen fühlt, begegnet ihnen auch meist mit Mißtrauen.

Daher sagen wir zu diesem Thema nichts mehr und lassen Sie lieber mit dem Gedanken alleine. Wenigstens einer unserer Mitarbeiter gibt zu, daß er in all den Jahren, die er damit zubrachte, SFII zu meistern, locker einen echten Kampfsport erlernt hätte. pat



Tekken 3 spielt so lange nach der Vorgängerversion, daß Kazuya und Konsorten inzwischen schon Nachfahren haben.



Wer sich von neuen Technologien ausgeschlossen fühlt, begegnet ihnen auch meist mit Mißtrauen.

macht". Auch im sonst sehr freizügigen England wurde Soul Blade leicht zensiert und eine historische Waffe, die anscheinend von einem Getreidrescher abstammte, aus dem Spiel genommen. Die Verantwortlichen nahmen wohl an, daß jeder sofort mit dem Nachbau beginnen würde... In diesem Bereich wurden schon viele Forschungsstudien in Auftrag gegeben, um eine vorgege-

DIE CONTROLLER-REVOLUTION

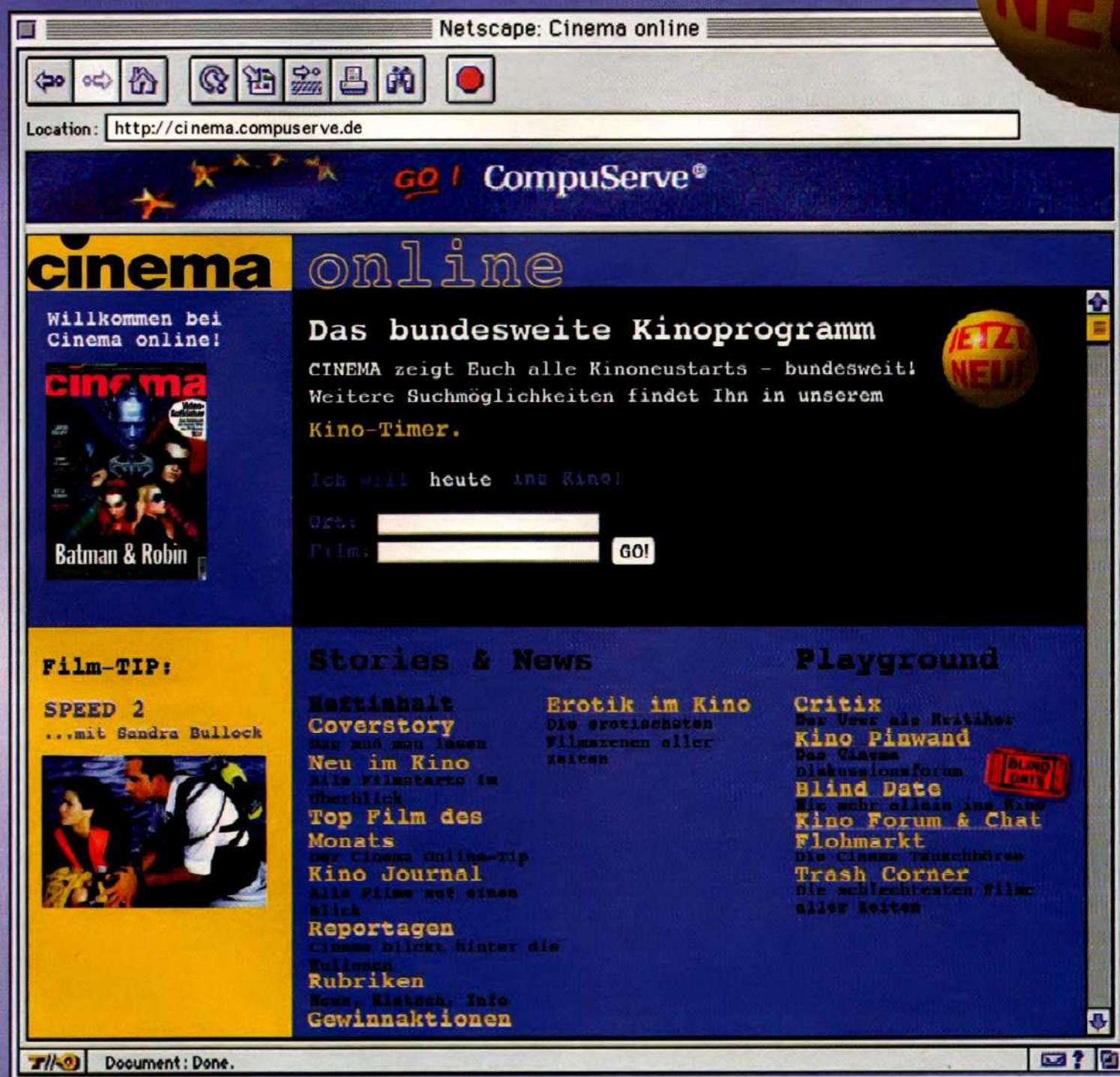
Sonys analoges Joypad wird bereits von den neuesten japanischen Beat'em-Ups unterstützt. Und da immer mehr Entwickler das neue Gerät annehmen, können Sie sicher sein, daß es der essentielle Controller für alle zukünftigen Kampfspiele sein wird. Obwohl Sie vielleicht schon von dem eventuellen Erscheinen von Force-Feedback-Joysticks gehört haben und auf diese warten, werden Kosten und Verfügbarkeit dafür sorgen, daß Sie alle schon bald Sonys neues Pad besitzen. Seine beiden Sticks wären auch geradezu perfekt für ein Update von "Karate Champ"...



Das bundesweite Kinoprogramm

<http://cinema.compuserve.de>

Das Kinoprogramm
von allen deutschen Städten
Das Filmarchiv mit
über 40.000 Einträgen



Im Internet: www.cinema.de
Bei CompuServe unter GO CINEMA

**TV
SPIELFILM**

tvspielfilm.compuserve.de

**fit
FOR FUN**

fitforfun.compuserve.de

max

max.compuserve.de

playground

playground.compuserve.de

AMICA

amica.compuserve.de

TOP SECRET

Was wäre ein Spiel ohne die versteckten Möglichkeiten zu schummeln? Langweilig. Aus diesem Grund finden Sie auf den folgenden Seiten jede Menge brandheiße Mogeleyen, coole Tips und einfallsreiche Lösungsvorschläge.

von Artur Hoffmann

Der Postbote jubiliert, der Brieföffner der Redaktionsassistentin ist im Leihhaus und die PlayStations unserer Cheattester stauben vor sich hin – das Sommerloch und seine Nachwirkungen sind auch Anfang September noch zu spüren. Man merkt, daß Ihnen der Urlaub immer noch in den Knochen steckt. Wie soll man sich sonst diese Schreibflaute erklären? Aus diesem Grund waren wir diesen Monat häufiger als sonst auf Cheatsuche im Internet. Die Ergebnisse können sich sehen lassen.

Bevor Sie aber weiterlesen, sollten Sie daran denken, daß wir nach wie vor auf jeden einzelnen Cheat scharf sind und uns auf Ihre Zuschriften sehr freuen.

Firo & Klawd Mini Walkthrough

Da bei "Firo & Klawd" mehrere Wege zum Ziel führen, stellen wir Ihnen keine Komplettlösung vor, sondern geben Ihnen zahlreiche taktische Hinweise. Darüber hinaus verraten wir Ihnen die Levelcodes und geben noch Tips zu den Schießsequenzen.

● Hauptstraße

Zu Beginn des Spieles entscheiden Sie sich für einen von



drei Wegen. Da es hier keine richtige oder falsche Vorgehensweise gibt, verraten wir Ihnen alle Varianten. Sie steigen entweder direkt ins Auto ein, schlendern auf dem mittlerem Wege in die Bar oder gehen gleich bis zur U-Bahn. Wählen Sie die dritte Lösung, sollten Sie aber darauf achten, wirklich alle Gegner wegzupusten, um dann schnell hinunterzusausen.

● U-Bahn – Hauptstraße

Direkt am Anfang des Levels laufen Sie sofort zwischen den Tonnen hindurch, ballern auf den seltsamen Messerpunk, hetzen dann nach rechts und rennen anschließend noch ein Stück nach unten. Hier finden Sie zahlreiche versteckte Extras. Achten Sie aber auf den Kerl mit dem Baseballschläger, da dieser ziemlich humorlos sein kann. Haben Sie Ihr Inventar wieder aufgefüllt, warten Sie ganz cool auf den nächsten Zug und steigen ein.



● U-Bahn – Hauptstraße (2)

Laufen Sie den Weg, gezielt auf alle Gegner schießend, hinauf. Oben angekommen, springen Sie mit einem gewaltigen Satz über die Bank und erklimmen dann eine der beiden Treppen.

● Der Centralpark

Hier sollten Sie sich nach jeder Ecke zuallererst ducken und dann ganz gezielt auf die Gegner feuern. Die Hindernisse, die Ihnen in der Mitte mancher Kurven den Weg verstellen, sollten Sie unbedingt einmal umrunden. Oft verbergen sich hier hilfreiche Extras. Stehen Sie kurz vor dem Ausgang, beschießen Sie die Gegner mit allen Waffen, die Ihnen zur Verfügung stehen, und sammeln dann erst den 3er-Schuß ein.

● Beer's Bar

Hier sollten Sie versuchen, einfach durchzulaufen. Falls dies nicht klappt, greifen Sie eben zu härteren Mitteln: Kickern Sie alle bösen Feinde mit Firos Granatenknopf-



schlag einfach weg. Vergessen Sie aber nicht, die Extras einzusammeln, die vor dem Klavier liegen. Springen Sie dazu zunächst auf den Tisch – von hier aus erreichen Sie die Klimperkiste. Am Ende des Levels müssen Sie noch den abgefahrenen, roten Rocker erledigen.

● Eisstadion

Auch im Eisstadion sollten Sie versuchen, einfach durchzulaufen und gleichzeitig zu ballern. Sind Sie am Ende der Stufen angelangt, gehen Sie nicht sofort auf Tusker zu, sondern laufen zuerst noch ein kleines Stück nach links. Hier finden Sie eines der eminent wichtigen Extraleben.

● Chemiefabrik

Da in diesem Level eine Uhr mitläuft, dürfen Sie keine Zeit mit unsinnigen Beschäftigungen vertrödeln. Sind Sie bereits im Besitz der Maschinenpistole, dann ist nun die Gelegenheit gekommen, das Teil einzusetzen. Ansonsten müssen Sie es auf die herkömmliche Methode versuchen. Um den Gegnern zu zeigen, wer hier das Sagen hat, gehen Sie folgendermaßen vor: ducken, schießen und immer Abstand halten. Letzteres ist wichtig, da einige Bösewichte kurz vor dem Ableben für eine Explosion sorgen. Haben Sie diese hektische Situation überstanden, müssen Sie sich nur noch um den Professor kümmern.

● Hinterhöfe

Diese Stufe kann auf zwei völlig unterschiedliche Arten enden. Je nachdem, wie schnell Sie die Aufgaben erledigen, wird entweder ein blutiges oder aber ein akrobatisches FMV abgespielt. Am Anfang müssen Sie auf jeden Fall die linke Leiter hochklettern, um den Gangster auszuschalten. Haben Sie dies erledigt, ist der Weg zur Munition frei. Erst jetzt sollten Sie sich um den Verbrecher kümmern, der auf dem Balkon steht. Zuletzt erledigen Sie dann die Typen, die sich am Boden herumtreiben. Anschließend springen Sie auf die Kiste, holen den Kerl auf der Plattform mit einem gezielten Schuß herunter und springen selber hinauf. Über die Leiter steigen Sie dann auf die Dächer. Hier sollten Sie sich einfach nur ducken. Die Typen sind teilweise so dämlich, daß sie sich gegenseitig außer Gefecht setzen. Lediglich den letzten Gegner müssen Sie höchstpersönlich eliminieren. Als nächstes wandern Sie über die Dächer und klettern dann an der Leiter wieder herunter. Nach ein paar weiteren kleinen Gefechten sind Sie am Ende des Levels angelangt. Jetzt zeigt sich, ob Sie schnell genug waren. Liegt die verstrichene Zeit unter dem Limit, dürfen Sie als Belohnung den schmierigen Typen in dem geschmacklosen rosa Anzug erschießen – haben Sie zuviel Zeit vertrödelte, gehen Sie einfach durch das Tor aus dem Level hinaus.

● Seitenstraße

Da es zu diesem Level nicht viel zu verraten gibt, wollen wir Sie nicht mit nebensächlichen Banalitäten langweilen.

● Pasta la vista

Bevor Sie irgendeine unbedachte Aktion ausführen, marschieren Sie zuerst um die Theke und begeben sich in den kleinen Raum. Hier suchen Sie nach dem versteckten Extraleben. Haben Sie dieses Goodie gefunden, geht es in gewohnter Manier weiter: Kicken Sie zunächst alle Gegner aus dem Weg, die sich blicken lassen, bevor es dem Wirt an den Kragen geht.

● B'n'R Baustelle

Als erstes erledigen Sie das vorderste der angreifenden Viecher. Seien Sie aber vorsichtig! Obwohl diese Typen nicht schießen können, dürfen Sie sie nicht unterschätzen. Ein gezielter Schlag mit dem Hammer zieht Ihnen schlimmstenfalls die halbe Lebensenergie ab. Noch mehr Vorsicht ist bei den Raketenschützen angesagt. Suchen Sie sich eine sichere Deckung, aus der Sie den ersten Raketenschützen ausschalten. Weitere wichtige Taktiken, die Sie in dieser Stufe beachten sollten: Die Gerüste immer in beide Richtungen absuchen, da hier oft Extras versteckt sind. Sobald Sie das Seil eines Kranes sehen, an dem gelblackierten Rohre hängen: Draufspringen! Stehen Sie auf der rutschigen Kuppel, müssen Sie aufpassen, daß Sie nicht zu nahe an den Rand kommen. Erledigen Sie alle Raketenschützen, und klettern Sie zum Abschluß in das gelbe Rohr hinein.

● Vinnie's Schrottplatz:

Gott sei Dank bietet diese Stufe ausreichend Deckung. Schwierig wird es aber an der Stelle, wo die Bretter im Schlamm liegen. Am besten ist es, wenn Sie zuallererst den Pistolenschützen vom Ufer aus erledigen. Drehen Sie sich anschließend mit einem Druck auf die L1- oder L2-Taste in die richtige Richtung, und spurten Sie dann (R1-Taste) bis zur Ecke. Dort angekommen wiederholen Sie diese Aktion. In dem ganzen unübersichtlichen Verhau sollten Sie ausprobieren, welche Munition über die Tonnen reicht – die roten Geschosse z.B. bleiben hängen.

● Dock 13

Versuchen Sie in diesem Level, die Gegner aus sicherer Entfernung zu besiegen, da Sie im dichten Handgemenge wenig Chancen haben. Ansonsten sollten Sie – wegen der Raketenwerfer – immer nach einer guten Deckung Ausschau halten.

● Die Dächer

Nach dem wirklich einfachen Anfang gehen Sie an der Erhöhung nicht direkt die Stufen hoch, sondern versuchen, einen Großteil der Gangster von unten aus zu besiegen. Danach steigen Sie die Leiter hinauf auf die Dächer. Oben angekommen, ballern Sie erst einmal alles über den Haufen, was auch nur im Entferntesten nach Gegner aussieht. Klettern Sie anschließend über die zahlreichen Tonnen auf den Bereich zwischen den Dächern. Hier besiegen Sie zunächst einmal den Kerl und werfen dann ei-



nige Granaten auf das nächste Dach hinüber. Nach den Explosionen springen Sie hoch und erledigen den Rest der schmierigen Meute. Die letzte schwierige Stelle gehen Sie folgendermaßen an: Springen Sie seitlich auf das zwischen den Dächern liegende Brett; drehen Sie sich um und laufen (L- und R-Tasten) Sie hinüber. Sobald Sie einen Gegner erblicken, der auf der Holzplanke steht, ducken Sie sich blitzschnell. Einige gezielte Schüsse machen ihm den Garaus.



● Johnny's Lagerhaus

In dieser nicht ganz einfachen Stufe sollten Sie sich nicht nur vor den Ninjas in acht nehmen, sondern auch auf die Minen aufpassen. Diese sind im Eifer des Gefechts ziemlich leicht zu übersehen.

Sind Sie am Holzgerüst angelangt, sollten Sie an der Stelle, an der eine Treppe hinunterführt, anhalten. Erledigen Sie zuerst den Gegner, der hier Wache steht, und steigen Sie soweit hinunter, bis Sie bei dem Extraleben angelangt sind. Haben Sie dieses eingesammelt, müssen Sie wieder auf den normalen Pfad zurückkehren. Die Gegner, die auf den Treppen herumstehen, beseitigen Sie sinnvollerweise von unten. Am Ende ballern Sie einfach alle aus der Tür kommenden Gegner weg und spazieren ganz lässig hinein.

● Die Villa des Bosses

Endlich im Hauptquartier angelangt, werfen Sie eine Granate auf den ersten auftauchenden Feind. Danach ist aber allerhöchste Vorsicht vor dem Ninja, der Ihnen hinter dem Baum auflauert, angesagt. Haben Sie diese heikle Situation überstanden, warten die Kanonen auf Sie. An diesen kommen Sie vorbei, indem Sie sich solange ducken, bis Sie ihr Pulver verschossen haben und dann mit Ihrer Maschinenpistole antworten. Haben Sie die erste Kanone zerstört, gelangen Sie über das Boot zu einem – in dieser Situation extrem wichtigen – Extraleben. Auf Ihrem weiterem Weg müssen Sie vor allem darauf achten, daß Sie nicht in einen der zahlreichen Pools fallen. Werden Sie von zu vielen Ninjas gleichzeitig angegriffen, bleiben Sie zunächst geduckt, wechseln dann den Charakter und beschießen die Meute ganz locker von hinten.

Die Zielkreuz-Schießsequenzen

Im folgenden verraten wir Ihnen noch, wo die Gegner in den vier Actioneinlagen bevorzugt auftauchen.

● U-Bahn

Vorne vom rechten zum linken Sitz springend.
Vorne aus den Seitenfenstern.
Hinten aus dem nächsten Wagen.
Vom zweiten Sitz.
Vom letzten Sitz auf die Gepäckablage

● Johnny's Büro:

Aus den Fenstern, die ganz hinten liegen.
Aus den Schubladen.
Ein Dreibeingeschütz taucht in der Mitte des Raumes auf.
Hinter dem Schreibtisch.
Über den Boden huschend.

● Villa – Bibliothek:

Hinter dem Pult.
Hinter den Schranken.
Rechts und links ganz vorne.

● Villa – Schutzraum:

Hinter dem Pult.
Aus den Löchern in den oberen hinteren Ecken.

Levelcodes

Falls Sie trotz des taktischen Leitfadens immer noch Probleme haben, listen wir Ihnen noch die kompletten Levelcodes dieses witzigen Actionspieles auf.

Back Alleys:	MOOMIN
Back Street:	MOONPIG
Back Street B:	MOONPINEON
Back Roofs:	SNUFFKIN
Main Street:	LITTLE MI
Main Street B:	LITTLE MO
Vinnie's Scrap Yard:	SOHOCH DRAGON
Vinnie's Scrap Yard B:	SHOCHER DRAGON

(Steve F., München)

In eigener Sache

Zuallererst möchten wir uns natürlich ganz herzlich für Ihre Zuschriften bedanken. Leider waren einige der Briefe 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 ins Haus flattern, sehen wir, daß wir auf dem richtigen Weg sind. Lediglich die geringe Anzahl der eingesandten Komplettlösungen verwundert uns ein wenig. Sind unsere Leser keine Adventure-Freunde oder einfach nur schreibfaul?

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.

Tekken

Was? Tips zu so einem alten Spiel. Ja! Schließlich erreichen uns immer wieder Fragen zu bestimmten Spielen der Platinum-Reihe. Here we go!

● Coole Moves

Laws Schienbeintritt mit dreifachem Kopfstoß: RUNTER + X, X, X, X

Lees Schienbeintritt mit dreifachem Kopfstoß: RUNTER + X, X, X, X oder RUNTER + KREIS, KREIS, KREIS, KREIS

Lees Flic-Flac (nach hinten): LINKS, LINKS, LINKS

Ganryus Schlag der 1000 Hände: QUADRAT, DREIECK, QUADRAT, DREIECK (so oft Sie wollen)

Heihachis Sidestep: LINKS, LINKS, LINKS

Yoshimitsus Schwertstreich: LINKS, LINKS + QUADRAT

Yoshimitsus Kinnhaken: QUADRAT, DREIECK, QUADRAT, DREIECK (Stefan K., aus Bad König-Zell)

Mechwarrior 2

Dieser Titel garantiert knallharte Mech-Action. Selbst nach der Aktivierung der Cheats ist dieses Game noch höllisch schwer. Aus diesem Grund stellen wir Ihnen die Levelcodes des Jade Falcon sowie des Wolf Clans vor. Außerdem verraten wir Ihnen, wie Sie Ihre metallischen Kampfmaschinen am besten verstärken.



Der neue Laden
für anspruchsvolle
Videospielkunden
in Hamburg



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	99,90
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	89,95
Resident Evil Directors Cut US Import	109,95
MDK	89,95
NHL Breakaway '98	89,95
Fighting Force	89,95
G - Police	89,95
Nuclear Strike	99,95
Rapid Racer	89,95
Command & Conquer 2	99,95
Moto Racer	89,95
Tomb Raider 2	89,95
Disney's Hercules	89,95
Nightmare Creatures	89,95
Final Fantasy VII - US Import	149,95
Pandemonium 2	89,95

Weitere Titel auf Anfrage !!!

Call: 02323 451885
Galaxy Mega Play
Bochumerstr. 188 - 44625 Herne

BERLIN UFO GAMES

Ladenverkauf & Versand
Nintendo 64 . Playstation . Saturn . SNES . 3DO
GB / GG / MD . MCD etc.

Sie wollen JP und US spielen?
Kein Problem wir haben Ihre Playstation um.

Nintendo 64		3DO		Micro Machines V3	
Blast Corps*	109,00	Ultimate Tennis	89,00	Virtual Pool	79,00
Clayfighter*	139,00	Lost World-Jurassic Park*	89,00	Sony Grundgerät	269,00
Fifa 64	89,00	Magic - The Gathering*	79,00	Sony Umbau	39,00
GoldenEye*	139,00	Mass Destruction*	89,00	Saturn	
Int. Super (DELUXE)	139,00	Mega Man X3	79,00	Bombberman	89,00
Gold	139,00	Monopoly*	89,00	Daytona 2	89,00
Lylat Wars (Star Fox)*	129,00	Monster Trucks*	89,00	Fighters Megamix	89,00
Mario Kart	89,00	Moto Racer*	89,00	Manx TT	89,00
NBA Hang Time*	129,00	NBA in the Zone 2	89,00	Shining the Holy Ark	89,00
Pilotwings (Ausl. Anleitung)	99,00	Need for Speed 2	89,00	SNES	
Star Wars	129,00	NHL Hockey 97	79,00	Aeons Animation Factory	89,00
Star Wars	129,00	Odd World*	89,00	Breath of Fire 2	109,00
Star Wars	129,00	Panzer General 2	79,00	Casper*	119,00
Star Wars	129,00	Platinum	49,00	Donkey Kong 3	119,00
Star Wars	129,00	Rage Racer	89,00	Fifa 97	109,00
Star Wars	129,00	Rebel Assault	89,00	Grundgerät gebraucht	89,00
Star Wars	129,00	Resident Evil 2*	79,00	Lufia II	109,00
Star Wars	129,00	Lomax	79,00	NBA Live 97	109,00
Star Wars	129,00	Ridge Racer Revolution	89,00	NHL Hockey 97	109,00
Star Wars	129,00	Tekken 2	99,00	PGA Tour 97	119,00
Star Wars	129,00	Tunnel B1	79,00	Sim City 2000	119,00
Star Wars	129,00	V-Rally	89,00	Terranigma (engl. Anleitung)	99,00
Star Wars	129,00	Warhammer	79,00	Toy Story	109,00
Star Wars	129,00	Warcraft 2	79,00	US chrono Trigger	129,00
Star Wars	129,00	Wing Commander IV	89,00	3DO	
Star Wars	129,00	Wipe out 2097	89,00	Death Keep	59,00
Star Wars	129,00	Game Buster	79,00	Gex	59,00
Star Wars	129,00	Scari Kabel (Fire)	19,00	Hell	59,00
Star Wars	129,00	Link Kabel (Fire)	25,00	Out of this World	59,00
Star Wars	129,00	Soul Blade	89,00	Road Rash	59,00
Star Wars	129,00	Umbrachip	19,00	Syndicate	59,00
Star Wars	129,00	Alps Pad	89,00	Theme Park	59,00
Star Wars	129,00	Analog Joypad	59,00	Wing Commander 3	59,00
Star Wars	129,00	Antennen Kabel	29,00		
Star Wars	129,00	MemoryCard (16 Block Nachbau)	29,00		
Star Wars	129,00	MemoryCard (720)	89,00		
Star Wars	129,00				

Ihr bestellt, wir liefern
Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog
Porto und Versand 12,- DM, ab 250,- DM Versandkostenfrei
Preisänderungen + Druckfehler + Preisirrtümer vorbehalten
gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen

UFO GAMES . Bundesallee 71 . 12161 Berlin
Nahe U Bundesplatz
fon+fax . 030 859 36 35

Cheats

Paßwörter – Jade Falcon Clan

● Trial of Refusal

Mission 2: L#X0A<0<TT
Mission 3: 0/X0A<+<YL
Mission 4: L/X0A<L<+>
Mission 5: 00X0A<<0U4
Mission 6: L0X0/<0>U=
Mission 7: 0XX0/<<Y<Z
Mission 8: LXX0/<L>L=
Mission 9: 0YX0/<<Y<Z
Mission 10: LYX0=<0Y#0
Mission 11: 0AX0=<+YU#
Mission 12: LAX0=<LY<=
Mission 13: 0<X0* <<A+L
Mission 14: L<X0* <0AY>
Mission 15: 0>X0* <+ATA
Mission 16: L>X0* <LA0T
Abspann: L>X0A>LA#+

Paßwörter – Wolf Clan

● Widerspruchstest

Mission 2: #/X0AY4<+*
Mission 3: T/X0AYZ<YY
Mission 4: #QX0AY>>>U
Mission 5: T#00AY++LU
Mission 6: #000AY>4+Z
Mission 7: T000/YX4+*

Tuning

Mit den folgenden Paßwörtern können Sie Ihre stähler-
nen Mechs ein wenig tunen. Geben Sie einfach einen der
folgenden Cheats im Paßwort-Screen ein.

Neue Mechs:	T#X0/AX<<<<
Big Mech-Mode:	T/X0/AZ<#*
Unverwundbar:	##X0/A4YYA
Cruise Control Throttle:	#AX0/A4YYA
Waffen heizen nicht so schnell auf:	#XX0/A4>Y+
Alle Missionen:	T<X0/AXA<=
Unbegrenzte Munition:	T0X0/AX>TU
Neues Chassis "TARANTULA":	#/X0/a4<LY

(Peter V., aus Rottweil und Adam F., aus Oldenburg)

Po'ed

Action, Action und nochmals Action! Diese ziemlich ein-
falllose Devise steckt hinter dem Shooter "Po'ed".

Levelanwahl

Drücken Sie im Hauptmenü die Tasten L1, L2, R1, R2 und
HOCH gleichzeitig. Wenn Sie anschließend einen Schwierig-
keitsgrad auswählen, erhalten Sie zur Belohnung die
freie Levelanwahl.

Alles da!

Begeben Sie sich in den Landkartenmodus (Tasten SEL-
ECT und QUADRAT) und drücken Sie solange auf die

LINKS-Taste, bis der Pfeil auf Sie zeigt. Drücken Sie dann
START und während des Drehvorhanges L1, QUADRAT, X
und KREIS. Abschließend noch ein Druck auf SELECT und
DREIECK – fertig! Nun sollten Sie im Besitz des komplet-
ten Inventars sein.

Unsichtbar

Öffnen Sie durch einen Druck auf DREIECK das Waf-
fenmenü. Wählen Sie hier die Option "Frying Pan" an (mit
L1). Bestätigen Sie zunächst mit DREIECK, und öffnen Sie
dieses Menü sofort wieder (DREIECK). Halten Sie dann
KREIS und R1 solange gedrückt, bis Ihr Health Meter auf
999 gestiegen ist.

Neue Energie

Um Ihr Alter Ego ein wenig aufzupeppen, machen Sie
eine Rolle rückwärts (QUADRAT und L2). Während dieser
akrobatischen Einlage drücken Sie die Tastenkombina-
tion RUNTER, X und R2.

Viel Munition

Ihre Munitionsvorräte bringen Sie folgendermaßen wie-
der auf Vordermann: Machen Sie eine Rolle rückwärts
(QUADRAT und L2) und drücken Sie währenddessen die
Tastenkombination RECHTS, KREIS und X.

Erste Hilfe

**Hier stellen wir Ihnen in aller Kürze weitere wichtige
Schummeleien vor.**

Megaman X3

Folgende drei Codes sollen Ihnen das Leben ein wenig er-
leichtern. Geben Sie die Zahlenkombinationen einfach im
Paßwortscren ein: 3721-1281-3751-4456 (Überspringen
der Introstufe), 4478-4863-4627-7358 (Crush Starfish) und
6414-4155-6872-3356 (Code für den neunten Chip).

Batman Forever (US)

Um als einer der Villains genannten Gegner zu spielen,
drücken und halten Sie X, KREIS und L2 auf dem Controller 2.

Crime Crackers (USA)

Zur Aktivierung des Super Cheat Modes geben Sie während
des Titelschirms die Tastenkombination R1, R1, L1, L1,
R2, R2, L2, L2, LINKS, KREIS, RECHTS, QUADRAT, SELECT und
START ein.

Actua Soccer

Um ein verstecktes Superteam zu aktivieren, drücken Sie im
Titelschirm die Tasten SELECT, R2, L2, HOCH und LINKS
gleichzeitig.

Lifeforce Tenka

Der knallharte Shooter hat lange genug ohne Cheats auskommen müssen. Diese Zeit ist vorbei, und alle etwas ängstlicheren Weltenretter können aufatmen.



Alle Waffen

Um sich keine Gedanken über Ihre Waffenvorräte machen zu müssen, pausieren Sie das Spiel und halten die Taste L1. Zusätzlich drücken Sie die Kombination DREIECK, R1, DREIECK, QUADRAT, R1, KREIS, QUADRAT und QUADRAT. Nach erfolgter Eingabe lassen Sie L1 wieder los, und Sie verfügen über ein ansehnliches Waffenarsenal.

Levelskip

Auch dieser Cheat beginnt wieder im Pausenmodus. Halten Sie aber diesmal die L2-Taste nach unten und drücken Sie zusätzlich KREIS, KREIS, QUADRAT, DREIECK, R1, QUADRAT und KREIS. Nach dieser Kombination lassen Sie L2 wieder los.



CHEATHEFTE

Playstation Cheatheft:
Hunderte Cheats, Codes und Tips zu 150 Playstation Spielen.
Ultimative Spiele Power!

Playstation Action Replay(TM) Cheatheft:
Über Tausend Game Buster(TM) Codes zu 170 Playstation Spielen.

Je Heft
14,80
DM

Playstation Fighters Special:
Moves für: Tekken 1&2, Iron and Blood, Star Gladiator, Tobal No1

Je Heft
14,80
DM

Playstation Lösungsheft:
Lösungen für: Baphomets Fluch, Resident Evil, Discworld, Myst, Little Big Adventure, Stadt d. verlorenen Kinder

Hintbooks - Je 14,80 DM:
Warcraft 2, Command and Conquer, Syndicate Wars, Exhumed, Excalibur...
Lösungen & Moves für fast alle Spiele!

Alle Hefte sind komplett in Deutsch. Wir führen auch Cheathefte für Nintendo 64, Sega Saturn, SNES und Mega Drive. Kostenlose Gesamtliste anfordern!

Händleranfragen erwünscht

Porto: Vorkasse: 3,00 DM, Nachnahme: 9,50 DM, Ausland nur Vorkasse: 10,00 DM

Ab 4 Hefen Portofrei

Action Replay & Game Buster sind eingetragene Warenzeichen der Dataflash GmbH

CDG Media - Auf den Sandbergen 5 - 21337 Lüneburg

Tel: 04131 / 850610 - Fax: 04131 / 850620

Internet: <http://members.aol.com/CDGMedia1/Index.html>

Ladenlokal

45131

Essen

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

Ladenansicht können abweichen



Ladenlokal

40211

Düsseldorf

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

Ladenansicht können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	299,-
Pad	44,90
Padverlängerung	24,90
Negcon dt.	89,90
Memorycard	39,90
Memorycard 360	99,90
Link-Kabel	39,90
RGB-Kabel	39,90
Gamebuster dt.	89,90
Lenkrod + Pedale	149,90
Acc Combat 2 dt.	89,90
Overboard dt.	89,90
Rebel Assault dt.	99,90
Pandemonium 2 dt.	89,90
The Note dt.	89,90
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 2 dt.	89,90
Lost World dt.	89,90
G-Police dt.	109,90
NHL 98 dt.	89,90
NHL Breakaway 98 dt.	89,90
V-Rally dt.	89,90
Rapid Racer dt.	89,90
Colony Wars dt.	89,90
Crash Bandicoot 2 dt.	89,90
Tenka dt.	99,90
Discworld 2 dt.	89,90
Soulblade dt.	99,90
Rage Racer dt.	99,90

NightmareCreature dt.	89,90
Supers. Soccer Pro. dt.	99,90
Tomb Raider 2 dt.	99,90
Wing Com. 4 dt.	89,90
Rosco McQueen dt.	89,90
Sulkoden dt.	99,90
Fifa Soccer 98 dt.	89,90
Wild Arms vs.	119,90
Heres Adv. vs.	119,90
Heracles dt.	verb.
Final Fantasy 7 dt.	109,90
NFL Madden 98 dt.	89,90
Command&Conq. 2 dt.	verb.
Micro Mach. 3 dt.	99,90
Warcraft 2 dt.	89,90
Overblood dt.	89,90
Tekken 2 dt.	109,90
Motor Racer dt.	89,90
Z dt.	verb.
Syndicate Wars dt.	89,90
Time Crises+Gun dt.	159,90
Wipeout 2097 dt.	99,90
Fighting Force dt.	99,90
Deathtrap Dungeon dt.	99,90
Testdrive 4 dt.	89,90
Monster Trucks dt.	99,90
Courier Crises dt.	89,90
Vandal Hearts 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

N 64

N 64 dt.	299,-
Extreme G dt.	149,90
Diddy K. Racing dt.	verb.
Goemon dt.	149,90
Turok engl. Pal	139,90
Superstar Socc. dt.	149,90
Lylat Wars dt.	139,90
Blastcorps 64 dt.	119,90
F1 Pole Position 64 dt.	verb.
Multi Racing Ch. dt.	149,90
Grotzky Monkey dt.	139,90
Goldeneye PAL-Version	ab Oktober lieferbar !!!
Diverse PAL Spiele aus England	lieferbar !!!

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

ANSICHTEN DES DISCWORLD-SCHÖPFRS

Er ist einer der erfolgreichsten Fantasy-Autoren, lieferte die Vorlage zum PSX-Adventure "Discworld" und liebt Videospiele über alles.

Fürs PlayStation-Magazin stand der ebenso witzige wie kreative Brite Rede und Antwort. von Michael Schmithäuser



Welche Spiele haben es Ihnen besonders angetan?

Nun, ich habe gerade das "Duke Nukem Plutonium Pack" und "Privateer - The Darkening" durchge-

spielt, und jetzt muß ich mal wieder in einen Softwareladen einfallen, um Nachschub zu besorgen. Am liebsten mag ich ich gut gemachte Space-Operas wie "Wing Commander". Doch auch die klassischen 3-D-Shooter nach dem Prinzip "Töten, Aufsammeln, Munition suchen, Schlüssel aufspüren, Erste-Hilfe-Paket aufnehmen & versteckte Türen finden" haben es mir angetan. Seit dem grandiosen XXX (in Deutschland behördlich beschlagnahmter Titel) sind mir jede Menge gute Vertreter dieses Genres über den Weg gelaufen. Doch die absolute Spitze stellt "Tomb Raider" dar. Ganz ehrlich: Im "Lost Valley" hätte ich mir vor lauter Realismus fast in die Hosen gemacht...

Sie sind also ein absoluter Spielefan?

Ich spiele wahnsinnig gerne am Computer - wobei die Betonung auf "wahnsinnig" liegt. Ich verbringe viel Zeit mit Schreibarbeiten am Bildschirm, und da müssen schon mal 20 Minuten Entspannungspause drin sein. Das Schöne daran, mit Büchern viel Geld zu verdienen: Ich kann jederzeit in den Virgin Megastore fahren und mir dort alles kaufen, was das Herz begehrt. Meistens müssen mir zwei Angestellte dabei helfen, den ganzen Kram zum Auto zu bringen.

Dann mußten die Softwarehäuser, mit denen Sie zusammenarbeiten, also nicht darauf bestehen, daß Sie sich zunächst einmal mit der Szene vertraut machen?

Das fragen Sie mich - den Mann, der "Mazogs" auf dem ZX81 zu Königin Victorias Zeiten gespielt hat?

Nun gut - Sie beschäftigen sich intensiv mit Spielen und schreiben zu einigen Titeln die Storylines. Wo wird das enden? Denken Sie über eine Gruppe von Charakteren nach, die Sie speziell für ein Computerspiel erschaffen werden?

Das wäre mir zu limitiert. Es gibt so viele Dinge, die man nicht in ein Computerspiel packen kann - die Stimme des Erzählers, die Gedanken der Protagonisten, und so weiter. Wahrscheinlich würde ein solches Unterfangen damit enden, daß ich verzweifelt vor der Kiste sitze und meinen Kopf immer wieder gegen den Bild-

schirm stoßen würde. Aber halt - mir kommt da gerade eine Idee: Wie wäre es mit einem Zauberer, der durch Gänge rennt und eine Pistole findet. Dann entdeckt er ein Gewehr, gefolgt von einer Maschinenpistole und einem Raketenwerfer. Und er muß einen Schlüssel finden, der ihm die Tür zum nächsten Kapitel öffnet. Könnte mir durchaus vorstellen, diese Idee zu einem Spiel zu machen...

Was halten Sie vom generellen Spieldesign?

Ich glaube nicht, daß man in einem Spiel dieselbe Tiefe erreichen kann wie in einem Buch. Selbst einem Film, der auf einem Roman basiert, fehlt es an der Tiefe der Vorlage. Ein Videospiel ist schon dann erfolgreich, wenn es einen kleinen Teil der Atmosphäre rüberbringt. Die Discworld-Games enthalten einen kleinen Auszug aus den entsprechenden Geschichten. Wir mußten völlig neue Scripts dafür ausarbeiten und eine andere Art von Humor einbringen, um die Geschehnisse auf dem Bildschirm illustrieren zu können. Ich

habe bestimmte Ansprüche, die ein Spiel für mich erfüllen muß. Wie Sie sicher schon gemerkt haben, will ich bekannte Synchronstimmen für meine Produkte haben. Ich könnte mir sehr gut einen Charakter mit der Stimme von Arnold Schwarzenegger vorstellen. Und Zwerge sollten sich unbedingt walisisch anhören.



Das klingt so, als hätten Sie sehr exakte Vorstellungen in Sachen Spieleproduktion. Versuchen Sie manchmal, Ihren Einfluß auf das Design geltend zu machen?

Natürlich habe ich so meine Vorstellungen. Aber diese gelten mehr als Richtlinien - natürlich muß nicht alles exakt nach meinem Kopf gehen. Aber es geht nicht, daß jemand, der im Buch zwei Meter groß ist, im Spiel auf eine Größe von 1,30 Metern schrumpft. Denn solche Fehler enden in einer Flut von Beschwerdebriefen: "Ihr habt da was falsch gemacht...". Kleine Dinge - zum Beispiel, wie der Patrician reagiert - müssen akkurat ins Spiel übertragen werden. Das klingt nach Haarspalterei, ist aber ungemein wichtig.

Basieren die Discworld-Charaktere auf echten Personen? Wie sind Sie eigentlich auf die verrückten Protagonisten gekommen?

Aber klar doch - mein Nachbar ist ein 2,20 Meter großes Skelett. Ich habe mir einfach ein paar Notizen gemacht. Einige Charaktere basieren wirklich auf realen Personen - doch deren Anzahl ist limitiert, da die Zahl der Orang Utans in meinem sozialen Umfeld stark eingeschränkt ist. Die Hexen entstanden durch Beobachtungen meiner Großmutter und alter Frauen im Park. Ich beobachte den ganzen Tag lang Leute.

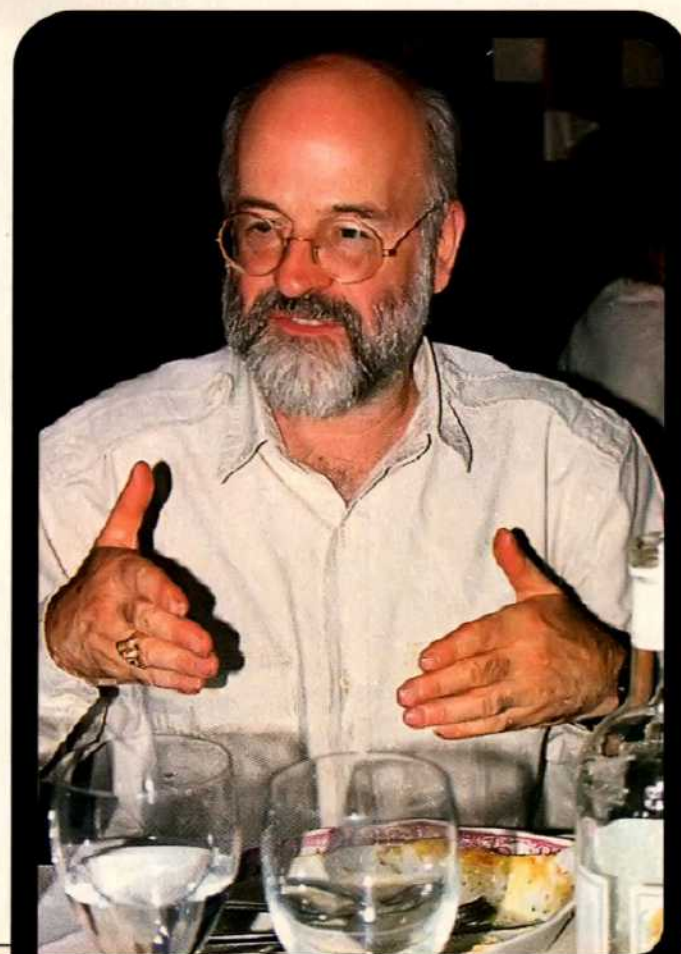
Gerüchte besagen, daß Sie aus den Discworld-Büchern einen Spielfilm machen wollen. Stimmt das?

Vor einem Monat bekamen wir ein Verfilmungsangebot. Ich habe jede Menge Streß mit Spieleproduzenten gehabt, aber glauben Sie mir: Im Vergleich zu den Filmschaffenden wirken diese wie Engel. Ich kann nur sagen, daß die Hollywood-Leute sehr seltsame Vorstellungen haben. Sie kommen zu dir und tönen: "Großartig, fantastisch, super! Wir mögen Deine Ideen, aber können wir dies und das verändern?" Dann kommt heraus, daß es sich beim "dies und das" um die Grundessenz des Romans handelt. Die Leute aus Hollywood verstehen rein gar nichts.

Wie wir bemerkt haben, sind Sie ein sehr lustiger Mann - dann haben Sie zum Abschluß doch sicher einen witzigen Schwank aus Ihrem Leben parat.

Im Internet gibt es eine Art "Terry Pratchett Fanclub". Vor einem Monat kam das Thema irgendwie auf Anoraks - und ein Amerikaner wußte nichts mit diesem Wort anzufangen (Anm. der Red.: Ja, damit sind die grünen Jacken mit Fellbesatz gemeint). Der Junge dachte dabei an das ägyptische Ankh-Symbol. Das brachte mich auf die Idee, bei einem Kunstwarenladen ein kleines Ankh-Zeichen zu bestellen, und ich klebte dieses in einen Anorak mit Fellkragen. Daraus ist nun ein gefragtes Symbol geworden - der erste Internet-Schmuck, sozusagen!

pat



**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 _____

CP07A

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

TIPS +++

Broken Helix

Konami hat uns besucht und die deutsche Version von Broken Helix mitgebracht. Das besondere Schmankerl: Der Synchronsprecher von Bruce Willis lieh Jake Burton seine Stimme. Was sonst noch neu ist, erfahren Sie im November.



Fröhliche Weihnachten!

Bald kommt sie wieder, die Zeit der Lebkuchen, Christbäume und Geschenke. Natürlich beschenken da auch wir unsere Leser: In unserer großen Weihnachts-Verlosung lassen wir Preise vom Stapel, die wirklich Spaß machen. Wir drücken Ihnen schon heute die Daumen!



Alarmstufe Rot

Der König unter den Echtzeit-Strategiespielen findet sich endlich auch auf der PlayStation ein und läßt alte Feindbilder wieder aufleben. Statt GDI und NOD bekämpfen sich diesmal die Russen und der Rest der Welt. Mit von der Partie sind eine Zeitmaschine, Wachhunde und U-Boote.



Rollenspiele-Special

Mit Final Fantasy VII haben Rollenspiele auf der PlayStation endgültig den Durchbruch geschafft. Da es jedoch auch noch andere Games aus diesem Genre gibt, die manchem Leser vielleicht noch unbekannt sind, stellen wir Ihnen eine Übersicht zusammen, die keine Fragen zum Genre und den Games im besonderen offen läßt.



Außerdem:

- Time Crisis
- Castlevania
- Pandemonium 2
- Rosco McQueen

Und wie immer erwartet Sie unsere exklusive Demo-CD!

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim Entertainment	140	maro	97
ACME	101	Media Markt	70/71
BMG Interactive Entert.	29	Media Point Vertrieb	17
Call	19	Messe München GmbH	117
CDG Media	135	Metropolis	85
Consumer Medien	125	MieKro MultiMedia GmbH	113
Cross Computersysteme	93	MLC Hard & Software	69
CVK Computer Videospiele	83	OKAY Soft	61
DMV Vertrieb	115, 123, 137, Beihefter	ORDER IN TIME O.I.T	45
Electronic Arts	21, 55, 73	PlayCom	91
Freak's Shop	109	Primal Games	39
G-Press Dataservice	111	Roby Rob Shop	61
Galaxy Mega Play	133	S & S Computer	111
Game It!	33	Schleede Frank	133
Games Castle	111	Schneeweiß Bestellservice	39
Gamestore	135	Sony Electronic Publishing	7, 11
GT Interactive Softw.	2/3	Test'n Take	95
Hasbro Interacitve	24/25, 37	UFO Games	133
InterAct of Europe Jöllenbeck	57	Verlagsgruppe Milchstraße	129
Jet Stream	43	Versand 99	75
Joysoft	81	VisioNOVA	103
Kranz Theo Versand	139	Wial Versand Service	99
Laguna	48/49		
Magic Entertainment	65		

Gesamtbeilage: Hasbro Interactive

Versand&Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade
11

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße
28

**Zusätzliche Hotline:
0931 571601**

& LÄDEN



Formel 1 '97 109,-



G-Police (Okt) 109,-

**Final Fantasy VII (Nov) 109,-**

Time Crisis (mit Pistole)(Nov) 159,-

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 Rückschlag anfordern. **Bestellannahme bis 20 Uhr.**

LIMITIERTE AUFLAGE:
SONY PLAYSTATION - SILVER
DEL., 2 CONTROLLER + MEMORY CARD
NUR SO VIEL ANGEBOT! BEHALTEN!

323

Play Station

SONY PLAYSTATION	289,-
DT., CONT. PAD, SCART U. DEMO-CD	
INKL. ORIG. SONY TASCHE	
NUR SOLANGE VORRAT REICHT !	
CONTROL PAD ORIG.	44,-
ANALOG CONTROL PAD	59,-
(ZWEI STEUEREINHEITEN)	
PSX 1 COLOUR PAD	34,-
NAMCO NEGCON PAD	89,-
NAMCO ARCADE COMB. STICK	89,-
ANALOG STICK	119,-
MAUS INKL. MAUSPAD	59,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
MULTI TAP	69,-
LENKRAD MAD CATZ (MIT PEDALE)	119,-
HYPERBLASTER PISTOLE	59,-
PREDATOR GUN PISTOLE	69,-
GAME BUSTER SCHUMMELMOD.	84,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	29,-
MEM. CARD 15 BLOCKS ORIG.	39,-
MEM. CARD PLUS 120 BLOCKS	69,-
MEM. CARD PLUS 360 BLOCKS	89,-
MEM. CARD PLUS 480 BLOCKS	99,-
MEM. CARD PLUS 720 BLOCKS	109,-
BAG BUNDLE, INKL. TASCHE,	
CONTROL PAD, MEMORY CARD	
ANTENNENKABEL	39,-
2XTREME GAMES	79,-
4-4-2 FUSSBALL	69,-
ABE'S ODDYSEE - ODDWORLD	94,-
ACE COMBAT 2 (NOV)	89,-
ACTUA GOLF 2	89,-
ACTUA TENNIS (OKT)	89,-
AGENT ARMSTRONG (OKT)	84,-
ATARI ARCADE'S GREAT.	74,-
AUTO DESTRUCT (NOV)	89,-
AYRTON S. KART DUEL 2 (NOV)	84,-
BALLBLAZER CHAMPIONS	89,-
BAPHOMET'S FLUCH 2 (DEZ)	89,-
BATMAN & ROBIN (NOV)	84,-
BATTLE STATIONS	84,-
BEAST WARS	89,-
BROKEN HELIX (OKT)	99,-
BUBBLE BOBBLE 2	79,-
BUBSY 3D	99,-
BUG RIDERS (OKT)	84,-
BUST A MOVE 3 (OKT)	89,-
CARNAGE HEART	79,-
CASTLEVANIA (OKT)	94,-
COLONY WARS (NOV)	89,-
COMM. & CONQUER 2 (NOV)	99,-
CONSTRUCTOR (NOV)	89,-
CONTRA LEGACY OF WAR	79,-
COURIER CRISIS (NOV)	89,-
CRASH BANDICOOT	109,-
CRASH BANDICOOT 2 (DEZ)	109,-
CROC (OKT)	89,-
CROW CITY OF ANGELS	79,-
DEADLIGHT CONFLICT	84,-
DEATHTRAP DUNGEON (NOV)	89,-
DESTRUCTION DERBY 2	99,-
DISCWORLD 2 (NOV)	99,-
EXPLOSIVE RACING	89,-
FANTASTIC 4	84,-
FATAL FURY	79,-
FIFA SOCCER '98 WM QLF (OKT)	89,-
FIGHTING FORCE (OKT)	99,-
FINAL FANTASY VII (NOV)	109,-
FORMEL 1 97	109,-
FORMULA KARTS	99,-
FROGGER (NOV)	89,-
G-POLICE (OKT)	109,-
GRAND THEFT AUTO (NOV)	89,-
HEAVEN'S GATE (OKT)	89,-

nur solange Vorrat reicht

AIR COMBAT - PLATINUM	49,-	NBA LIVE 97	69,-
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	49,-	NHL 97	69,-
BUST-A-MOVE 2 - PLATINUM	49,-	OLYMPIC SOCCER	39,-
DESCENT 2	79,-	PGA TOUR 96 - PLATINUM	49,-
DESTRUCTION DERBY - PLAT.	49,-	RIDGE RACER - PLATINUM	49,-
EXHUMED	79,-	ROAD RASH - PLATINUM	49,-
FADE TO BLACK - PLATINUM	49,-	SAMPRAS EXTREME TENNIS	54,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM	49,-	STARWINDER	39,-
FIFA SOCCER 97	69,-	TEKKEN - PLATINUM	49,-
GREML. ACTUA SOCCR - PLAT.	44,-	TRUE PINBALL - PLATINUM	49,-
INT. TRACK & FIELD PLATIN.	44,-	WORMS - PLATINUM	44,-
KONAMI OPEN GOLF	49,-		

HERC'S ADVENTURE	89
HERCULES (OKT)	89
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	99
JERSEY DEVIL (NOV)	99
JOE BLOW	99
JURASSIC PARK: LOST WORLD	89
KURUSHIL (OKT)	84
LUCKY LUKE (NOV)	94
MADDEN NFL '98	84
MAGIC THE GATHERING	89
MASS DESTRUCTION	84
MDK (NOV)	89
MEGA MAN 8 (NOV)	89
MEGA MAN BATTLE CHASE	89
MICRO MACHINES V3	94
MIDNIGHT RUN	99
MONOPOLY (OKT)	89
MONSTER TRUCKS (NOV)	89
MOTO RACER (OKT)	89
MOTOR MASH	89
MUSEUM PIECE 4	79
MUSEUM PIECE 5 (OKT)	79
NANOTEK WARRIOR	89
NASCAR '98 (OKT)	84
NBA '98 (OKT)	89
NBA HANGTIME	99
NEED FOR SPEED II	89
NHL '98 (OKT)	89
NHL BREAKAWAY (OKT)	84
NHL OPEN ICE	99
NHL POWERPLAY HOCKEY 98	84
NIGHTMARE CREATURES (OKT)	89
NOTE	89
NUCLEAR STRIKE (OKT)	89
OVERBOARD	89
PANDEMONIUM	69
PANDEMONIUM 2 (NOV)	84
PARAPPA THE RAPPER (OKT)	79
PGA TOUR '98 (OKT)	84
PLAYER MANAGER	89
PORSCHE CHALLENGE	79
POWER RANGERS PINBALL	99
PSYCHIC FORCE	79
RAPID RACER (OKT)	89
RESIDENT EVIL DIRECT.CUT (NOV)	84
RISIKO (OKT)	89
ROSCO MCQUEEN (OKT)	89
SENTIENT	99
SIM CITY 2000	84
SOUL BLADE	99
SOVIET STRIKE	84
SPEEDSTER	89
SPIDER	84
STREETFIGHTER EX PLUS (NOV)	89
SUIKODEN	89

SUPER FOOTBALL CHAMP.	94.
SUPER PANG COLLEC. (NOV)	94.
SYNDICATE WARS	84.
TEKKEN 2	109.
TENNIS ARENA (DEZ)	99.
TEST DRIVE 4 (NOV)	89.
TEST DRIVE OFF-ROAD	89.
TETRIS PLUS	79.
TIGER SHARK	89.
TIME CRISIS (MIT PISTOLE) (NOV)	159.
TOMB RAIDER	84.
TOMB RAIDER 2 (NOV)	99.
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29.
TOSHINDEN 3 (OKT)	89.
TOTAL DRIVIN'	84.
TOTAL NBA '97	79.
TRANSPORT TYCOON	89.
VIRTUAL BASEBALL '97	84.
VIRTUAL POOL	74.
VMX RACING	89.
V-RALLY	89.
WARCRAFT II	89.
WCW VS. THE WORLD	94.
WING COMMANDER IV	84.
WING OVER	89.
WRECKING CREW	99.
X-COM 2 TERROR FR. THE DEEP	95.
XEVIOUS 3D	79.
Z (NOV)	84.

Sega Saturn

SEGA SATURN	289
DRAGON FORCE	89
LAST BRONX (OKT)	89
SEGA TOURING CAR (NOV)	109

Nintendo 64

NINTENDO 64	299,-
BLAST CORPS	119,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	139,-
MARIO KART 64	89,-
TUROC DINOSAUR HUNTER	129,-

**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-GEB.

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an Versand per NN DM 6,40 zzgl. Nachnahmegebühr (nur Euroschecks) DM 4,-; Versand und Laden: Preisrücker, Änderungen vorbehalten; UPS DM 15,-; Porto Ausland DM 18,- • Ladepreise können abweichen, bei Vork (nur Euroschecks) DM 4,-; Versand und Laden: Preisrücker, Änderungen vorbehalten; UPS DM 15,-; Porto Ausland DM 18,- • Ladepreise können abweichen, Erscheinungstermine ohne Gewähr. **HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT. Fax 0931/5716022**

Alla Spiela dt Version * Alla Spiela dt Version * Alla Spiela dt Version * Alla Spiela dt Version

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTER-
SPIEL SPEZIALVERSAHNDLIER 100% AUF DER E3-N-MESSE

Cybermedia 08233 74010

0931 35 45 222

ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ

oder 0180 5211844

Noch nie war Eishockey so **cool!**

90% Video Games

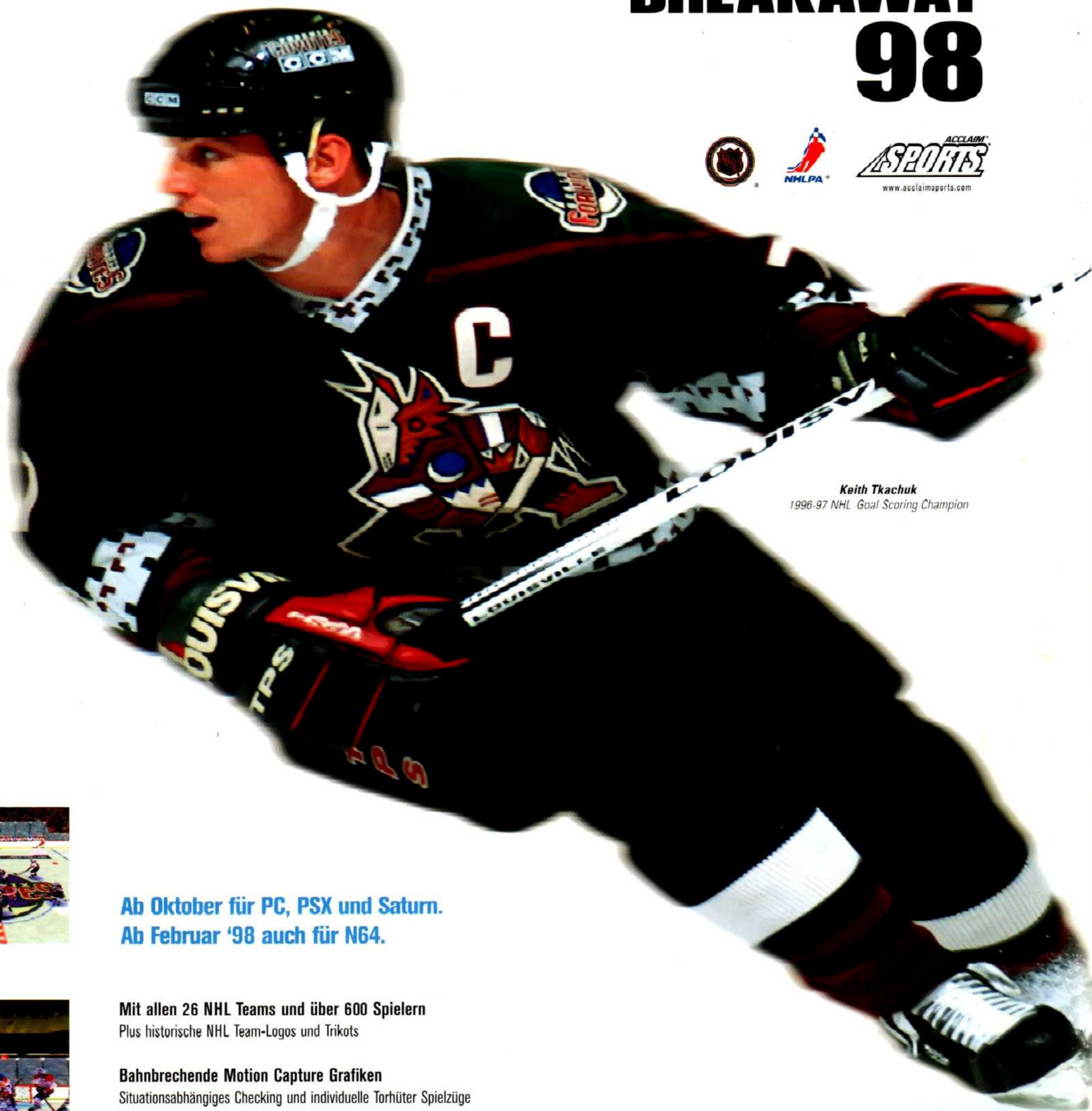
90% Next Level

88% Maniac

NHL BREAKAWAY™ 98



www.acclaimsports.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