Das meistverkaufte Videospielemagazin (IVW 1/98)

Das einzige PlayStation Magazin mit offizieller Demo-CD!

PlayStation

DM 12,80
S 95,- sfr 12,80
Ifr 310,- hfl 15,95

Das offizielle PlayStation Magazin

Nr. 7/98

DEAD OR ALIVE

IM TEST

Treasures of the Deep
Frankreich '98 – Die WM
Wreckin Crew

IN DER MACHE

Messiah
Cardinal Syn
Metal Gear Solid

SPECIAL

Formel 1:
Virtual & Reality

'98 WLS WORLD LEAGUE SOCCER

WM-Tickets zu gewinnen!

AUF DER CD

Spielbare Demos:
- Bomberman World
- Dead Or Alive
- Gran Turismo
- WCW Nitro
- Kick Off World
- Klonoa

Best of PlayStation-Hotline:
Die am häufigsten gestellten Fragen und Antworten auf einen Blick!

4 394167 712804 07

Alles

02:57

eine Frage der Ehre



Jeder Fehler schmerzt.

Jede Kurve verlangt Dein ganzes Fahrkönnen,
jeder Power-Slide gibt Dir ein Stück Ehre zurück.

Schlamm, Schnee und Regen fordern den ganzen Mann,
Fahrzeugschäden Dein Serviceteam.

Nur Du und Dein Co-Pilot bezwingen
die 52 Strecken in acht Ländern.

Nimm die Herausforderung an!

- Fahrzeugschäden wirken sich direkt auf das Fahrverhalten aus
- Experten-erprobtes Fahrverhalten
- 4 Super-Special-Stages für spannende Zweikämpfe
- Der "Meister" persönlich unterrichtet in die Kunst der "Slides und Drifts"
- Ur-Quattro gegen Subaru Impreza WRC

VON DEN "MACHERN" VON TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP™

BRAVO SCREENFUN
"Rallye-Feeling vom Allerfeinsten"

MAN!AC
"Colin McRae Rally deklassiert die Rallye-Konkurenz"

GAMESTAR
"Das erste Rennspiel das den Zusatz Rally zu Recht trägt"

PLAY PLAYSTATION
"Die ultimative Rallye-Simulation"







Mit der Lizenz zum
Rasen vom Rallye-Weltmeister
COLIN McRAE

COLIN McRAE RALLY

www.colinmcrae.com

Schnell, hart und dreckig!

PlayStation

Codemasters®

PC CD ROM Windows 95

© 1998 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters". All Rights Reserved. Codemasters® is a registered trademark owned by Codemasters Limited.
Colin McRae Rally is a trademark being used under licence by Codemasters. All other marks are trademarks of their respective owners.

Editorial

Summer Time

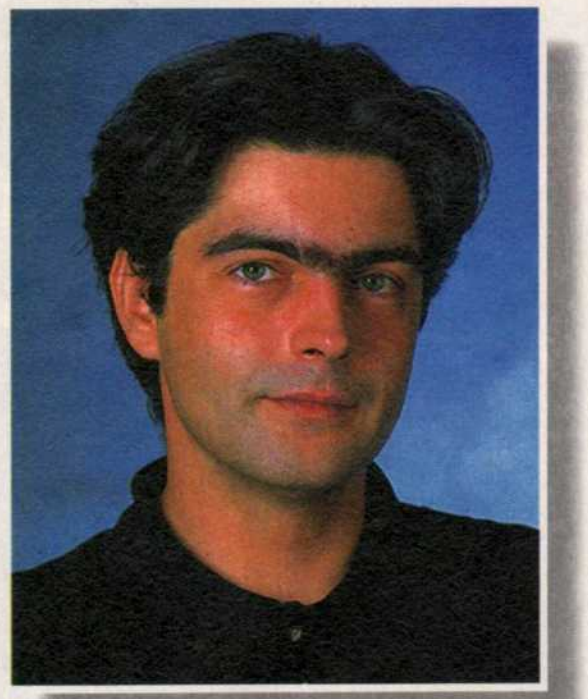
Das wird ein toller Sommer. Nicht nur, daß derzeit die Fußball WM in Frankreich läuft – auch auf der PlayStation stehen uns richtig heiße Zeiten bevor.

Den Anfang hat letzten Monat bereits Gran Turismo gemacht. Wer trotz der Traumnote von 1,4 bislang noch gezögert hat, sich den Edel-Racer zu besorgen, sollte einen Blick auf unsere aktuelle Demo-CD werfen. Die spielbare GT-Demo wird Sie mit Sicherheit überzeugen.

Nach Gran Turismo stehen mit "Dead or Alive", "Tekken 3" und "Parasite Eve" schon die nächsten Top-Hits in den Startlöchern. Während "Dead Or Alive" schon fertig ist (Test auf. S. 44, spielbare Demo auf CD), müssen sich die Tekken- und Square-Fans leider noch etwas gedulden. Beide Titel wurden natürlich auf der größten Computer- und Video-Spiele Messe, der E3 in Atlanta, vorgestellt; ebenso wie Konamis Spionage-Thriller "Metal Gear Solid".

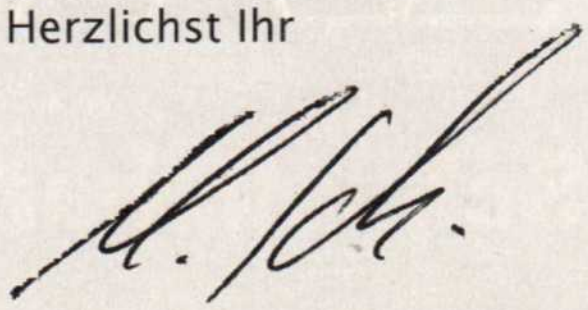
Den E3-Messebericht können wir Ihnen aus Termingründen zwar erst im nächsten Heft präsentieren, erste Infos zu M.G.S. finden Sie dagegen schon in dieser Ausgabe (ab S. 32). Zwei Tage vor Redaktionsschluß lud uns Konami zu einer Vorabpräsentation ein. Da gab es natürlich kein Halten mehr. Der Redaktionsplan wurde umgeworfen, der Inhalt geändert und Jan "Gecko" Binsmaier düste nach Frankfurt, fuhr am selben Abend zurück und schrieb nachts auch noch gleich seinen MGS-Artikel. Der Aufwand hat sich gelohnt – mit Metal Gear Solid hat Konami das vermutlich bislang beste PlayStation-Spiel aller Zeiten in der Mache – und das konnten und durften wir Ihnen natürlich auf keinen Fall vorenthalten.

Apropos in der Mache. Schon seit einiger Zeit wollten wir das Entstehen eines Spiel, von Anfang an verfolgen; von den ersten Entwürfen bis zum fertigen Spiel quasi hautnah dabei sein. Bei "Messiah" – dem neuesten Game aus dem Hause Shiny Entertainment – konnten wir diese Idee jetzt umsetzen. Auf Seite 22 präsentieren wir Ihnen das erste Kapitel unseres Entwicklungs-Tagebuchs. Lassen Sie uns doch wissen, ob Ihnen diese Art der Vorberichterstattung gefällt. Am besten, Sie benutzen dafür gleich unseren Fragebogen auf Seite 38.



Zum Schluß noch einige Interna: Kollege Menzel war im vergangenen Jahr ein Vorbild an Pünktlichkeit. Kaum bricht der Tag an, schon sitzt er in der Redaktion und arbeitet, was das Zeug hält. Auch hat er inzwischen die tiefere Bedeutung des Wortes "Redaktionsschluß" verinnerlicht. So viel Engagement muß natürlich honoriert werden. Zur Belohnung bekommt er einen neuen zweiten Vornamen und heißt daher ab sofort Moritz "Ich durfte nach Atlanta" Menzel – auch wenn das bedeutet, daß er den Messebericht ganz allein schreiben darf.

Herzlichst Ihr



Michael Schmittner
Chefredakteur

Das offizielle PlayStation Magazin

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

REDAKTION
Stellvertretender Chefredakteuer: Jan Binsmaier (jb)
Leitende Redakteurin: Patricia Beischl (pat)
Redakteur: Moritz Menzel (mom)

REDAKTIONSASSISTENZ
Catharina Brieden

FREIE MITARBEITER
Olaf Bernhard, Ingo Böhme, Henrik Fisch,
Nico Hartmann, Artur Hoffmann, Michael Schmithäuser

LEKTORAT: Ursula Böhme

HOTLINE
Donnerstags von 14.30-18.00 Uhr
Telefon: 0 81 21/95-12 53

E-MAIL ADRESSE DER REDAKTION
mail@playstation-magazin.de

LAYOUTS, GRAFIKEN UND DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Gruber Str. 46b, 85586 Poing

TITEL: Journalsatz GmbH

GESCHÄFTSFÜHRUNG
Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

ANSCHRIFT DES VERLAGES
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Str. 46a, 85586 Poing
Postfach 11 29, 85580 Poing
Telefon: (0 81 21) 95-0
Telefax: (0 81 21) 95-11 99

VERLAGSLEITUNG MARKETING/VERTRIEB
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic
(verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Sacha-Sam Zöttl,
Tel. (0 81 21) 95-12 77
Ilka Krebs, Tel. (0 81 21) 95-12 75

MARKENARTIKEL
Christian Buck (-11 06)

INTERN. ACCOUNT MANAGER
Andrea Rieger, Tel. 0 81 04/66 84 58
Telefax: 0 81 04/66 84 59

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (0 81 21) 95-14 74

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
E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31
74523 Schwäbisch-Hall

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PlayStation Magazin, CSJ, Postfach 140220
80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 200 281-22
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 110,–
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:
PlayStation Magazin, Leserservice, CSJ
Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 200 281 22
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen
Verrechnungsscheck möglich.
Die EU-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt.

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 Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen Bestimmungen sind zu beachten. Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der Programme, Schaltpläne 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 urheberrechtlich geschützt durch Future Publishing Limited, England 1997. Alle Rechte vorbehalten.
Weitere Informationen zu "Official PlayStation Magazine" und zu anderen Magazinen von Future Publishing können Sie über das World Wide Web abrufen:
http://www.futurenet.co.uk./home.html

Titel: Sony Computer Entertainment

Angespielt

22 In der Mache: Messiah (Tagebuch Vol. 1)
24 In der Mache: ISS Pro '98
28 In der Mache: O.D.T.
30 In der Mache: Cardinal Syn
32 In der Mache: Metal Gear Solid
40 X-Men vs. Street Fighter

PlayTest

44 Dead Or Alive
48 Tomi Mäkinnen Rally
50 World League Soccer
52 Everybody's Golf
56 Azure Dreams
58 Treasures of the Deep
64 Frankreich '98 – Die Weltmeisterschaft
68 WCW Nitro
70 Versus
74 Klonoa
76 Wayne Gretzky 3D Hockey
78 Street Fighter Collection
80 Phat Air – Snowboarding Extreme
84 Point Blank
88 Wreckin Crew
94 Road Rash 3D
98 Wild Arms
102 Neue Hardware

Titelthemen

22 Messiah
Wenn Shiny Entertainment – die Macher solch legendärer Spiele wie "Earthworm Jim" und "MDK" – über 18 Monate an einem neuen Shooter stricken, gibt es sicher einiges zu berichten. Werfen Sie mit uns einen Blick in die geheimen Aufzeichnungen der "Messiah"-Entwickler.

30 Cardinal Syn
Wer "Soulblade" mochte, wird von "Cardinal Syn" begeistert sein. Noch kaum umworben, kommt im Sommer ein neues Waffen-Beat'em-Up in den Handel, das mit erstaunlicher Grafik und einer präzisen Steuerung aufwartet.

58 Treasures of the Deep
Mit "Treasures of the Deep" erblickt eine ganz neue Generation von Shootern das Licht der PSX-Welt. Der Ort der Handlung: Die Ozeane dieser Welt!

88 Wreckin Crew
Nach der Flut der ultrarealistischen Racer mutet "Wreckin Crew" wie ein Relikt aus den Kinderschuhen der PlayStation an. Dabei setzt dieses Game nicht nur neue Maßstäbe im Funracer-Genre – es macht auch tierisch Spaß!

110 Formel 1: V & R
"Virtual" – das ist das Formel 1-Spiel auf der PlayStation. "Reality" – das ist Formel 1 hautnah. Begleiten Sie uns auf einem Rundgang hinter die Kulissen eines Grand-Prix-Rennens.

Auf einen Blick

4 Editorial
5 Inhalt
8 News allgemein
12 Japan-News
14 USA-News



15 Australien-Besuch
18 WM-Verlosung
19 Leserbriefe
22 Angespielt
38 Fragebogen
44 Im Test
105 Best of Hotline: Die am häufigsten gestellten Fragen
108 Mental Kombat
110 Formel 1: Virtual & Reality



114 Tips, Tricks, Cheats
122 Vorschau 8/98

Die offizielle PlayStation Magazin-CD


Bomberman World


Dead Or Alive


Gran Turismo




Kick-off-World

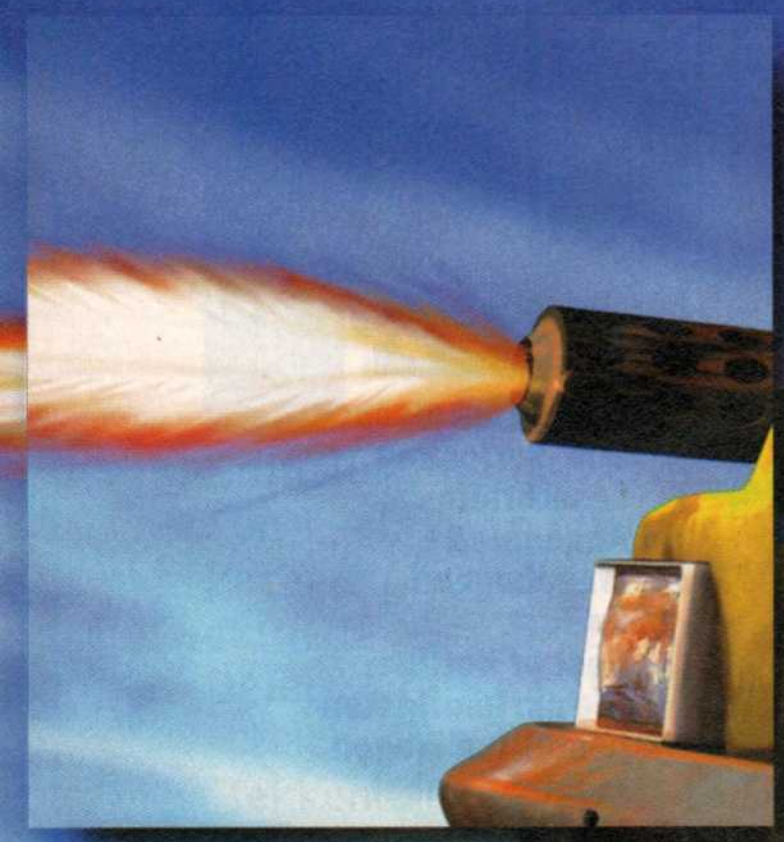

WCW Nitro


Klonoa

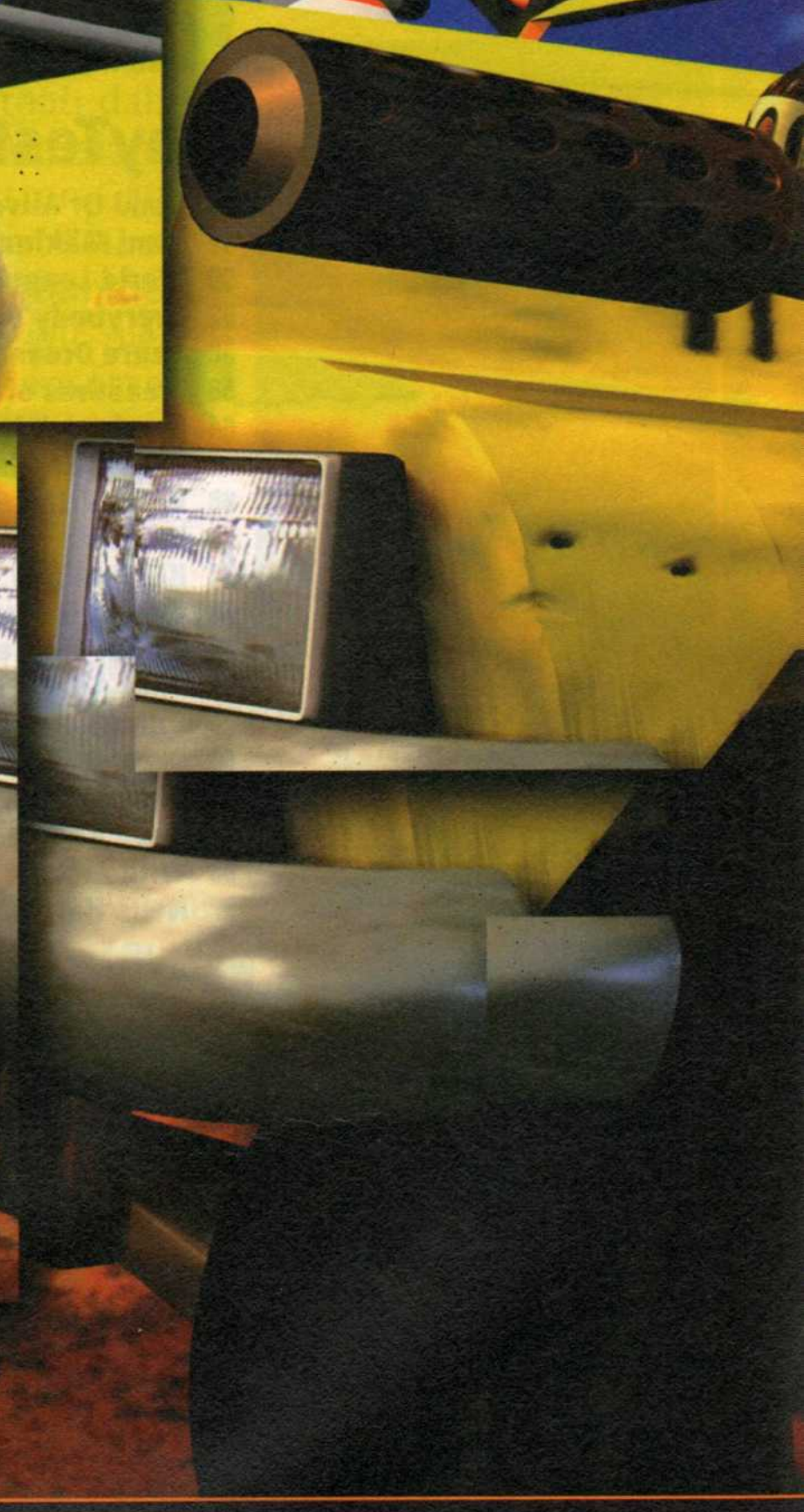
Spielbare Demo

selbstablaufende Demo

WENN DIE WELT NICHT HÖREN WILL,







PlayStation™

Luxoflux

NBG VERLAG Tel. 09471-70170





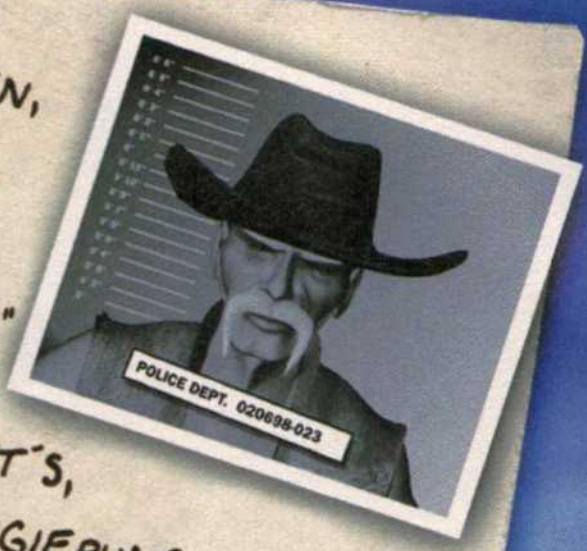


Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Vigilante 8 ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. © 1998 Activision, Inc. Luxoflux ist ein Warenzeichen der Luxoflux Corp. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert von Sony Computer Entertainment Americ

ACTIVISION®

ANN MUSS SIE FÜHLEN!

GESTATTEN, CONVOY - BOSS DER "VIGILANTES"



MIR REICHT'S, DASS DIE REGIERUNG UNSER LAND VON DEN "COYOTES" AUSPLÜNDERN LÄSST! DA NEHME ICH DAS GESETZ LIEBER SELBST IN DIE HAND...

VIGILANTE 8™

- Acht komplett zerstörbare Schauplätze
- Acht Muscle Cars, Trucks u. a. abgedrehte Wagen
- Durchschlagende Waffen und Attacken
- Ultraschnelle 3D-Grafik und Effekte
- Zweispielerkampf über geteilten Bildschirm
- Cockpit- oder Windschattenansicht

WWW.ACTIVISION.DE

ZUM DURCHDREHEN GUT!

ndung auf der PlayStation-Spielkonsole. PlayStation und das PlayStation-Logo sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Update

Gamester sorgt für Nachschub

Wie mittlerweile jeder weiß, ist Sony nicht mehr allein auf weiter Flur, was die Produktion von hochwertigem PSX-Zubehör betrifft. Die Konkurrenz ist stark wie nie zuvor. Wenn sie auch nicht immer an die Top-Qualität der Originalprodukte heranreichen, überzeugenden sie doch meist durch den Preis.

PSX-Rumble-Force-Wheel



Wie das Wörtchen "Rumble" schon sagt, leitet dieses Lenkrad Vibrationen an den Spieler weiter. Somit bekommen Sie am eigenen Leib zu spüren, wenn Sie gegen die Leitplanke krachen oder ein anderes Auto streifen. Der Clou ist: Das Lenkrad benötigt keine zusätzlichen Batterien. Es wurde ein Kondensator integriert, der sich vom Controller-Eingang der PlayStation mit Strom auflädt und diesen dann an die Vibratoren weitergibt. Mit Hilfe zweier Regler läßt sich auch die Intensität des Rütteleffekts einstellen. Bemerkenswert ist auch, daß das Lenkrad bei jedem Rennspiel funktioniert, und nicht nur bei den neuen. Für die populärsten Games liegt ein Vorschlag für die Einstellung beider Regler bei. Für die weniger bekannten und brandneuen Titel müssen Sie dann selber ein wenig tüfteln. Gas- und Bremspedal gehören natürlich auch zum Set.

Info: Gamester
Verfügbar ab: Juni
Preis: 199 Mark

PSX-Dual-Analog-Joypad



Dieses neue Pad wird Sonys Dual-Analog-Controller mächtig paroli bieten: zwei Analog-Sticks, 10 Action-Buttons, Auto- und Turbofeuer, Zeitlupe und drei LEDs, die anzeigen, ob Sie den Digitalmodus oder einen der beiden Analogmodi eingeschaltet haben.

Info: Gamester
Verfügbar ab: sofort
Preis: ca. 50 Mark

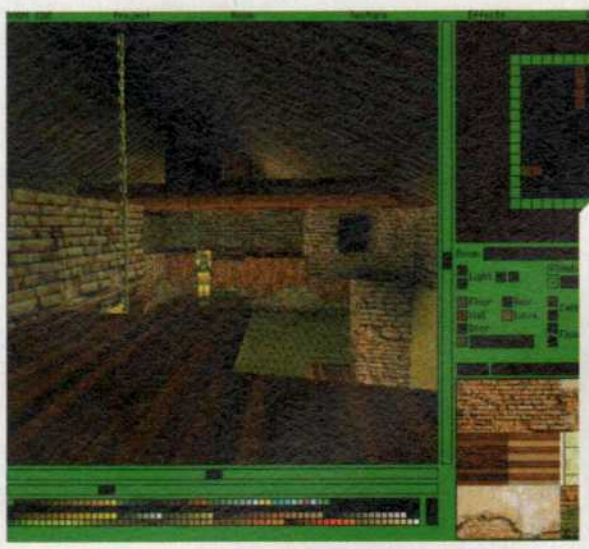
In einer der nächsten Ausgaben werden wir Ihnen einen ausführlicheren Test liefern.

In anderen Dimensionen

Tomb Raider

Alles begann am 25.11.1996: Lara Croft betritt zum ersten Mal die Bildfläche. Innerhalb von vier Monaten verkaufte sich das Spiel 250.000 mal. Bald hagelte es Auszeichnungen. "Tomb Raider" erhielt den "CTW Marketing Award" in Gold, die Entwickler wurden als "Developer of the Year" gekürt, und die PC-Version wurde das Spiel des Jahres in Deutschland, England, Spanien und Osteuropa. Bis heute hat Eidos 1.000.000 CDs in Deutschland, Österreich und der Schweiz verkauft, und die Auszeichnungen stapeln sich bis zur Decke.

Jetzt ist es offiziell: Auf der E3 in Atlanta wird "Tomb Raider 3" zum ersten Mal vorgestellt. Es scheint, als ob der Siegeszug von Miss Croft noch nicht zu Ende ist. Wir werden natürlich vor Ort sein und Ihnen einen ausführlichen Bericht liefern.



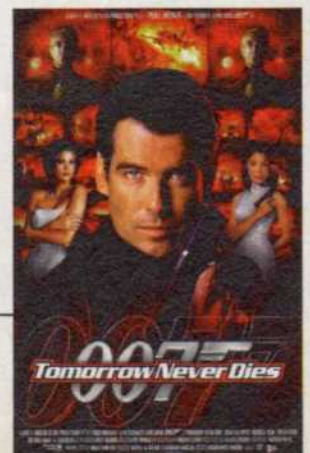


In the Service of the Queen

Tomorrow Never Dies

Der Agent, dem die schönsten Frauen zu Füßen liegen, wird seine nächste Mission auf der PlayStation beginnen. Doch hat der Titel nicht sehr viel mit dem Film gemeinsam – höchstens 30%. Vielmehr ist "Tomorrow Never Dies" eine Hommage an alle 007-Movies. In den einzelnen Levels jagen Sie Ihre Gegner unter Wasser oder mit einem Helikopter, verfolgen die Schurken mit einem Auto, oder schleichen sich per pedes in die Höhle des Löwen. Dabei dürfen Sie zwischen zwei verschiedenen Perspektiven wählen: Ego oder "Third Person". Natürlich wird Ihnen der altbekannte Q wieder mit technischem Firlefanz und Miss Moneypenny mit klugen Tips zur Seite stehen. Was etwas verblüfft: MGM's neues Produkt wird vermutlich keinen Multi-Player-Modus enthalten.

Der Titel erscheint im Herbst dieses Jahres.



www.ea.com

abgefAhren apokalyptisch ausgeflIPpt



PlayStation

ELECTRONIC ARTS™

© 1998 Electronic Arts. Road Rash, Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. PlayStation und sind Warenzeichen von Sony Entertainment

Reinkarnation

Return Fire II







Dem ein oder anderen dürfte der Vorgänger noch in Erinnerung sein. Der Titel war eines der ersten Strategiespiele für die Konsole überhaupt. Jetzt will EA ein Sequel entwickeln, das sich zwar an "Return Fire" anlehnt, aber dennoch frisch und unverkennbar ist. Die Programmierer verzichten auf die ursprüngliche Draufsicht und entschieden sich für die "modernere" Ego-Perspektive. In den Leveln müssen Sie häufig zwischen den verschieden "Fahrzeugen" wechseln, um die Missionen erfolgreich zu meistern. Bei einem Einsatz z.B. zerstören Sie mit Ihrem Hubschrauber diverse Gebäude und Hindernisse, müssen dann zu Ihrer Basis zurückkehren und erledigen mit einem Panzer die feindlichen Bodentruppen.

Noch steckt das Spiel in den Kinderschuhen, und die Infos sind dürftig, so daß wir uns noch ein wenig gedulden müssen, bis neue Details zu uns durchdringen.

Atlanta – für drei Tage das Zentrum des Universums

Electronic Entertainment Expo – E3

Am 28. Mai ist es wieder soweit: Die größte Video- und Computerspielemesse der Welt öffnet für drei Tage ihre Pforten. Alles, was Rang und Namen hat, wird sich in Atlanta versammeln, um über die kommenden Flops und Tops der Branche zu berichten. Im folgenden sehen Sie eine kurze Auflistung der wichtigsten Messeneuheiten, die gezeigt werden. Allerdings ist es fraglich, inwiefern die Release-Termine eingehalten werden, und ob alle Spiele als Pal-Version erscheinen. In der nächsten Ausgabe des Offiziellen PlayStation Magazins erfahren Sie dann in unserem ausführlichen Messebericht, auf welche Produkte Sie sich freuen dürfen.

Firma	Titel	Erscheinungstermin
Acclaim	Wild 9's	Winter 98
Acclaim	Messiah	Winter 98
Acclaim	WWF Warzone	Winter 98
Acclaim	Earthworm Jim 3D	Winter 98
Acclaim	Constructor	Herbst 98
Acclaim	Batmann & Robin	Sommer 98
Acclaim	South Park	Frühling 99
Acclaim	Blood Shot	Frühling 99
Acclaim	Revolt	Frühling 99
Activision	Vigilante 8	Sommer 98
Activision	Tenchu	Winter 98
Activision	Apocalypse	Winter 98
Eidos	Tomb Raider III	unbekannt
Eidos	Ninja – Shadow of Darkness	unbekannt
Eidos	Warzone: Nuclear Winter	unbekannt
Eidos	Omrikron	unbekannt
EA	Madden NFL 99	Herbst 98
EA	Tiger Woods	Herbst 98
EA	World Cup 99	Sommer 98
EA	Nascar 99	Herbst 98
EA	NCAA Football 99	Herbst 98
EA	NHL 99	Herbst 98
EA	Trible Play 99	Sommer 98
EA	Small Soldiers	Herbst 98
EA	L.A.P.D. 2100 AD	Herbst 98
EA	Moto Racer 2	Herbst 98
EA	Populus: The Beginning	Herbst 98
EA	Frankreich 98	Sommer 98
EA	Boxing 99	Herbst 98
Sony	Cool Boarders 3	Herbst 98
Sony	Crash Bandicoot 3	Herbst 98
Sony	Dark Guns	Winter 98

Firma	Titel	Erscheinungstermin
Sony	Diabolical Adventure Tobu	Herbst 98
Sony	Legion	Herbst 98
Sony	Medi Evil	Herbst 98
Sony	NFL Gameday 99	Herbst 98
Sony	NHL Faceoff 99	Herbst 98
Sony	Rally Cross 2	Herbst 98
Sony	Syphon Filter	Herbst 98
Sony	Tomba	Sommer 98
Sony	Turbo Prop Racing	Sommer 98
Sony	Twisted Metal 3	Herbst 98
Sony	War Hawk 2	Herbst 98
GT	Dead Ball Zone	Sommer 98
GT	Rouge Trip	Herbst 98
GT	Streak	Herbst 98
GT	Oddworld 2: Abe's Exoddus	Herbst 98
GT	Invasion from Beyond	unbekannt
Namco	Tekken 3	Herbst 98
Namco	Pac Man 3D	unbekannt
Namco	Tales of Destiny	unbekannt
Infogrames	Heart of Darkness	Sommer 98
Infogrames	Looney Toons (Serie)	Winter 98
Infogrames	Viper	Sommer 98
Infogrames	Aeronauts	Herbst 98
Konami	Silent Hill	Winter 98
Konami	Kensei: Sacred Fist	Winter 98
Konami	G-Shock	Winter 98
Konami	Metal Gear Solid	Herbst 98
Konami	C: The Contra Adventure	Sommer 98
Konami	Poy Poy 2	Herbst 98
Konami	Bottom of the 9th '99	Sommer 98
Konami	Azure Dreams	Sommer 98
Konami	Int. Superstar Soccer '98	Sommer 98

Männer in Schwarz

Ninja – Shadow of Darkness





Nach der erfolgreichen "Tomb Raider"-Reihe kündigt sich ein neues Highlight von EIDOS an: "Ninja – Shadow of Darkness". Sie begleiten den Kämpfer Kurosawa auf seiner Reise durch eine düstere Mythenwelt. Hierbei erlernen Sie über 50 verschiedene Kampftechniken, um gegen die mächtige Armee des Kriegsherren Katasaki zu bestehen. Ihr Ziel ist es, das Land vor der Hölle zu retten und die Welt von Goblins, Drachen und Trollen zu befreien. Auf Ihrem Weg durch zwölf verschiedene 3D-Welten gelangen Sie in den Besitz mächtiger Waffen, Zauberformeln und neuer Kampfstile. Das Game ist eine Mischung aus rasanter und klassischer Arcade-Action und wird durch eine detaillierte Story abgerundet.

Spätestens im Herbst wird EIDOS' neues Action-Adventure in den deutschen Läden stehen. Bisher wurden noch keine offiziellen Bilder freigegeben, doch findet man hin und wieder etwas in den Nischen des Internets.

Top 10

1. Tomb Raider 1
2. Fifa '98
3. Crash Bandicoot
4. Tekken 2
5. Porsche Challenge
6. Destruction Derby 2
7. Tomb Raider 2
8. Need for Speed 3
9. Formel 1 '97
10. Rayman

MediaMarkt

ermittelt von Karstadt Deutschland

Aller guten Dinge sind drei

Für Crystal Dynamics kündigt sich ein vielversprechender Herbst und Winter an. Mit "Akuji the Heartless", "The Unholy War" und "Legacy of Kain: Soul Reaver" sind drei Spiele in Arbeit, die visuell nahtlos an das grafisch perfekte "Gex 3D" anknüpfen werden. Kein Wunder, denn die Programmierer greifen auf dieselbe Grafikengine zurück.

Voodoo-Magic

Akuji the Heartless







In Crystal Dynamics' neuestem 3D-Action-Adventure dreht sich alles um die mystische Kunst, Löcher in Puppen zu stechen. Auf diese Weise werden unliebsamen Menschen Schmerzen zugefügt. Die Bewohner von Marmora leben seit Menschengedenken in Krieg untereinander. Die mächtigsten Familien kämpfen um die Vorherrschaft im Dorf. Dem Voodoopriester Murat gelingt es letztendlich durch eine geschickte Politik, seinen zweiten Sohn, Akuji to Kesho, mit der ältesten Tochter der Grimaldi-Sippe zu verheiraten. Somit gilt seine Familie als die mächtigste. Doch am Hochzeitstag wird der Bräutigam vom eigenen Bruder ermordet, damit der "unnatürliche" Frieden ein Ende hat.

Nun schlüpfen Sie in die Rolle des ermordeten Akuji und finden sich in der Hölle wieder. Sie müssen den Geist seiner Vorfahren finden, und mit Hilfe deren Kraft versuchen Sie, die Grenze zwischen der Hölle und Ihrer Heimatstadt zu durchbrechen. Dazu durchqueren Sie 14 Level und müssen sich gegenüber 30 verschiedenen Feinden durchsetzen. Als Sohn eines Voodoopriesters beherrschen Sie natürlich auch eine Reihe Zaubersprüche. Die ersten Screen-Shots sind schon bei uns eingetroffen. Allerdings müssen Sie in Bezug auf die Grafik noch Abstriche machen, da allesamt gerendert sind. Trotdem scheint der Titel schon sehr vielversprechend zu sein.

Es kann nur einen geben

The Unholy War



Bei "The Unholy War" führt Sie die Story auf den friedlichen Planeten Xsarra, auf dem zwei Stämme die Macht in Händen halten: die Ureinwohner, Arcanes, und die technisch fortschrittlicheren Teknos. Ihr Frieden beruht einzig und allein auf der Übereinkunft, daß nur reinrassige Nachkommen gezeugt werden dürfen. Der Vertrag wurde gebrochen, als zwei Zwillingsbrüder aus einer "unheiligen" Beziehung geboren wurden. Die Nachkommen, Vail und Jaron, wuchsen als bittere Rivalen auf und führen nun ihre verfeindeten Truppen in die Schlacht. Sie steuern dabei einen der 14 Kämpfer, wobei jeder seine ganz besonderen Fähigkeiten und Waffen hat. Z.B. fahren Sie auf einem Hovercraft oder wettern Zaubersprüche gegen Ihre Gegner. Laut Hersteller soll das Game ein sogenanntes " Multi-Player 3D Strategie/Prügel Spiel" sein. Was das im Endeffekt genau heißt, werden wir Ihnen hoffentlich bald sagen können.



Lizenz zum Beißen

Legacy of Kain: Soul Reaver

Am Nachfolger zum ultimativen Vampir-Spektakel "Legacy of Kain" wird ebenfalls gebastelt. Es erwartet Sie ein Adventure, das in graphischer Hinsicht an vielen Stellen mit 3D Umgebungen aufgepeppt wird. Es werden dreidimensionale Grafiken eingebaut, die Feinde bestehen aus 300 Polygonen und der Hauptcharakter aus sogar 550.

Die Story von Soul Reaver sucht ihresgleichen: Nach über 1.000 Jahren kehrt Kain aus der Hölle zurück und schart seine finstere Legion um sich. Sie schlüpfen dabei in die Rolle von Raziel – ein Untertan Kains – und müssen Seelen für Ihren Meister aus den Menschen saugen. Was Sie noch erwartet, erfahren Sie in einer unserer nächsten Ausgaben. Das Game soll im Februar 1999 erscheinen, so daß wir noch genügend Zeit haben werden, um Sie mit ausführlicheren Informationen zu füttern.





JAPAN-News

+++Ticker+++

+++Konami pfeift zum Anstoß+++ Am 4. Juni erscheint in Japan "World Cup '98 Soccer" von Konami. Die Firma sicherte sich alle offiziellen Spielernamen, Stadien und Maskottchen, kurz: Alles, was mit World Cup '98 in Verbindung steht.

+++Adventure von SNK+++ SNK ist bekannt für Beat'em-Ups und die Neo Geo-Konsole. Jetzt will der Hersteller das sichere Terrain verlassen und versucht sein Glück mit einem Adventure-Game für die PlayStation. Der bisheriger Titel lautet "King of Fighters Kyo" und soll noch diesen Sommer in Japan erscheinen.

+++Deception 2+++ Tecmos "Devil Deception" geht in die zweite Runde. Über den Titel ist man sich noch nicht im Klaren, doch wird schon fleißig daran gearbeitet.

+++Sega mit neuer Konsole+++ Nun ist es amtlich: Der japanische Konzern Sega wird noch dieses Jahr seine neue Konsole auf den Markt bringen. Der Arbeitstitel "Katana" hat ausgedient, die 128-Bit-Konsole wird "Dreamscape" heißen. Am 20. November 1998 dürfen japanische Kunden einkaufen gehen, deutsche Spieler müssen bis Anfang 1999 warten. Nach unserer Markteinschätzung dürfte spätestens dann wieder Handlungsbedarf bei Sony bestehen – die PlayStation 2 könnte dann recht schnell ein Thema werden...

+++Quietschende Reifen+++ Noch diesen Sommer wird Hodsons "Bomberman Fantasy Race" das Licht der Welt erblicken. Das Game ist ein Kart-Racer, bei dem Sie Bomben werfen und Puzzles lösen. In den Rennen gewinnen Sie Geld, und im Zwei-Spieler-Modus rätseln Sie sich durch verschiedenste Level.

PaRappa the Rapper läßt grüßen

Stolen Song

In diesem Game dreht sich alles um einen japanischen Gitarristen, der Ihnen gerade die ersten paar Takte des Titelsongs auf der Klampfe beibringen will. Doch unglücklicherweise wird der Rock-Star entführt. Ihre Aufgabe ist es, Ihren Lehrer zu finden, bevor sein großer Auftritt beginnt. Im Laufe des Spiels müssen Sie sich das Vertrauen der Bandmitglieder erarbeiten, seine acht größten Hits auf einer virtuellen Gitarre nachspielen und diverse Rätsel lösen. Natürlich dürfen Sie das Music-Adventure auch zusammen mit einem Freund spielen; dieser übernimmt dann die Drums.



Der Star, Tomoyasu Hotei, ist in Japan kein unbeschriebenes Blatt, sondern mit seinen 34 Jahren schon fast eine Legende in der örtlichen Musikbranche und hat über 20 Millionen Platten verkauft.

Was wird als nächstes erscheinen? Wie wäre es denn mit einem interaktiven Schreinemakers-Rhetorikkurs oder einem Alzheimer-Memory – wer am meisten vergißt, gewinnt.

An die Waffen und los

Elemental Gearbolt

Nach einem indizierten Ballergame bringt Sony Japan einen neuen Lightgun-Shooter für die PlayStation heraus. "Elemental Gearbolt" heißt das gute Stück und ist im besten Anime-Style gehalten. Mit Ihrer Heldin durchqueren Sie große Räume, schießen sich den Weg im Untergrund frei und machen die Lüfte unsicher. Sie dürfen zwischen drei verschiedenen Waffeneinstellungen wählen und diese wie in einem Rollenspiel a là "Final Fantasy VII" aufpeppen. Ihre erhaltenen Punkte teilen Sie auf die Durchschlagskraft und Geschwindigkeit der Waffen sowie auf anderen Fähigkeiten der Spielfiguren auf. Im Zwei-Spieler-Modus gehen Sie entweder gemeinsam auf die Monsterjagd, oder Sie machen sich gegenseitig die Hölle heiß.

Der erste Eindruck ist vielversprechend: schöne Grafik und wuchtiger Sound.





Es brodelt in der Gerüchteküche

Final Fantasy VIII

Nein, Sie haben sich nicht verlesen, und es ist auch kein Schreibfehler. Es wird definitiv eine Fortsetzung des ultimativen Rollenspiels "Final Fantasy VII" für Sonys graue Konsole geben. Allerdings existieren mehr Gerüchte als wirkliche Fakten. Es soll in ungefähr einem Jahr auf fünf CDs erscheinen. Diesmal werden vier Charaktere an einem Echtzeit-Kampf mitmischen und etwa 30 Spielcharaktere erscheinen. Das einzige, was vom Vorgänger übernommen werden soll, sind die Spielfiguren Cid und die Chocobos. Es ist vorgesehen, daß der achte Teil das neue Dual Shock Pad von Sony und den Analog Controller unterstützen wird.



Die Top 10

der Videospiele vom letzten Monat*

1. **Tekken 3** (PlayStation)
2. **Parasite Eve** (PlayStation)
3. **New Japan Pro Wrestling 3** (PlayStation)
4. **The King of Fighters '97** (Saturn)
5. **Jikkyou Power Pro Baseball 5** (N64)
6. **New Generation Evangelion Iron girlfriend** (Saturn)
7. **Gran Turismo** (PlayStation)
8. **The House of the Dead** (Saturn)
9. **Rebus** (PlayStation)
10. **Toki Meki Memorial Vol. 2** (PlayStation)

* ermittelt vom Videospielemagazin Famitsu, Japan

BRANDHEISS!

Sony Playstation – Spiele

Ace Combat 2	89,99
Alundra *	**88,00**
Ark of Time	79,99
Armored Core *	88,00
Ayrton Senna Kart Duell 2 *	89,99
Baphomets Fluch 2	89,99
Batman & Robin *	88,00
Battle Arena Toshinden 3	89,99
Battle Stations	89,99
Blasto *	79,99
Bloody Roar	89,99
Bomberman *	79,99
Bubble Bobble 2 *	89,99
Breath of Fire 3 *	99,99
Broken Helix	99,99
Bushido Blade	89,99
Bust-a-Move 3	59,99
Cart World Serie *	79,99
Castlevania	89,99
Circuit Breakers *	89,99
Colony Wars	89,99
Command & Conquer 1	109,99
Command & Conquer 2	99,99
Constructor *	89,99
Cool Boarders 2	89,99
Crash Bandicoot 2	89,99
Crime Killer *	**89,99**
Croc: Legend of the Gobbos	89,99
Dark Omen	89,99
Dead or Alive *	99,00
Deathtrap Dungeon	99,99
Diablo	89,99
Discworld 2	89,99
Down in the Dumps *	89,99
Dreams *	89,99
Dungeon Keeper *	89,99
Dynasty Warriors	99,99
Everybody's Golf *	79,99
Explosive Racing *	99,99
Formel 1 '97	109,99
Forsaken	89,99
Fighting Force	99,99
Final Fantasy VII	109,99
Flottenmannöver *	89,99
Frankreich '98 – Die Fußball-WM *	88,00
Frogger	89,99
Gex 3D	89,99
Ghost in the Shell *	**89,99**
Golden Goal	99,99
Grand Theft Auto	79,99
Gran Turismo	99,99
G-Police	109,99
Hard Boiled *	89,99
Heart of Darkness *	99,99
Hercules	89,99
Hugo *	99,99
Jeremy McGrath Supercross '98 *	89,99
Jet Rider 2	79,99
Klonoa *	88,00
Kula World *	89,99
Kurushi	79,99
Lost World: Jurassic Park	89,99
Lucky Luke	89,99
Madden '98 Football	89,99
Magic the Gathering	79,99
Manic Karts *	89,99
Medievil *	89,99
Men in Black *	**99,99**
Monopoly	89,99
Moto Racer	89,99
Nagano Winter Olympics '98	99,99
Nascar '98	89,99
NBA Fastbreak '98 *	79,99
NBA Live '98 (EA Sports)	89,99
NBA Pro '98	99,99
Need for Speed 3	89,99
Newman Haas IndyCar Racing	89,99
NHL Breakaway '98	79,99
NHL Hockey '98 (EA Sports)	89,99
NHL Powerplay Hockey '98 *	89,99
Nightmare Creatures	89,99
Ninja *	99,99
Nuclear Strike	89,99
Oddworld: Abe's Odyssee	89,99
One	89,99
Overboard	89,99
Pandemonium 2	89,99
Pet in TV *	79,99
PGA Tour Golf '98	89,99
Pitfall 3D	99,99
Point Blank *	89,99
Populous – The 3rd Coming *	89,99
Powerboat Racing	89,99
Premier Manager '98	**99,99**
Pro Pinball: Timeshock	89,99

Sony Playstation – Spiele

Rapid Racer	89,99
Rebel Assault 2	99,99
Return to Zork *	89,99
Risiko	89,99
Riven: The Sequel to Myst	109,99
Road Rash 3D *	88,00
Sentinel 2 *	**89,99**
Skull Monkeys	89,99
Snow Racer '98	89,99
Spice World *	49,99
Star Wars: Masters of Teräs Käsi	89,99
Super Pang Collection *	89,99
Syndicate Wars	89,99
Test Drive 4	89,99
Theme Hospital	89,99
TOCA Touring Car Championship	89,99
Tomb Raider 2	99,99
Tomb Raider 2-Lösungsbuch (Din A4)	19,95
Treasures of the Deep *	88,00
Vigiliante 8 *	99,00
Viva Football *	89,99
V-Rally	89,99
VR Baseball 99 *	99,99
Vs. *	99,99
WarCraft 2	89,99
War Games *	**89,99**
Wayne Gretzky Hockey '98 3D *	88,00
WCW vs. The World	99,99
Wing Commander 4	89,99
World League Soccer '98 *	79,99
World Rally Champion Tommi Mäkinen *	88,00
Wreckin' Crew *	99,99
WWF: Warzone *	89,99
Xenocracy *	89,99
Z	79,99
Zork Nemesis *	89,99

Preishits (solange der Vorrat reicht!)

adidas Power Soccer (Platinum Ed.)		49,99
Alien Trilogy (Platinum Edition)		39,99
Bust-a-Move 2 (Platinum Edition)		39,99
Casper	AKTION!	39,99
Contra	AKTION!	49,99
Crash Bandicoot 1 (Platinum Edition)		49,99
Crow: City of Angels	AKTION!	39,99
D	AKTION!	39,99
Descent 2	AKTION!	39,99
Destruction Derby 2 (Platinum Edition)		49,99
Disruptor	AKTION!	39,99
Fade to Black (Platinum Edition)		49,99
FIFA Soccer 96 (Platinum Edition)		49,99
Formel 1 '96 (Platinum Edition) *		44,00
Int. Superstar Soccer PRO (Platinum)		**49,99**
Int. Track & Field (Platinum Edition)		49,99
Lost Vikings 2	AKTION!	39,99
MDK		44,00
Pandemonium 1 (Platinum Edition)		49,99
PGA Tour Golf '96 (Platinum Edition)		49,99
Porsche Challenge (Platinum Edition)		49,99
Rayman (Platinum Edition)		49,99
Ridge Racer Revolution (Platinum)		49,99
Road Rash (Platinum Edition)		49,99
Rock 'n' Roll Racing 2 – Red Asphalt		44,00
Soul Blade (Platinum Edition) *		44,00
Soviet Strike (Platinum Edition)		49,99
Tekken 2 (Platinum Edition)		49,99
Thunderhawk 2 (Platinum Edition)		49,99
Tomb Raider 1 (Platinum Edition)		**49,99**
True Pinball (Platinum Edition)		49,99
Vandal Hearts	AKTION!	49,99
VR Baseball '97	AKTION!	39,99
WipEout 2097 (Platinum Edition)		49,99
Worms (Platinum Edition)		49,99

Sony Playstation – Zubehör

Sony Playstation Grundgerät incl. Joypad	299,00
Analog Joystick	119,99
Antennenkabel	39,99
Dominator-Joystick	59,99
Dual Shock Control Pad	**59,99**
Game Buster	89,99
Infrarot-Joypads (1 Paar)	79,99
Joypad	ab 29,99
Top Gear-Lenkrad incl. Pedale	139,99
Link-Kabel	29,99
Maus	59,95
Memory Card (15 Blocks)	29,99
Memory Card 360 (360 Blocks)	89,99
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99
Namco Arcade Combat Stick	109,99
neGcon (Control Pad)	89,99
Predator Lightgun	69,99
RGB-Scart-Kabel	29,99
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	19,99

Muß man haben!

Armored Core
Sony Playstation *
88,–

World Rally Tommi Mäkinen
Sony Playstation *
88,–

Unser Tip des Monats:

Frankreich '98
Die Fußball-WM

Rechtzeitig zur Fußball-WM erscheint der Nachfolger zu Fifa '98. Und EA Sports ist es doch tatsächlich gelungen, den Top-Hit noch einmal zu übertrumphen!

Sony Playstation *
88,–



Anton der Preisteufel empfiehlt:

Formel 1 '96
Sony Playstation *
44,–

MDK
Sony Playstation
44,–

Soul Blade
Sony Playstation *
44,–

Rock 'n' Roll Racing 2
Sony Playstation
44,–

Weitere Highlights im Juni:

Klonoa
Sony Playstation *
88,–

Road Rash 3D
Sony Playstation *
88,–

Neues Futter für die Playstation!

Batman & Robin
Sony Playstation *
88,–

Dead or Alive
Sony Playstation *
99,–

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse übersenden Sie uns bitte ein schriftliches Angebot per Fax bzw. Post oder wenden Sie sich einfach an unsere telefonische Bestellannahme bzw. an unser Verkaufspersonal in einer unserer Filialen.

Unsere Filialen:

Media Point
Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Media Point
Berlin – Charlottenburg
im Europa-Center
Tel.: (030) 265 53 644
U-Bahn Zoo+Ku-Damm
Bus 100,119,129, X9

Media Point
Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Media Point
Berlin – Mitte
Alexanderplatz 6
gegenüber Forum Hotel
Tel.: (030) 247 21 585
Parkplätze vor der Tür

Media Point EXPRESS
Berlin – Charlottenburg
Dahlmannstraße 1a
Tel.: (030) 327 01 956
S-Bhf. Charlottenburg
Bus 109, 119, 219

NEU! Ab Juni!

Media Point
Eberswalde
Eisenbahnstraße 82
Tel.: in Vorbereitung!
NEU! Media Point jetzt auch in Eberswalde!

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
Schloßstraße 129
gegenüber Forum Stegl.
Tel.: (030) 797 04 010
U9 W.-Schreiber-Platz

Media Point
Berlin – Neukölln
Jonasstraße 29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

Media Point
Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 434 90 991
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 125, 133, 222

Media Point
Berlin – Friedr.hain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790
U-Bahn 5 Rth. Friedr.h.
Tram 20,21 Bersarinpl.

Media Point EXPRESS
Berlin – Friedr.hain
Voigtstraße 39
am "Plaza-Center"
Tel.: (030) 422 56 506
U-Bahn 5 Samariterstr.

Media Point
Bernau
im "Forum Bernau"
Zepernicker Chaussee
Tel.: (03338) 75 66 24
S-Bahn Bernau

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

Media Point
Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10

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

Media Point

Versandzentrale
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr
(030) 794 72 111

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, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!

MasterCard VISA AMERICAN EXPRESS DINERS CLUB INTERNATIONAL

USA-News

+++Ticker+++

+++Final Fantasy Tactics+++ Der Nachfolger zum legendären "Final Fantasy VII" ist endlich in den USA erschienen. Es ist weitaus anspruchsvoller als der Vorgänger und für alle Rollenspiele-Cracks geradezu ein Muß.

+++MegaMan Legends+++ Der Erscheinungstermin des neuen MegaMan-Spiels ist von Juni auf September verschoben worden. Das Game ist schon fertig und wartet eigentlich nur noch darauf, ausgeliefert zu werden. Grund für die Verschiebung: Der Titel soll passend zur Ferienzeit erscheinen.

+++Game Boy goes PlayStation+++ Datel wird ein Gerät für die graue Konsole auf den Markt bringen, mit dem sich Game-Boy-Titel spielen lassen. Der Game Booster läßt sich an den Parallelport der PlayStation anschließen. In diesem Adapter sind ebenfalls Codes zu hunderten von Spielen einprogrammiert.

+++Soul Blade 2+++ Auf der E3 in Atlanta will Namco seinen zweiten Teil zu "Soul Blade" präsentieren. Somit hat der Hersteller neben "Tekken 3" ein ganz heißes Eisen im Feuer.

+++Tiny Tank: Up your Arsenal+++ MGM Interactive und die AndNow-Studios sind übereingekommen, ihr erstes Spiel zu entwickeln, das auf Originalcharakteren aus dem gleichnamigen Film und Comic basiert. Der Action-Shooter wird Ende 1998 in Amerika erscheinen.

Für Rauhbeine

NFL Xtreme

Den Europäern fehlt die richtige Begeisterung für Football. Kaum einer kann das "Ei" so werfen, daß es auch sein Ziel erreicht. Ganz zu schweigen von den Regeln, die fast keiner begreift. Für beinahe alle Konsolen sind Footballspiele erschienen, doch hat keines von ihnen den gewünschten Erfolg gebracht. Sony Amerika hat das erkannt und will mit "NFL Xtreme" allen Vorurteilen ein Ende setzen. Das Game soll für die breite Masse deutlich interessanter sein als die bisher erschienen Titel. Alle Aktionen, für die ein Profi auf der Strafbank sitzen würde, sind integriert: Pöbeln, Trash-Taking, mit dem Helm werfen, usw. Des weiteren werden zahlreiche Freudentänze der Spieler gezeigt, wenn Sie einen Touchdown geschafft haben. Aber auch an das Ambiente wurde gedacht: Sie sehen, wie die Spieler sich am Spielfeldrand aufwärmen und wie sie sich mit ihren Schlachtrufen vor einem Spiel in Stimmung bringen. Selbstverständlich wurde auch an diejenigen gedacht, die an Football einen Narren gefressen haben: Alle Original-NFL-Teams, Stadien und Logos wurden eingebunden, und die modernsten Angriff- und Abwehrzüge stehen Ihnen zur Auswahl. Die Spieler wurden per "motion capture"-Verfahren auf den Rasen gesetzt und mit 400 Polygonen pro Figur dargestellt.



Ich will Kekse

Sesamstraße

Nicht nur in Deutschland ist "Die Sesamstraße" ein Erfolg, sondern auch in Amerika. Jetzt plant NewKidCo und Alpha zwei Lernspiele für die PlayStation. Im Herbst sollen "Elmo's Magical Number Tour" und "Elmo's Magical Letter Tour" bereits in den Regalen stehen.



Interessante Mischung

Square + EA = ?

Zwei der größten und wichtigsten Firmen der Videospielebranche schlossen sich in den USA und Japan zusammen: Electronic Arts und Squaresoft. Für Nordamerika wird das Bündnis Square Electronic Arts heißen, wobei Square 70% und EA 30% der Anteile gehören. Die neue Firma wird die exklusiven Vertriebsrechte für alle Square-Titel besitzen und Spiele wie "Xenogears", "Parasite Eve" und "Bushido Blade 2" vertreiben. In Japan sind die Besitzanteile genau umgedreht (EA mit 70% und Square 30%), und die neue Firma wird künftig Electronic Arts Square heißen. EA wird somit Produkte aus Europa und USA in Japan vertreiben, aber auch eigene Spiele in Japan entwickeln und veröffentlichen. Somit lösen sich EAs Probleme, im Land des Lächelns nicht so recht Fuß zu fassen, praktisch von selbst.



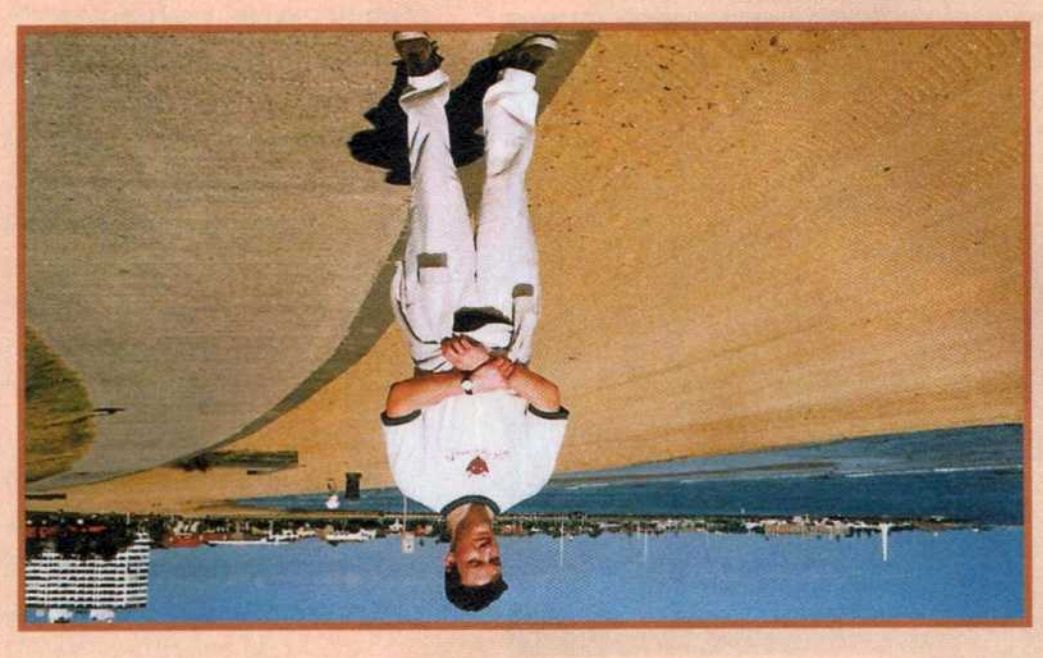




Die Top 10
der meistverkauften Videospiele

1. **Yoshi's Story** (N64)
2. **Indiziertes Spiel** (PlayStation)
3. **Indiziertes Spiel** (N64)
4. **Triple Play 99** (PlayStation)
5. **Super Mario 64** (N64)
6. **NBA Shoot Out '98** (PlayStation)
7. **Tomb Raider 2** (PlayStation)
8. **Crash Bandicoot 2** (PlayStation)
9. **Mario Kart 64** (N64)
10. **WCW Nitro** (PlayStation)

DOWN UNDER



Nicht jedes gute Spiel kommt aus den USA oder aus England. Um das zu beweisen, sind wir für Sie bis nach Australien gereist, um den dort ansässigen Entwicklern von Beam Software über die Schulter zu schauen. von Moritz Menzel

Es gibt einige Länder, zu denen wahrscheinlich 90 Prozent der Weltbevölkerung zunächst die gleichen Schlagwörter einfallen würden. Bayern ist so ein Fall: Bier! Lederhosen! Oktoberfest! Weiß-blauer Himmel! Einigen würden vielleicht noch die Weißwürste einfallen, die selbstverständlich jeder Bayer, der etwas auf sich hält, Tag für Tag zum Frühstück verzehrt – weiß ja jedes Kind. Ein anderes Beispiel für diese Klischees ist eindeutig Australien: Känguruhs! Koalas! Bumerangs! Man kann sich kaum dagegen wehren, daß einem solche Wörter in den Kopf schießen. Begriffe, die beim Thema Australien hierzulande bisher sicher niemandem bei den ersten 10.000 Assoziationen ins Bewußtsein gedrungen wären, sind Software oder Spieleindustrie. Doch auch am Ende der Welt sitzen Entwickler, die unter anderem an Produkten für die graue Konsole basteln. Beam Software ist das größte australische Unternehmen dieser Branche, und das rechtfertigt schon mal einen Besuch.



Von allem ein bißchen

Spielern der ersten Generation ist der Name "Melbourne House" vielleicht noch ein Begriff. Unter diesem Label erschienen vor langer Zeit einige Titel, die auf das Konto der Beam-Programmierer gehen. Einen großen Erfolg konnten sie z.B. mit dem Beat'em-Up "The Way of the Exploding Fist" (C64) für sich verbu-







Hier sehen Sie einige Bilder der PC-Version.

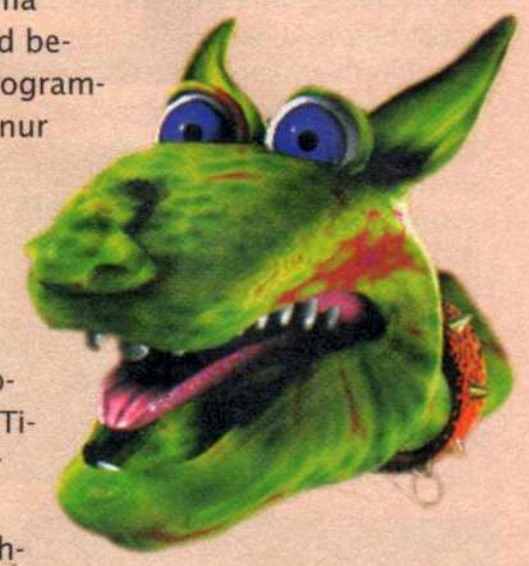




[1] Erste Bilder von der PSX-Fassung. [2] Durch solche Menüs werden Sie sich auf der PlayStation hangeln.

chen. Inzwischen fungiert Melbourne House als Publisher für die von Beam entwickelten Titel.

In den Anfängen der PlayStation-Zeiten hat Beam hauptsächlich für große Firmen wie Electronic Arts entwickelt. Herausgekommen sind dabei Produkte wie die "EA Sports Cricket"-Reihe, die im Land der Känguruhs (ja, wir haben auch welche gesehen) überaus erfolgreich waren, hierzulande verständlicherweise allerdings nie groß in der Presse auftauchten. Inzwischen arbeitet die 1980 gegründete Firma meist selbständig und beschäftigt über 100 Programmierer, die nicht alle nur für die Spieleproduktion zuständig sind. Vielmehr hat Beam drei weitere Abteilungen.



"Smarty Pants" produziert Edutainment-Titel wie "Language for Kids", eine Lernsoftware für Kinder, die ihnen beim Einstieg in eine von elf Sprachen helfen soll. Die zweite Gruppe beschäftigt sich mit dem Internet. Beam hat inzwischen zehn verschiedene Web-Seiten aufgebaut und stellt seine Fähigkeiten auch anderen Firmen zur Verfügung (Beispiel: http://www.hotgames.com). Außerdem arbeiten sie an diversen Internet-Tools – vor kurzem erst haben sie mit "Splash!" einen professionellen Web-Editor veröffentlicht (http://www.gosplash.com). Die dritte

Vor Ort hatten wir Gelegenheit, James Halprin, dem Producer von KKND PlayStation *(Arbeitstitel, Am. d. Red.)*, einige Fragen zu stellen.



PlayStation Magazin: *Wie alt sind Sie, und wie lange arbeiten Sie schon in dieser Branche?*
James Halprin: Ich bin jetzt 28, und arbeite... wow... schon seit zehn Jahren bei Beam. Ich war unter anderem der erste QA Manager *(verantwortlich für die Qualitätskontrolle, Anm. d. Red.)*.

PSM: *Wie viele Leute haben bisher an KKND PlayStation gearbeitet? Und wie lange schon?*
JH: Mal sehen, wir hatten zwei Grafiker, fünf Programmierer, einen Producer *(grinst)* und sechs Leute in der QA. Begonnen haben wir am 4.Januar.

PSM: *Ist KKND für die PlayStation eine verbesserte Umsetzung des ersten Teils, eine Konvertierung von KKND 2, etwas dazwischen oder gar mehr als der zweite Teil?*
JH: KKND PlayStation hat nicht mehr viel mit dem ersten Teil zu tun, ist aber auch keine direkte Umsetzung des zweiten. Wir arbeiten parallel zum PC-Team. Daher würde ich sagen, wir haben die Ideen von KKND 2 genommen und entwickeln den Titel nochmal neu für die PSX. Ich habe nichts mit der PC-Version zu tun, daher sage ich natürlich, es ist mehr als der zweite Teil (lacht). Damit die Unterscheidung zur PC-Version ganz klar ist, denken wir auch darüber nach, den Titel KKND 3 zu nennen.

PSM: *Beam hat sich also entschlossen, ein mehr oder weniger eigenständiges Produkt zu machen statt einer 1:1 Umsetzung. Warum? Und wo im Spiel ist das besonders wichtig?*
JH: Der PC-Markt und der Konsolen-Markt sind sehr unterschiedlich. Die Titel werden von anderen Leuten gekauft und gespielt. Strategie z.B. ist im PC-Bereich wesentlich wichtiger als bei Videospielen. Natürlich ist Strategie noch ein großer Teil von KKND 3, doch haben wir in der PSX-Fassung mehr Betonung auf die Action gelegt. Auch werden die Missionen kürzer und intensiver. Ein besonderes Feature auf der PlayStation ist der Splitscreen-Modus, in dem zwei Spieler auf extra Karten gegeneinander antreten.

PSM: *Haben Sie den Program Analyzer von Sony verwendet?*
JH: Ja. Dieses Gerät ermöglicht es uns, noch mehr aus unserem Code herauszuholen, die Fähigkeiten der Konsole noch mehr auszureizen. Das war sehr hilfreich.





Die Schlachten werden in den unterschiedlichsten Terrains ausgetragen.





Sektion ist für technologische Neuentwicklungen zuständig. Dort wurde mit "FAMOUS Faces" ein System fertiggestellt, mit dem sich mit relativ einfachen Mitteln die menschlichen Gesichtsbewegungen per Motion Capturing einfangen lassen. Schließlich war das schon immer eines der größeren Probleme bei Animationssequenzen. Da sie mit der Entwicklung der Motion Capture-Hardware sowie der zugehörigen Software sehr zufrieden waren, wurde FAMOUS auch gleich für ihr neuestes Spiel "KKND 2" (PC) verwendet. Womit wir bei der letzten und für uns interessantesten Abteilung von Beam wären: der Spieleentwicklung.

KKND PlayStation

Eines der wichtigsten Produkte für Beam ist der Nachfolger zu "KKND – Krush, Kill 'N Destroy" (PC). Diesmal wird auch an einer PSX-Variante gearbeitet, die keine einfache Umsetzung der fast fertigen PC-Version, sondern ein speziell auf die Sony-Konsole abgestimmtes Produkt werden soll. Leider gibt es noch nicht allzu viel zu berichten, da der Release erst für Ende des Jahres geplant ist.

Sobald es Neuigkeiten gibt, werden wir Sie natürlich sofort informieren. *pat*





[1] Die Bewegungen des Gesichts werden auf einen im Computer designeten Charakter übertragen. [2] Eines der "Gesichtsmodelle" .



So soll der Splitscreen-Modus aussehen.

ES GEHT WEITER...! 0221-1607111

NEUE NUMMER

FEUERFEST!

ARJAY

DER HAMMER!

AB SOFORT VERSANDKOSTENFREI!



FEUER - BEI UNS HAT ES LEIDER GEBRANNT!!! WIR MÖCHTEN UNS DAHER BEI ALLEN BEDANKEN, DIE UNS ÜBER DIE ZEIT DER WIEDERAUFBAUPHASE TREU GEBLIEBEN SIND.

FÜR DICH IM INTERNET: WWW.ARJAY-GAMES.DE



SONY PLAYSTATION

ALUNDRA DT	99.95
BATMAN & ROBIN DT	99.95
BREATH OF FIRE 3 DT	99.95
BUSHIDO BLADE 2 US	119.95
DEAD OR ALIVE DT	119.95
DEATHTRAP DUNGEON DT	99.95
DIABLO DT	99.95
FORSAKEN DT	99.95
FRANKREICH 98 - DIE WM	99.95
G-DARIUS JP	139.95
GEX 3D DT	99.95
GRAN TURISMO DT	99.95
KLONOA-DOOR TO PHANTOMILE	99.95
KULA WORLD DT	99.95
LEGEND DT	99.95
MEN IN BLACK DT	99.95
MOTORHEAD DT	99.95
NBA PRO DT	99.95
NEED FOR SPEED 3 DT	99.95
ONE DT	99.95
PARASITE EVE JP	149.95
PHAT AIR DT	99.95
PITFALL 3D DT	99.95
POINT BLANK DT	AB 99.95
REEBOOT DT	99.95
ROAD RASH 3D DT	99.95
SAGA FRONTIER US	139.95
SNOW RACER 98 DT	99.95
SPICE WORLD DT	49.95
SWORD & BLOOD DT	99.95
TEKKEN 3 US	119.95
THEME HOSPITAL DT	109.95
TIMESHOCK DT	99.95
TOMBI DT	99.95
WARHAMMER (DARK OMEN) DT	99.95
X-MEN VS. STREETFIGHTER US	119.95
PLAYSTATION GRUNDGERÄT	299.00
RGB-KABEL	29.95
JOYPADVERLÄNGERUNG	19.95
LINK-KABEL	34.95
ANTENNENKABEL	34.95
VERSCH. MEMORY CARDS	AB 29.95
ACTION REPLAY DT	89.95
GUNCON (NAMCO)	89.95
V3 LENKRAD DT	139.95
STANDARD CONTROLLER (SONY)	39.95
DUAL SHOCK (SONY)	59.95

NINTENDO 64

1080 SNOWBOARDING	159.95
BANJO KAZOOIE	99.95
BUST A MOVE 2	129.95
CASTLEVANIA 3D	149.95
DUAL HEROES	139.95
FIGHTERS DESTINY	139.95
FORSAKEN	139.95
FIFA - FRANKREICH 98	149.95
GASP	149.95
GOEMON MYSTICAL NINJA	159.95
HOLY MAGIC CENTURY	139.95
MIKE PIAZ. STRIKE ZONE	139.95
NBA COURTSIDE	99.95
NHL BREAKAWAY HOCKEY	149.95
OLYMPIC HOCKEY 98	149.95
RECKING BALLS	139.95
WCW VS. NWO	149.95
WETRIX	139.95
WWF WARZONE	139.95
YOSHIS STORY	99.95
GRUNDGERÄT DT	299.00
LENKRAD INKL. RUMBLE-PAK	149.95

SEGA SATURN

BURNING RANGERS DT	99.95
KING OF FIGHTERS 97 JAP	124.95
PANZER DRAGOON SAGA DT	99.95
SHINING FORCE 3 DT	99.95
VAMPIRE SAVIOUR & 4MB JAP	129.95
X-MEN VS. STREETFIGHTER JP	159.95

ALLGEMEINES

WIR VERSENDEN ALLE SPIELE PER NN IN DER SICHERHEITSBOX ZZGL DM 3.- GEBÜHR. BEI EINEM BESTELLWERT UNTER DM 50.- BERECHNEN WIR DM 10.- PORTO. ANNAHMEVERWEIGERERN BERECHNEN WIR DIE UNS ENTSTANDENEN LIEFERKOSTEN MIT DM 20.- UNSER RECHT AUF ERFÜLLUNG DES KAUFVERTRAGES BLEIBT HIERVON UNBERÜHRT.

ARJAY GAMES
EBERTPLATZ 2 - 50668 KÖLN
FON:0221-16071 11
FAX:0221-16071 79
E-MAIL: INFO@ARJAY-GAMES.DE
WIR BELIEFERN AUCH HÄNDLER!

DRUCKFEHLER, IRRTÜMER, PREISÄNDERUNGEN UND LIEFERUNG VORBEHALTEN. WIR HAFTEN NICHT FÜR KOMPATIBILITÄTSPROBLEME DER EINZELNEN SYSTEME UND/ODER LANDESVERSIONEN. UNFREIE SENDUNGEN WERDEN NICHT ANGENOMMEN. DER UMTAUSCH WEGEN NICHTGEFALLEN IST GENERELL AUSGESCHLOSSEN. DEFEKTE WARE WIRD NACH UNSEREM ERMESSEN VON UNS REPARIERT ODER ERSETZT.



Ihre Eintritts-karte ins ACTION-STADION

Wer hätte das gedacht? Kurzfristig haben auch Sie noch die Chance, live beim Fußballereignis des Jahres dabeizusein! von Patricia Beischl



Ja, Sie haben richtig gelesen! In Zusammenarbeit mit EIDOS Interactive stellen wir zwei Eintrittskarten für das letzte Gruppenspiel unserer Nationalmannschaft gegen den Iran zur Verfügung.

Sie starten am 25.06.1998 morgens mit dem Flugzeug von Köln/Bonn nach Montpellier, werden mit dem Bus ins Stadion gebracht und fliegen nach dem Spiel wieder zurück. Damit Sie sich nicht allzu einsam fühlen auf Ihrem Trip, steht Ihnen ab dem Flughafen ein Begleiter zur Verfügung, der dafür sorgt, daß Sie sich nicht verlaufen, pünktlich im Stadion eintreffen und anschließend auch wieder sicher Ihren Rückflug erreichen.

Selbstverständlich erhalten Sie Karten der gehobenen Klasse, und somit wird Ihr Besuch bei der Weltmeisterschaft mit Sicherheit zu einem unvergeßlichen Erlebnis.



Falls es mit den beiden WM-Tickets nicht klappt, warten als Trostpreise fünf WLS '98-T-Shirts auf Sie!

Haben Sie Lust, die begehrten Tickets zu gewinnen? Dann beantworten Sie doch einfach die nachfolgende Frage:

Wieviele Teams stehen Ihnen bei "World League Soccer" zur Verfügung?

Senden Sie uns Ihre Antwort als Fax oder Postkarte (bitte keine Briefe!), und Sie nehmen auf jeden Fall an der Verlosung teil (WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion PlayStation Magazin, Stichwort: "World League Soccer", Gruber Str. 46 a, 85586 Poing, Fax-Nr. 08121/95-1298)! Einsendeschluß ist bereits der 19.06.1998; Mitarbeiter der WEKA Consumer Medien GmbH und deren Angehörige sind – wie immer – von der Verlosung ausgeschlossen.

pat



Bitte, bitte

An dieser Stelle noch eine Bitte: Die Karten für die Weltmeisterschafts-Spiele sind – logischerweise – heiß begehrt. Bitte nehmen Sie nur dann an unserer Aktion teil, wenn Sie im Falle eines Gewinns am 25.06. auch tatsächlich Zeit hätten, zusammen mit Ihrer Begleitung nach Frankreich zu fliegen. Es wäre doch schade, wenn die Karten verfallen würden, weil unser Gewinner die Reise nicht antreten kann!

WEKA Consumer Medien GmbH, PlayStation-Magazin, Stichwort "Leserbriefe", Gruber Straße 46a, 85586 Poing,
Fax: 0 81 21-95 12 98, E-Mail: mail@playstation-magazin.de

Feedback

beantwortet von Jan Binsmaier

Kritik & Fragen

Eure Aufmachung des Heftes sowie die Gestaltung der CD sind meiner Ansicht nach in den letzten Monaten deutlich besser geworden. Dafür bin ich nun wieder mit einigen anderen Dingen des Heftes nicht ganz so zufrieden. Als da wären:

1.) Ihr sagt in dem Leserbrief zu Ralf aus Bensheim (Ausgabe 6/98), das "Du" wäre eine zu persönliche Anrede. Wir, die PSX-User, sind meiner Meinung nach eine große Familie und ich denke nicht, daß sich da jemand bei einer "Du"-Anrede auf den Schlips getreten fühlt.

2.) Wieso kommt der Test von "Star Wars – Masters of Teräs Käsi" erst so spät, und bitte schön, was soll die hohe Bewertung? Keine FMV-Sequenzen, eine miese Steuerung und eine kurze Motivation (3,0) sind für mich Gründe für eine klare Abwertung.

3.) "Gran Turismo" ist und bleibt, wie Ihr auch geschrieben habt, "das beste Rennspiel aller Zeiten". Ich selbst besitze die NTSC-Version, und Ihr schreibt, die PAL-Version soll sogar noch besser sein. Allerdings habt Ihr der Grafik nur eine 2,0 gegeben. Gerade aber die Grafik hat mich bei diesem Spiel fast aus den Socken gehauen, und Ihr bestätigt dies ja auch (super Replays, Nachtkurse etc.). Klar, die Gesamtwertung ist schon sehr hoch, aber dieses Spiel hat es verdient, noch höher bewertet zu werden!

Natürlich gefällt mir vieles an Eurem Heft, z.B. Euer Einsatz für Fam. L. wegen deren defekter PSX, Eure Verlosungen bzw. Preisausschreiben, und eigentlich alles andere, was ich nicht bemängelt habe (und das ist ja schließlich nicht wenig...).

Also dann Jan, bis zum nächsten Mal (ich hoffe, ich bin Dir mit der persönlichen Anrede und der Kritik nicht auf den Schlips getreten). *Marlon S., Hannover*

Nein, keine Bange, so leicht (grins) bin ich nicht aus der Ruhe zu bringen... Aber nun gleich mal zu Deinen Punkten: Zu 1.): Mal anders gefragt: Fühlst Du Dich auf den Schlips getreten, wenn Du z.B. in einer Tageszeitung "gesiezt" wirst? Oder in anderen Magazinen, wie Sport-, Fernsehprogramm- oder Auto-Heften? Doch in der Regel nicht, oder? Der Grund dafür: Das "Sie" ist eine absolut gängige Höflichkeitsform in der deutschen Sprache. Aber seien wir doch mal ehrlich: SO ein großes Problem sollte doch ein "Sie" für einen echten Szene-Zocker nicht sein, oder? Ich schätze, es gibt wichtigere Dinge für Diskussionen.
Zu 2.): Ja, es stimmt, Star Wars – Masters Of Teräs Käsi hatten wir tatsächlich aus Platzgründen in der vorherigen Ausgabe nicht mehr testen können. Deshalb reichten wir den Testbericht dann in der Ausgabe 6/98 nach, um ihn nicht "untergehen" zu lassen. Alle anderen Tests sind natürlich top-aktuell, auch wenn dies beim einen oder anderen Produkt auf den ersten Blick nicht immer so scheint: Denn im Gegensatz zu manch anderen Magazinen testen wir die fertigen PAL-Versionen, und die kommen stets etwas später als die NTSC-Spiele. Auch dafür gibt es einen Grund, denn in der Regel unterscheiden sich die beiden Versionen voneinander (nicht nur in der Sprache, sondern meist auch in der Grafik und der Spielbarkeit). Da wir den deutschen Markt im Auge haben (schließlich kaufen die meisten unserer Leser auch deutsche PAL-Versionen), würden wir unseren Lesern wichtige Informationen über Inhalte und Qualität vorenthalten, wenn wir NTSC-Games unter die Lupe nehmen würden, nur um den Anschein zu erwecken, wir würden aktueller sein als andere Magazine. Zu der Bewertung: Die von Dir genannten Probleme wurden alle angesprochen und wurden in den Einzelbewertungen auch berücksichtigt. Allerdings fließen in die Gesamtnote auch andere Kriterien ein – Star Wars – MoTK hat aber auch einige sehr gute Ansätze (siehe Test, Ausgabe 6/98), und die konnten wir nicht einfach ignorieren.
Zu 3.): Daß die Grafikleistung bei Gran Turismo sehr hoch ist, ist natürlich richtig. Dennoch fielen im Test der PAL-Version einige Grafikfehler auf, die das Gesamtergebnis einfach schmälern. Genauso, wie die angesprochenen dubiosen Preisgelder und die teilweise komische Übersetzung. Dies sind Kritikpunkte, die sich unserer Meinung nach auch auf das Ergebnis niederschlagen müssen. Immerhin heimste GT die Traumnote von 1,4 ein; daß dies ein empfehlenswertes Spiel ist, liegt auf der Hand. Eine noch höhere Wertung würde einfach ein noch besseres Spiel (bzw. PAL-Umsetzung) voraussetzen.

Auch in unserer Ausgabe 5/98 hatten wir wieder Verlosungsaktionen

Eins von zehn Spielen „ONE" von Take 2 (früger BMG Interactive) unseres Mental Kombat Wettbewerbes haben gewonnen:
Samuel Cavas, Birkenfeld
Jasmin R. Martinez, Düsseldorf
Michaela Schmidt, Wielau
Silvino Fegidero, A-Würnitz (NÖ)
Anje Weichselmann, Markt Einersheim
Martin Mäter, Celle
Meister Vika, Wiesbaden
Holger Liebherr, Egelsbach
Sven Purucker, Thale

Deathtrap Dungeon-Gewinnspiel

Eine von Ian Livingstone handsignierte Deathtrap Dungeon-Lederjacke trägt:
Peer Dräger, Bischofsheim

Über je ein DD-Kartenspiel freuen sich:
Sascha Fiebrich, Düsseldorf
Jan Büttemeier, Hänigsen
Micki Ehrlich, München
Hilger Schmidt, Wesseling
Makio Malaschichin, Viktring
Ronny Zimmermann, Werneuchen
Markus Bruchmann, Bad Kreuznach
Elmar Bode, Meine
Nadine Freitag, Dorsten
Silvia Heuer, Bad Gruner

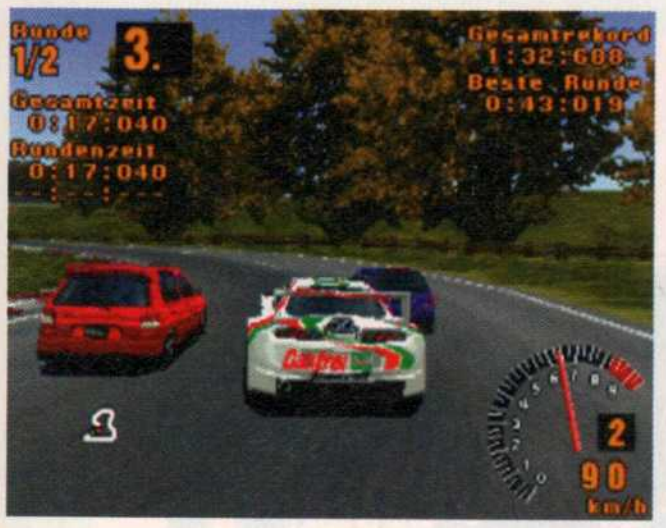
Je eine Tasche mit Deathtrap Dungeon-Logo erhalten:
Walther Munzer, Gudensberg
Birgit Zander, Berlin
Daniel Gerigk, Achterwehr
Daniela Heuser, Hamburg
Reinhard Brandenburger, Stendal

Je ein T-Shirt haben gewonnen:
Uta Hasenpusch, Vöhrum
André Frankenberger, Waldsassen
Sebastian Lange, Gudensberg
Andreas Frommholz, Gottbus (Sandern)
David Lopez, Georgsmarienhütte

Traumnote: GT

Sagt mal, liebe Redakteure, was sollte denn die extrem hohe Note von "Gran Turismo"? Ich gebe zu, ich bin kein Fan von Rennspielen, und ich habe mir GT auch noch nicht angesehen, aber ich kann mir beim besten Willen nicht vorstellen, daß eine Wertung von 1,4 reell überhaupt möglich ist. Oder ist das

Mailbox



Game etwa die "Eierlegende-Woll-Milch-Sau"? Irgend etwas gibt es doch immer zu bemängeln; sei es die Grafik, der Sound, das Gameplay oder die Langzeitmotivation. Ich habe zumindest in meiner langen Zeit als Spieler (vom C64, Amiga, PC und nun auch PlayStation) noch kein Spiel gesehen, das eine solch hohe Wertung rechtfertigen würde. Denken Sie bitte daran: 1,0 bedeutet "perfekt", also nicht mehr zu übertreffen. Eine 1,4 liegt schon so nahe an dieser Traumnote, daß mir da einfach Zweifel kommen. Liegt es etwa daran, daß GT von Sony...? Nein, ich will Ihnen nun nichts Böses unterstellen, aber irgendwie suche ich natürlich auch nach Erklärungen.

Boris J, Hamburg

Die einfachsten Erklärungen liegen manchmal so nahe... Nein, nicht weil Sony der Hersteller ist, haben wir Gran Turismo so hoch bewertet. Daß wir solche "Hofberichterstattung" nun wirklich nicht nötig haben, haben wir in der Vergangenheit schon mehrmals gezeigt, und verschiedene Produkte aus diesem Hause, die unterdurchschnittlich und sogar schlecht abgeschnitten haben, bezeugen dies.

Es stimmt schon, in der Regel lassen sich selbst bei den besten Spielen noch Kritikpunkte finden; im Falle GT fanden wir auch welche (siehe Testbericht). Dennoch lassen die positiven Aspekte diese kleineren Patzer praktisch verschwinden, wie z.B. die Neuerungen in Sachen Gameplay und Grafik, sehr hohe Langzeitmotivation, schier unglaubliche Vielfalt der Rennboliden, Exaktheit der Steuerung und der unterschiedlichen Fahrverhalten und vieles mehr. Der Grund für die hohe Note ist schlichtweg bei dem erstklassigen Spiel selbst zu suchen.

Auch ich bin nicht unbedingt ein Fan von Rennspielen, dennoch hat mich Gran Turismo gänzlich überzeugt. Vor allem der GT-Modus: Es war schon verblüffend, in welchen Bann mich das Game gezogen hat, obwohl ich mehrmals die Prüfungen der Führerscheine nicht schaffte und fast entnervt das Pad gegen die Wand geschmissen hätte. Aber eben nur FAST. Daß die Wertung von GT an unseren Lesern nicht spurlos vorbeigegangen ist, zeigt auch der Leserbrief von Marlon S., der allerdings eine noch höhere Wertung fordert!
Mein persönliches Fazit: Auf alle Fälle sollten Sie sich Gran Turismo bei einem Freund oder beim Händler einmal ansehen; auch, wenn Sie kein Fan von Rennspielen sind. Denn wer GT nicht kennt, hat die PlayStation verpennt...

Tekken 3 in Deutschland?

Hier ein paar Fragen, die mir auf dem Herzen liegen:
1.) Ist es Ihnen möglich, den Videoclip der Ärzte "Ein Schwein namens Mann", bei dem Lara Croft mitspielt, auf eine Ihrer nächsten CDs zu packen?
2.) Wann ist denn nun der offizielle Erscheinungstermin von "Tekken 3"?
3.) Ich würde mich sehr über eine Vergleichstabelle über die besten PSX-Fußballspiele freuen. Wie wärs damit?

Attila H., Stuttgart

Zu 1.): Nein, das ist uns leider nicht möglich. Und zwar deshalb, weil wir keine Rechte für das Video und für das Lied besitzen. Denn natürlich müßten wir auch den Song mit auf die CD packen (ansonsten wäre es wohl zu langweilig), und wie Sie sich vorstellen können, hat die Band und deren Management samt Plattenfirma kein gesteigertes Interesse daran, ein Lied samt Video, das ganz oben in den Hitparaden zu finden ist, kostenlos oder günstig unter die Leute zu bringen. Schließlich sollen ja die Musik-CDs verkauft werden.
Zu 2.): Ein offizieller Erscheinungstermin liegt uns noch nicht vor. In den aktuellen Listen von Sony ist bis inklusive August kein Tekken 3 zu finden; von



Berichtigung

In unserer letzten Ausgabe (6/98) unterlief uns leider ein kleiner Fehler und zwar auf Seite 10: Die richtige Telefonnummer von Freak's Shop lautet 02504/93 30-0. Wir bitten um Entschuldigung!

Seiten des Herstellers wird noch immer von "Herbst 1998" gesprochen. Solch vage Informationen lassen in der Regel darauf schließen, daß sich der angepeilte Termin noch zwischen zwei bis drei Monate nach hinten verschieben kann, im Fall Tekken 3 sollte das aber wahrscheinlich nicht passieren, denn wir besitzen bereits eine fertige japanische Version, d.h. das Spiel ist fertig und sollte tatsächlich bis Anfang Herbst umgesetzt sein. Solange werden sich die deutschen Kämpfer aber wohl noch gedulden müssen...
Zu 3.): Passend zur Fußball-Weltmeisterschaft in Frankreich haben wir ein Footie-Sonderheft gebastelt, das bereits am Kiosk erhältlich ist. Darin werden alle Fußballspiele für die PlayStation ausführlich vorgestellt und bewertet. Selbstverständlich sind darin auch Vergleichstabellen der einzelnen Games zu finden, die zeigen, wer die Nase im Genre vorn hat. Darüber hinaus gibt es viele tolle Verlosungen (selbst ein WM-Ticket für das Endspiel haben BGM Interactive, die Macher von "Golden Goal '98", spendiert!), einen Spielplan zum Mitschreiben, eine Vorstellung der deutschen Nationalspieler sowie Experten-Tests und Interviews von bekannten Kickern. Da sollten dann keine Fragen mehr offen bleiben, und natürlich besitzt das Heft auch wieder eine CD, auf der einige der besprochenen Games auch angespielt werden können.

Multiplayer

Ich besitze zwei PlayStations und bin recht traurig darüber, daß so wenig Spiele einen echten Multiplayer-Modus besitzen. Viele bieten zwar einen SplitScreen-Modus an, dies ist aber meiner Meinung nach eine recht bescheidene Art und Weise, solche Games zu spielen. Spiele auf dem PC haben meistens eine Option, via serieller Schnittstelle, Netzwerk oder Modem, mit anderen zu zocken; das gleiche Game auf der PlayStation umgesetzt, besitzt dann höchstens die genannte SplitScreen-Variante. Sie als Fachmagazin sollten meiner Meinung nach die Link-Option der PlayStation viel mehr fördern, vielleicht denken dann die Hersteller ein wenig um. Oder bin ich etwa der einzige Zocker, der zwei PlayStations sein Eigen nennt (die graue Konsole ist doch gar nicht so teuer, gemessen an dem Vergnügen, das sie bringt) und gerne gegen menschliche Mitspieler antritt? Mich würde interessieren, ob noch andere Ihrer Leser meiner Meinung sind.

Günter L., Wien/Österreich

Zu zweit oder mehreren macht Spielen natürlich gleich doppelt so viel Spaß, keine Frage. Auch wir würden gerne mehr Games sehen, die neben einem guten Einzelspieler-Modus auch mehrere Spieler in ihren Bann ziehen. Schließlich wächst die PlayStation-Gemeinde immer mehr, und man braucht auch nicht unbedingt zwei Konsolen, um seinem Hobby gemeinschaftlich zu frönen. Außerdem wiegt die graue Kiste nicht besonders viel, ist also leicht zu transportieren. Schlimmer wird es da schon mit den Fernsehgeräten. Wer schleppt schon gerne ein 20-kg-Monster durch die Gegend? Gerade da hat der PC natürlich einen klaren Vorteil: Durch die Modem-Option und Internet-Connection wird das echte Mehrspieler-Vergnügen deutlich vereinfacht (auch, wenn dadurch die Telefon-Rechnung astronomische Höhen erreicht...). Doch wir sind sicher, daß sich auch für die PlayStation Lösungen finden lassen, typische Mehrspieler-Games sinnvoll umzusetzen. Die Frage ist aber, ob das von der Mehrzahl der Spieler auch gewünscht wird. Denn die Industrie hat natürlich nur ein Interesse an innovativen Neuerungen, wenn sich diese dann auch verkaufen. Um die Meinung unserer Leser zu diesem Thema zu erfahren, stellen wir gleich einmal einen Aufruf:

Fragen des Monats

Würden Sie Spiele mit einer echten Multiplayer-Option mehr interessieren als die bereits fast übliche Split-Screen-Darstellung?

Welche Genres würden Sie besonders gerne mit Freunden gemeinsam oder gegeneinander spielen?

Wie viele Ihrer Freunde in der näheren Umgebung besitzen ebenfalls eine PlayStation?

Leser Top Ten

Und hier ist wieder Ihre Leser Top Ten!

	Name des Spiels	Punkte
1.	FIFA '98 – Die WM Qulifikation	58
2.	Indiziertes Spiel	46
3.	Final Fantasy VII	43
4.	Tomb Raider 2	35
5.	Formel 1 '97	34
6.	Command & Conquer 2	26
7.	Gran Turismo (jp)	23
8.	Indiziertes Spiel	22
9.	Auto Destruct	21
10.	Need for Speed III	14

Das Abo im Rahmen unserer Leser Top-Ten hat gewonnen:

Andrea Didier, Kaiserslautern

Party Action!

POY POY™

identität

Das ultimative Party-Game!
Entweder man hat's oder... man schlägt sich drum.
Denn bei Poy Poy wird alles platt gemacht — auch die Mitspieler: mit Felsen, Bomben oder einfach mit gegnerischen Spielern.
Feste feiern mal ganz anders.
8 verschiedene 3D Schlachtfelder sorgen dafür, daß keine Langeweile aufkommt.

Die abgefahrenste Party.
Ein Strategie-Game, bei dem das Haus Kopf steht.

Da hilft nur eins: schnell zuschlagen!

POY POY © 1998 Konami. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strafbar.
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 850812-0 • Fax (069) 850812-74

PlayStation

KONAMI

WWW.KONAMI.COM

Messiah, Tagebuch Vol. 1



Pssst! Geheim!!!

Wenn Shiny Entertainment – die Macher solch legendärer Spiele wie "Earthworm Jim" und "MDK" – über 18 Monate an einem neuen Shooter stricken, gibt es einiges zu berichten. Werfen Sie mit uns einen Blick in die geheimen Aufzeichnungen der "Messiah"-Entwickler. von Ingo Böhme



Auf Zehenspitzen haben wir uns am Pförtner vorbei geschlichen. Dicht an die Wand gedrückt geht es weiter, vorbei an der Marketingabteilung in den hinteren Bereich des Gebäudes. Hier ist nachmittags um 16 Uhr Stille. Niemand ist zu sehen. Also kann es sich hier nur um die Räume handeln, in denen die Nachtarbeiter von Shiny werkeln: Die Entwickler! Und nach einer eigenwilligen Recherche in den Bergen von Zetteln, Skizzen, Ausdrucken und Plänen finden wir endlich das gesuchte Material, das ...

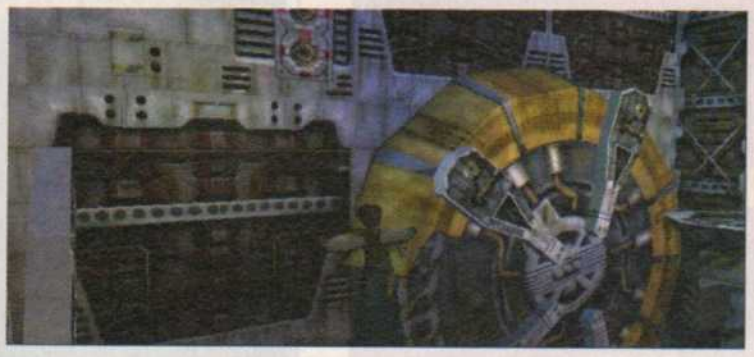
Messiah Tagebuch

Hier erfahren wir alles über jenes Spiel, das schon über ein Jahr vor dem offiziellen Erscheinungstermin von der internationalen Fachpresse mit Attributen wie "faszinierende Grafikengine", "naturgetreue Körperbewegungen" und "innovativstes Gameplay auf der PlayStation" in den siebten Konsolenhimmel gelobt wurde.

Vor knapp einem Jahr erhielten wir Besuch von Dave Perry, dem Präsidenten von Shiny Entertainment. Er erzählte uns von Shinys neuem Projekt. Ein Adventure-Rollenspiel mit Shooter-Charakter. Hauptperson: ein kleiner Engel namens Gabriel. Da es diesem knapp 70 Zentimeter großen flatternden Knirps niemand wirklich abnimmt, wenn er mit einer Pumpgun oder einer Lederpeitsche zugange ist, macht er sich eine besondere Gabe seiner Spezies zunutze: Er kann in den Körper anderer Personen schlüpfen. Und so nimmt er im Körper eines muskelbepackten Kraftprotzes oder in Form einer aufgestrapsten Blondine die Geschichte in die Hand.

Auch wenn wir von Shiny so abgefahrene Titel kennen, wie den Kopfpeitsche schwingenden Earthworm Jim oder Kurt aus MDK mit seinem Zero-G-Fallschirm – die Story von Messiah hat etwas Außergewöhnliches. Als Dave dann noch das Trailer-Video einlegte, bekamen wir glänzende Augen. Die Bewegungen der einzelnen Charaktere waren so geschmeidig, das Spiel von Gelenken, Muskeln und Haut derart perfekt in Szene gesetzt, daß es eher einem Spielfilm als der Sequenz eines PSX-Games ähnelte. Das komme von der









Diese Szenen aus dem Spiel sind kaum von vorgefertigten Videosequenzen zu unterscheiden.

■ HERSTELLER:	**Acclaim**	■ HERKUNFTSLAND:	**England**
■ ENTWICKLER:	**Shiny Entertainment**	■ GENRE:	**Action-Adventure**
■ VERFÜGBAR AB:	**4. Quartal 98**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1**

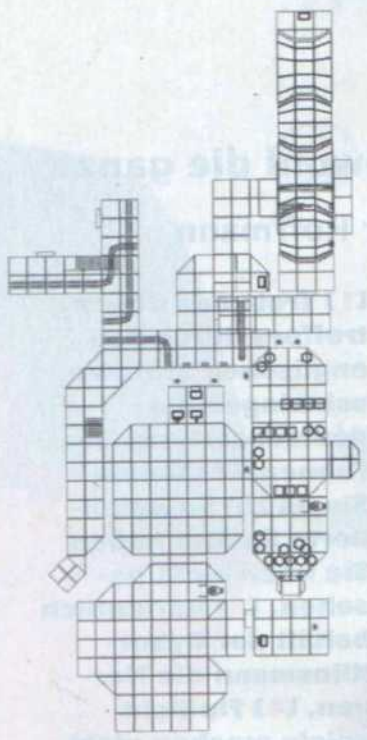




[1] Gabriel schleicht sich [2] von hinten an die Prostituierte heran [3] und übernimmt ihren Körper.

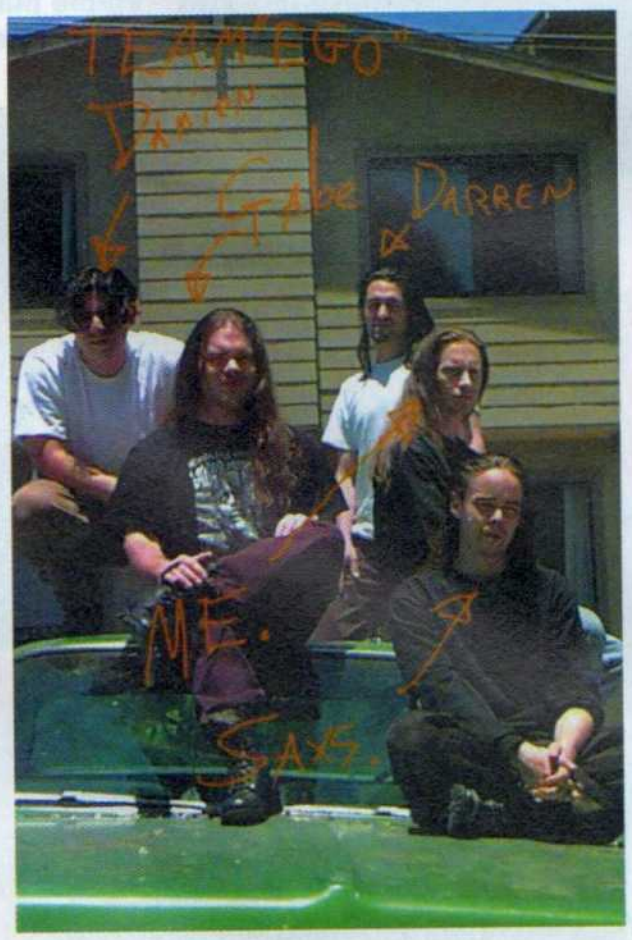


neuen Grafikengine, erzählte Dave. Und das sei auch der Grund, warum es noch so lange dauere, bis Messiah fertig sei. Schon damals keimte in uns der Wunsch, einmal hinter die Kulissen der Macher zu blicken. Da kam uns das geheime Tagebuch gerade recht ...



26. Mai 97

Seit einigen Monaten ist unser Team "Ego" jetzt schon bei Shiny. Die Motion Capure Sessions Ende April, bei denen wir die Bewegungen echter Darsteller mit Sensoren digitalisiert haben, gingen ohne Probleme von statten. Auch in puncto Animation erhält das Game täglich ein neues Gesicht. Das Tempo, mit dem das Game-Gebäude wächst, hängt wohl auch damit zusammen, daß das Team fast immer hier



Was mehr wie das Cover einer Uriah Heep-CD aussieht, sind die Entwickler von Messiah: Das Team EGO. Von links nach rechts: Michael Damien, Gabriel Roundtree, Darran Hulburt, Chris Felts und Michael 'Sax' Persson.

übernachtet. Ich habe die Jungs nie mit einer derartigen Hingabe an einem Projekt arbeiten sehen. Warten wir einmal ab, ob die Euphorie auch in den kommenden Entwicklungsphasen anhält.

29. Mai 97

Wir beginnen jetzt bereits mit dem Gestalten der Charaktere und dem Level-Design. Endlich sehen wir mehr als nur die Bilder in unseren Köpfen und die Drahtgittermodelle in 3D Studio Max. Weil Sax mit der ersten Version der Spieleengine fertig ist, können wir unsere frühen Resultate bereits in Aktion sehen. Dazu nimmt er das Material, das die Artdirector entworfen haben, und kombiniert es mit seinem Programmcode.

2. Juni 1997

Chris sieht unglücklich aus. Auf unsere Frage nach dem Grund sagt er, es sei wegen der Auflösung seiner Grafiken während des Spiels. Es sähe wirklich genauso aus wie in 3D Studio und Photoshop. Und mit einem Augenzwinkern setzt er hinzu: "Das heißt, daß ich alle Texturen des Spiels in dieser hohen Auflösung erstellen muß – also wieder mehr Arbeit!"

5. Juni 1997

Wir haben immer noch Streß mit der Marketing- und der PR-Abteilung wegen des Titels. Sie befürchten, daß der Name Messiah (Messias) bei konservativen Händlern auf Ablehnung stößt.

6. Juni 1997

Darran arbeitet an den Charakteren. Aus 60 bis 130.000 Polygonen besteht eine Figur, wenn Sie in das Spiel eingebracht wird. Die Engine berechnet dann in Echtzeit, wieviele dieser Oberflächenlappen in jedem Moment sichtbar sind. Sobald Darran das Modell freigibt, fängt Chris mit dem "boning" an. In diesem wichtigen Schritt versieht er die Gestalt sozusagen mit Knochen und Gelenken (bone = engl. Knochen). Dabei mischt er sie mit den Daten aus dem Motion Capturing.

9. Juni 1997

Mike Damien hatte in den letzten Wochen viel damit zu tun, das ganze Drumherum zu erledigen. Das fing beim Logo an, ging über die T-Shirts, die wir auf der E3 *(Anm. der Redaktion: Es handelt sich hier um die E3 vergangenen Jahres)* tragen werden bis hin zum "Finishing" der Demo für die große Show! Nach den ersten Testläufen bin ich sicher, daß das Ergebnis alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Warten wir die E3 kommende Woche ab!

14. Juni 1997

Super! Es scheint, als würde der Vertrag mit der "Fear Factory" doch noch vor der E3 unter Dach und Fach kommen. Ihre Musik wird der Demo noch einen weiteren Kick in puncto Atmosphäre geben! Tja – das bedeutet für Mike wohl noch ein paar Überstunden. Eine neue Demo muß her.

In der nächsten Ausgabe lesen Sie, wie die E3 lief und wie sich das Spiel weiterentwickelte. *pat*



Die Rückkehr des Giganten?

Während nahezu jede Spieleschmiede auf den WM-Zug aufspringt, hält sich ein Unternehmen vornehm zurück. Und das, obwohl die ganze PlayStation-Welt sehnsüchtig auf den zweiten Teil von "ISS Pro" wartet. von Artur Hoffmann



International Superstar Soccer Pro brachte die Welt der PlayStation-Fußballsimulationen durcheinander: Trotz der geringen Anzahl von gerade mal 32 Nationalmannschaften, aus der Luft gegriffenen Spielernamen und nur drei Spielmodi schaffte das Spiel den Sprung an die Spitze der Footie-Games. Damit auch der zweite Teil einen Platz an der Sonne erreicht, haben sich die Entwickler sehr viel Zeit gelassen. Dabei verzichteten Sie sogar auf einen WM-kompatiblen Veröffentlichungstermin – "International Superstar Soccer '98" soll frühestens im September in den Läden stehen. Ist dies ein taktischer Fehler oder ist ISS Pro '98 wirklich so gut, daß es auf jeglichen Hype verzichten kann?



[1] Trotz des Gegentreffers durch den englischen Stürmer schwingen die deutschen Fans ihre Fahnen. [2] Geben Sie es zu! So detaillierte Spieler haben Sie noch nicht gesehen. [3] Hoffentlich behält der Cyber-Klinsmann die Nerven. [4] Flutlichtspiele machen nicht nur in der Realität Spaß.





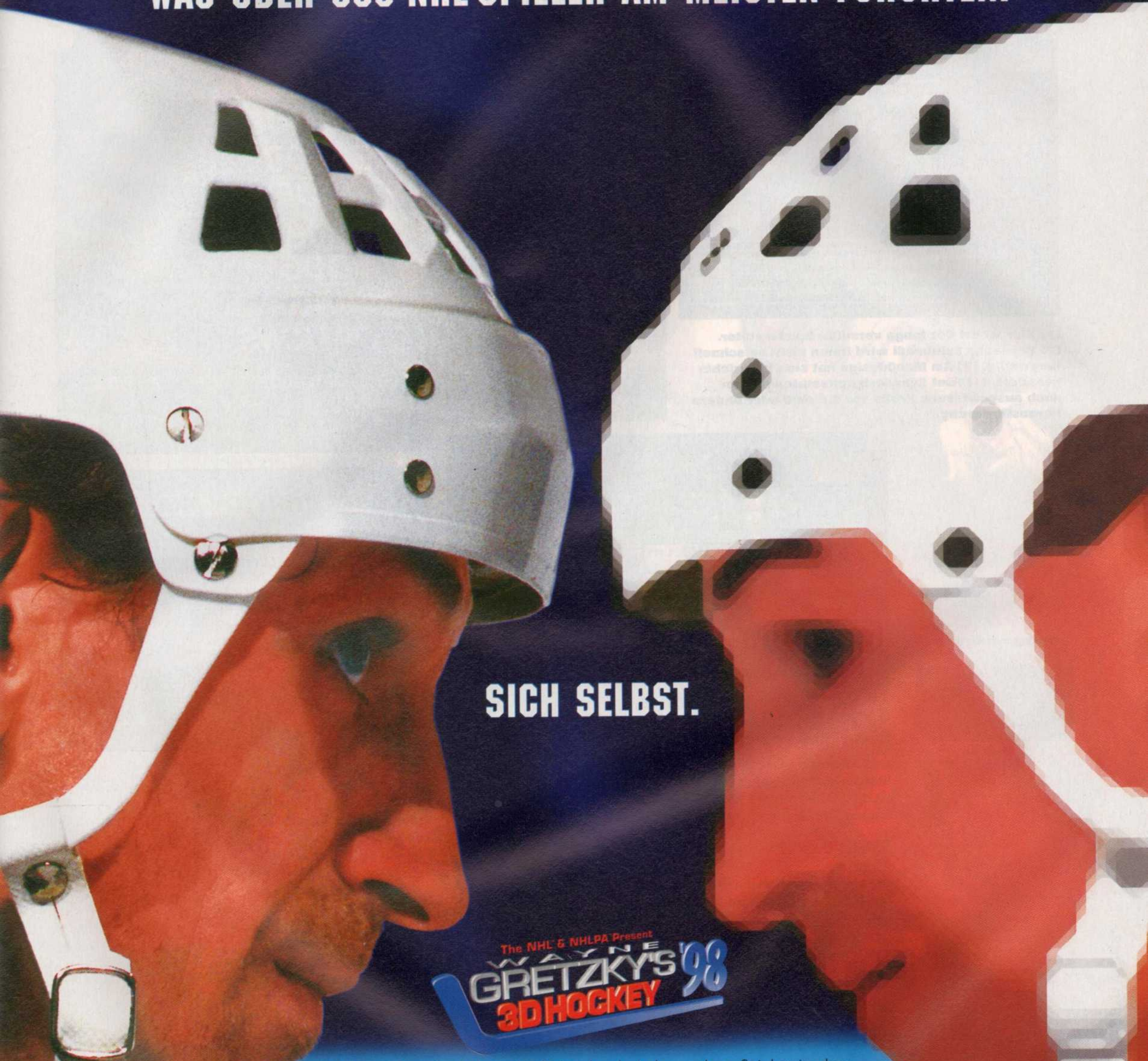


Einfach gut!

Die Anzahl der vorhandenen Nationalmannschaften wurde um 16 Teams auf insgesamt 48 aufgestockt. Damit sind nun nicht nur ausgewiesene Fußballnationen wie Deutschland, Italien und Brasilien dabei. Auch schwächere Länder wie Saudi-Arabien, Südkorea und Südafrika sind mit von der Partie.

Als echte Überraschung erweist sich die Tatsache, daß Konami wiederum auf eine Einbindung echter Spielernamen verzichtete. Zanner, Clue und Heirsten stehen beispielsweise in den Reihen der deutschen Nationalmannschaft. Das ist aber nicht besonders schlimm, da die Entwickler den längst fälligen Spielereditor eingebaut haben. Mit diesem korrigieren Sie nicht nur die Namen der Akteure, sondern passen die insgesamt sechs Eigenschaftswerte (Kondition, Geschwindigkeit, Schußkraft, Sprungvermögen, Wendigkeit

ENDLICH ERLEBT WAYNE GRETZKY, WAS ÜBER 600 NHL-SPIELER AM MEISTEN FÜRCHTEN:



SICH SELBST.

The NHL & NHLPA Present WAYNE GRETZKY'S '98 3D HOCKEY

Wayne Gretzky hält mehr Rekorde als jeder andere Spieler in der NHL. So schnell, so beweglich und so gerissen wie er ist auch das neue GRETZKY'S '98 3D Hockey. Denn es ist mehr als ein Spiel: eine Eishockeyschlacht- mit allen aktuellen Spielerstatistiken und atemberaubendem neuem Simulationsmodus. Da wird selbst für den echten Wayne Gretzky das Eis dünn. Ab Mai für PSX und N64.



Distributed by GT Interactive Software Corp.

NINTENDO 64 PlayStation NHLPA MIDWAY™



Video game © 1996,97. Atari Games Corporation. All rights reserved. THE NHL & NHLPA PRESENT WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY is a trademark of Wayne D. Gretzky and the National Hockey League Players' Association, excluding the word NHL. NHL, National Hockey League, the NHL shield, and the Stanley Cup are registered trademarks of the National Hockey League. All NHL logos and 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. Officially licensed by the National Hockey league. National Hockey League Players' Association, NHPLA, and logo are trademarks of the national Hockey League Players' Association and are used, under license, by Atari games Corporation. Officially licensed product of the National Hockey League Players' Association. © NHLPA 1997. Midway® is a registered trademark of Midway Games Inc. Used by permission. Upper Deck™ and the Upper Deck logo are ™ of the Upper Deck company. Ultra Wheels logo is the ™ and ® of First Team Sports, Inc. Distributed by GT Interactive Software Corp. GT™ is a trademark and the GT® logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. „Playstation" und „Playstation Logo"are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Angespielt | ISS Pro '98



1



2

[1] Hier ist er! Der lange vermißte Spielereditor. [2] Bei sechs Spielmodi wird Ihnen nicht so schnell langweilig. [3] Am Menüdesign hat sich fast nichts geändert. [4] Fünf Schwierigkeitsstufen stellen auch ausgewiesene Profis vor die eine oder andere Herausforderung.



3



4



und Paßgenauigkeit) der Realität an. Witziger Höhepunkt ist die Festlegung des bevorzugten Schußbeines.

Spektakulär

Die Einteilung der Mannschaften erfolgt nach den fünf weit verbreiteten Kriterien Kraft, Geschwindigkeit, Technik und Offensiv- bzw. Defensivstärke.

Mußten sich die Besitzer der Vorversion noch mit den drei Varianten Freundschaftsspiel, internationale Liga bzw. Pokal zufrieden geben, bietet die 98er-Ausgabe auch ein All-Star-Match, Elfmeterschießen sowie eine Trainingsoption an.

Hier orientierten sich die Entwickler an der tatsächlichen Spielstärke der Teams.

Neben der Grafikengine wurde auch die optische Darstellung der einzelnen Akteure stark verbessert. Bei International Superstar Soccer Pro '98 gleichen endlich alle Spieler ihren realen Vorbildern. Diese Detailtreue geht sogar soweit, daß nicht nur die Haut- bzw. Haarfarbe der Realität entspricht, sondern auch Größe und Gewicht exakt nachgebildet wurden. Eine Vielzahl von neuen Motion-Captures sorgt für einen noch realistischeren Bewegungsablauf, der dem Spielspaß mit Sicherheit zugute kommt. Weitere grafische Schmankerl, wie fahnenschwingende Fans, fünf detaillierte Stadien und ansehnliche Flutlichtspiele, runden den Realismusgehalt nach oben ab.

Positives gibt es auch in Sachen Spielmodi zu vermelden. Mußten sich die Besitzer der Vorversion noch mit den drei Varianten Freundschaftsspiel, internationale Liga bzw. Pokal zufrieden geben, bietet die 98er-Ausgabe auch ein All-Star-Match, Elfmeterschießen und eine Trainingsoption an. Letztere ist besonders wichtig, da nun auch der computergesteuerte Gegner in der Lage ist, seine taktische Marschrichtung (Abseitsfalle, Sturmlauf, Abwehrbollwerk) während des laufenden Spiels zu ändern. Haben Sie mit der Spielstärke des Computergegners Schwierigkeiten, kommt eine weitere Novität ins Spiel: das Coop-Game. Hier treten Sie gemeinsam mit der CPU gegen andere Mannschaften an.

Der Kommentator spricht inzwischen deutsch und soll – was seinen Wortschatz betrifft – laut Konami "noch umfangreicher sein". *pat*



86%

"..knackig und absolut motivierend!"
PlayStation Games

88%

"..ein gigantischer Abenteuerspielplatz
mit hohem Suchtfaktor..."
Maniac

The Adventures of

ALUNDRA

アランドラ



Der atemberaubende Action-Adventure-Klassiker aus Japan.
Jetzt komplett deutsch!

PSYGNOSIS

PlayStation

PlayStation and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Psygnosis Limited under licence from Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Limited. All rights reserved.

IM TURM DES VERDERBENS

Psygnosis bastelt gerade fleißig an "O.D.T.", einem abenteuerlichen Genre-Mix aus Action-Adventure und Rollenspiel. Wir haben den Entwicklern im Pariser Studio France über die Schulter geschaut. von Michael Schmithäuser

Paris im Frühsommer '98: Wolkenloser Himmel, Sonnenschein und 30 Grad im Schatten. In den Straßencafés entspannen sich die Menschen bei einem Tässchen Mocca, während leichtbekleidete Schönheiten über die Boulevards flanieren. Im wohlklimatisierten Gebäude von Sony Frankreich, nicht weit von der Prachtstraße Champs-Élysées gelegen, interessiert sich niemand für das lockere Treiben in der Stadt an der Seine. Denn das 20köpfige Team des Psygnosis Studio France arbeitet mit Hochdruck an der Fertigstellung von O.D.T., einem PlayStation-Spiel, das Action-Adventure-Elemente mit Rollenspiel-Einflüssen verbindet.







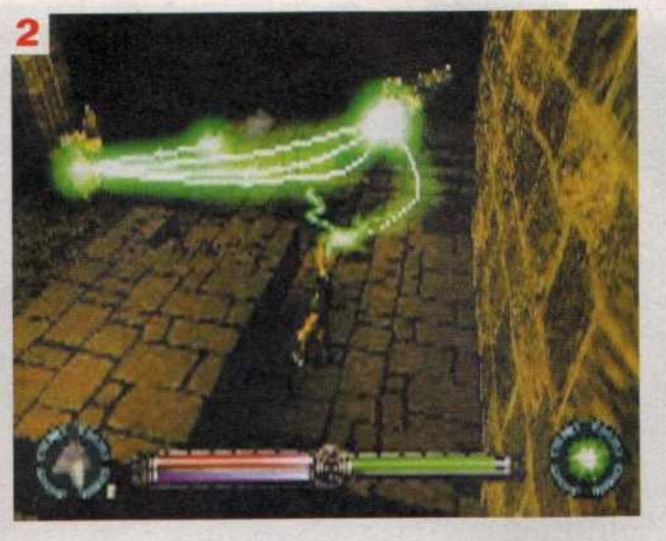
[1] Noch ahnt Kapitän Lamant nichts von den Gefahren, die ihn und seine Crewmitglieder im Turm des Verderbens erwarten. [2] Bis zu vier Zaubersprüche – darunter auch "Heilen", "Einfrieren" oder "Verkleinern" – können in den vier Kreisen am linken Bildrand abgelegt werden. [3] Im Charakterbildschirm können Sie die Fähigkeiten und Fortschritte Ihrer Spielfigur begutachten und beeinflussen.

Vier starke Typen

Jean-Baptiste Bolcato, seines Zeichens Produzent des ambitionierten Titels, macht uns schon beim Empfang höchst neugierig auf das neueste Psygnosis-Projekt. "O.D.T. geht an die technischen Limits der PlayStation", verspricht er, während er die blaue Konsole einschaltet und die minutenlange, perfekt gerenderte Introsequenz präsentiert. Wie wir es von den Franzosen nicht anders kennen, wird größter Wert auf die grafische Präsentation und das Charakterdesign gelegt. Die vier Helden des Spiels und die düstere Fantasy-Welt scheinen direkt aus einer anspruchsvollen Comic-Vorlage entsprungen zu sein. Die Hintergrundstory ist schnell erzählt: Die Bevölkerung der Stadt Calli siecht an einer rätselhaften Krankheit dahin, die nur von den magischen Kräften der sagenumwobenen Grünen Perle geheilt werden kann. Der wackere Kapitän Lamat macht sich mit seinem Luftschiff Nautiflyus und vier Besatzungsmitgliedern auf, das wundersame Artefakt in der "Verbotenen Zone" zu suchen. Doch die Expedition kommt nicht weit: Ein durch und durch böser Zauberer läßt die Nautiflyus auf dem

■ HERSTELLER:	**Psygnosis**	■ HERKUNFTSLAND:	**Frankreich**
■ ENTWICKLER:	**Psygnosis Studio France**	■ GENRE:	**Adventure/Rollenspiel**
■ VERFÜGBAR AB:	**4. Quartal '98**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1**







[1] Sobald die hübsche Sophia ihre Waffenfertigkeit in Sachen Fire verbessert hat, kann sie einen regelrechten Feuerzauber veranstalten. [2] Potzblitz: Die Blitzwaffe eignet sich hervorragend zur Abwehr ganzer Monsterhorden. [3] Bloß schnell in Deckung gehen: Der Magier Djeebee wird von zwei klingenschwingenden Bestien attackiert.



Dach seiner Wohnstatt, einem riesigen Turm, abstürzen. Daraufhin beschließen die vier Crewmitglieder Julia, Sophia, Meekal und Djebee, das Geheimnis des dunklen Turms zu ergründen – das Abenteuer kann beginnen.

Eine Prise Rollenspiel

Schon zu Beginn des Spiels offenbaren sich einige interessante Neuerungen, die in dieser Form noch nie in einem Action-Adventure zu finden waren. Denn jeder der vier Charaktere verfügt über unterschiedliche Fähigkeiten, die am Anfang verschieden stark ausgeprägt sind und im Laufe des Spiels durch Erfahrungspunkte verbessert werden können. Der Wert Armor wirkt sich auf die Resistenz gegen Angriffe aus, während die Weapon Control über das Geschick im Umgang mit den vier Waffensystemen entscheidet. Besonders wichtig ist der Spirit-Balken: Je höher er ansteigt, desto mehr der insgesamt 16 Zaubersprüche kann der betreffende Charakter auf die Monsterbrut loslassen.



Stichwort Monster: Über 40 gruselige Gestalten warten in den Gemäuern des Turms darauf, von den Helden niedergemetzelt zu werden. Die aufwendig animierten Kreaturen wurden mit einer besonderen Form der Künstlichen Intelligenz ausgestattet – Artifical Stupidity, zu deutsch etwa Künstliche Dummheit. Da es sich bei Monstern nicht gerade um Intelligenzbestien handelt, kann es schon mal vorkommen, daß sie sich selbst in Brand stecken oder in die Luft jagen. Dennoch haben die Protagonisten kein leichtes Spiel mit den Schergen des Zauberers – wenn etwa der Hackebeil-schwingende Butcher oder der sechs Meter hohe Mutant auf der Bildfläche erscheinen, muß der Spieler mit viel Geschick, Feuerkraft und Magie um sein Leben kämpfen.

Ein echter Hingucker

Schon in der frühen Betaversion wird deutlich, was Produzent Jean-Baptiste mit "Limits der PlayStation" gemeint hat: Die 3D-Engine ist höllisch schnell, und die acht großangelegten Levels beeindrucken mit feingezeichneter Grafik und atemberaubenden Lichteffekten. Auch die flüssigen Animationssequenzen der Hauptdarsteller beeindrucken auf ganzer Linie. Jeder der aus bis zu 500 Polygonen zusammengesetzten Helden kann 150 unterschiedliche Bewegungsmuster ausführen, die mit Motion-Capture-Technik eingefangen und auf die detaillierten PlayStation-Modelle übertragen wurden. Neben der überragenden Grafik sorgen atmosphärische Soundeffekte und die unheimliche Hintergrundmusik für ein packendes Ambiente.

"O.D.T. geht an die technischen Limits der PlayStation."

Obwohl das Entwicklerteam selbst bei schönstem Wetter ohne Unterlaß an der Fertigstellung des hochinteressanten 3D-Spektakels werkelt, müssen sich die Fans von anspruchsvollen Abenteuerspielen noch bis zum vierten Quartal '98 gedulden. Wir halten Kontakt mit Paris und informieren Sie in einer der nächsten Ausgaben über die Fortschritte der fleißigen Franzosen. *pat*



Gruppenbild mit Dame: Über 20 kreative Köpfe arbeiten mit Hochdruck an der Fertigstellung von O.D.T.



Psygnosis-Produzent Jean-Baptiste Bolcat präsentiert stolz die frühe Beta-Version seines Meisterwerks.

Cardinal Syn



Das Ass im Ärmel

Wer "Soulblade" mochte, wird von "Cardinal Syn" begeistert sein. Noch kaum umworben, kommt im Sommer ein neues Waffen Beat'em-Up in den Handel, das mit erstaunlicher Grafik und einer präzisen Steuerung aufwartet. von Ingo Böhme



1



2



3



4

[1] Die lodernden Flammen im Startbildschirm sehen so echt aus, daß man Angst hat, sich die Hände zu verbrennen. [2] Selbst der Warte-Bildschirm ist perfekt gestylt. [3-4] Die einzigen Kämpfer der Vorabinformation sind die Ägypterin Nephra und der finstere Henker Redemptor. Vor dem Szenario einer Pyramidengrabkammer stehen sich die beiden Kontrahenten gegenüber.

Blickt man heute auf die Spiele der ersten (PSX) Stunde, mag es einem verwunderlich erscheinen, daß diese im PlayStation Magazin in puncto Grafik eine bessere Note als "ausreichend" bekommen haben. Wer hätte noch vor einem Jahr gedacht, daß in der kleinen, grauen Konsole eine derartige Power steckt, daß selbst interaktive 3D Sequenzen mittlerweile aussehen wie gerenderte Videoclips. Das gilt auch für Beat'em-Ups. Und im Besonderen für den neuesten Vertreter: Cardinal Syn. Mit einer derartigen Stimmung und grafisch perfekten Animation und Landschaftsgestaltung kam bislang noch kein Fighter daher. Allerdings auch wenige mit einem derartigen Verschleiß an Farbe. Jeder Treffer wird mit übertriebenen roten Fontänen quittiert. Klar, wenn man sich die Vielfalt der archaischen Waffen anschaut.



In diesem Kämpfer-Epos stehen sich die Gegenspieler an Schauplätzen, wie z.B. der Grabkammer einer Pyramide, gegenüber. Hier geht es nicht nur – wie zumeist – vor und zurück. Im Gegenteil! Jeder Millimeter der Bodenfläche wird ausgenutzt, um den Attacken des Antagonisten zu entgehen oder um ihn in eine schlechtere Position zu bringen. Zum Beispiel an die Kante eines der Energie-spuckenden Pfeilers, der mal als Helfershelfer und mal als Widersacher das Duell beeinflußt. Zuweilen liegen mit Medizin gefüllte Flaschen herum, die Ihnen wieder etwas Lebensenergie und Kampfesmut zurückgeben. Oder aber Sie wandeln sie mit speziellen Tastenkombinationen um und attackieren dann Ihren Gegner mit Blitzen oder Feuerbällen. Besonders beliebt sind die Super-Pick-Ups. Damit verwandelt sich Ihre Waffe in ein Flammenschwert und zeigt beim nächsten Streich, daß das Feuer nicht nur schöner Schein, sondern geballte Energie ist. Sobald ein solcher Bonus erscheint, geht ein regel-

■ HERSTELLER:	**N.A.**	■ HERKUNFTSLAND:	**USA**
■ ENTWICKLER:	**Kronos Digital Ent.**	■ GENRE:	**Beat'em-Up**
■ VERFÜGBAR AB:	**August**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1-2**





[1] Am Anfang stehen die Chancen noch gleich. [2] Doch am Ende geht Redemptor als klarer Sieger aus dem Fight hervor.

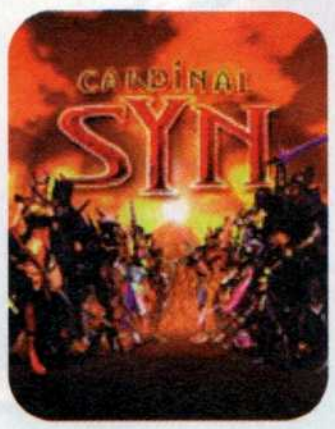
rechtes Wettrennen los, bei dem man auch mal ein paar Treffer von hinten in Kauf nimmt.

Vielfältige Querelen

In der uns vorliegenden Demoversion waren erst zwei der 18 unterschiedlichen Charaktere verfügbar. Nephra, eine Ägypterin, kommt mit einem schlangenähnlichen Mordinstrument daher und der finstere Redemptor mit einem riesigen Beidhänder samt scharfkantigem Schild. Von seiner Erscheinung her wirkt er, als wäre er geradewegs dem finsteren Mittelalter als Häscher der Inquisition entsprungen. In der finalen Version werden dann noch eine Elfe mit zwei Dolchen, ein Ritter mit Morgenstern, ein Wikinger mit Streitaxt und ein Zyklop mit Langschwert die Vielfalt erweitern. Genügend Auswahl also für kurzweilige und spannende Zweikämpfe.

Hervorragend gelöst ist die Steuerung. Denn als erster PSX-Fighter unterstützt Cardinal Syn sowohl das Analog-Pad von Sony als auch den Dual Shock Controller. Mit dem Joystick lassen Sie so Ihre Figur präzise über die gesamte Arena gleiten. Belegt sind nicht nur die vier Standardknöpfe, sondern auch die beiden R-Schalter. Hier gibt es vertikale, diagonale und horizontale Schläge, sowie Blocks. Dabei geht jedoch mit jeder Abwehr eines gegnerischen Streichs die Haltbarkeit Ihrer eigenen Waffe in die Knie. Dargestellt wird dies durch eine Anzeige am unteren Bildschirmrand.

Natürlich kann man nicht von einer kleinen Kostprobe auf das fertige Spiel schließen. Wenn es sich aber nur halbwegs so entwickelt, wie die Demo vermuten läßt, wird Soulblade bald einen würdigen Nachfolger bekommen. *pat*



Abholung in der Versandzentrale möglich.

Gelstream more than Games

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 10.00 - 18.30
Sa 10.00 - 13.00

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Lösungshefte je 14,80 DM

Gewerbering 24 - 76351 Linkenheim *bei Karlsruhe*

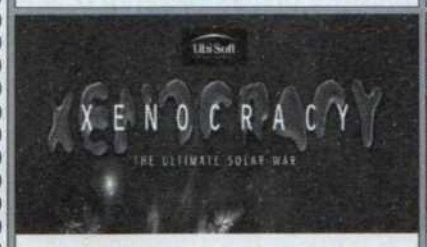
Tel. 07247/94 61 70
Fax 07247/42 48

SONY Playstation

Abe`s Oddysee		74,99
Ace Combat 2		89,99
Actua Golf 2		89,99
Actua Soccer 2		89,99
Actua Soccer Platinum		49,99
Adidas Power Soccer 2		84,99
Adidas Soccer 98	05.06.98	**???**
Alien Trilogy		49,99
Arc of Time		79,99
Armored Core	12.06.98	84,99
Auto Destruct		89,99
Ayrton Senna Kart Duel 2		84,99
Baphomets Fluch 2		89,99
Battle Arena Toshinden 3		84,99
Beast Wars		**84,99**
Beyond the Beyond	15.09.98	???
Bleifuß 2	15.06.98	79,99
Bloody Roar		**84,99**
Bushido Blade		**89,99**
Bust a Move 3		89,99
Caesars Palace		79,99
Cart World Series	15.05.98	79,99
Circuit Breakers	02.06.98	???
Clock Tower		94,99
Colony Wars		89,99
Command & Conquer		94,99
Command & Conquer 2		**99,99**
Constructor	15.06.98	79,99
Cool Boarders 2		84,99
Courier Crisis		49,99
Crash Bandicoot Platinum		49,99
Crash Bandicot 2		**89,99**
Croc		**84,99**
D		49,99
Dark Omen		84,99
Darklight Conflict		84,99
Das Fünfte Element	28.09.98	???
Deathtrap Dungeon		**99,99**
Destruction Derby 2		49,99
Devil`s Deception		79,99
Diablo		89,99
Discworld 2		89,99
Disruptor		49,99
Dungeon Keeper	15.06.98	**84,99**
Explosive Racing		89,99
Extreme Snowbreak	05.06.98	79,99
Felony		94,99
Fifa 98		**84,99**
Fighting Force		94,99
Final Fantasy 7		99,99
Flottenmanöver	15.09.98	**84,99**
Formel 1 97		99,99
Formel 1 Platinum	09.06.98	**49,99**
Forsaken		**89,99**
Frogger		84,99
G Police		99,99
Gex 3D - Enter the Gecko		**89,99**
Ghost in the Shell	15.05.98	**89,99**
Golden Goal 98		**89,99**
Grand Theft Auto		84,99
Herc`s Adventure		89,99
Hercules		84,99
Independance Day		84,99
Indy 500		84,99
I.S.S. Soccer Pro		**49,99**
International Track & Field		49,99
Isnogud		89,99
Jersey Devil		89,99
Jet Rider 2		**79,99**
Jumping Flash 2		89,99
K - 1 : The Arena Fighters		94,99
Klonoa	15.06.98	89,99
Kula World	15.06.98	89,99
Kurushi		79,99
Lifeforce Tenka		94,99
Lost Vikings 2		79,99
Lost World		84,99
Lucky Luke		**89,99**
Magic the Gathering-Battlemage		79,99
Master of Teras Kasi		**84,99**
Maximum Force		89,99
MDK		54,99
Mechwarrior 2		89,99
Megaman 8	28.05.98	79,99
Megaman Battle & Chas	30.04.98	79,99
Megaman X3		84,99
Men in Black	20.05.98	???
Metal Gear Soldier	15.06.98	**???**
Micro Machines V3		49,99
Monopoly		84,99
Moto Racer		84,99
Museum Vol. 5		79,99
Nanotek Warrior		84,99
Nascar 98		89,99
NBA 98		84,99
NBA Fast Break	27.03.98	74,99
NBA Hangtime	8.03.98	94,99
NBA Jam Tournament Edition		49,99
NBA Pro 98		99,99
Need for Speed 3		**89,99**
Newman Haas Racing		89,99
NFL Quarterback Club 97		49,99
NHL 98		**89,99**
NHL Face Off 98		79,99
NHL Open Ice		94,99
NHL Power Hockey 98	05.05.98	84,99



















Nightmare Creatures		89,99
Nuclear Strike		89,99
ONE		**84,99**
Overboard		89,99
Pax Corpus		89,99
PGA Tour 98		89,99
Point Blank	29.05.98	**89,99**
Populous 3	28.05.98	**89,99**
Porsche Platinum		49,99
Powerboat Racing		89,99
Premier Manager 98	15.05.98	**94,99**
Pro Pinball Time Shock		84,99
Rapid Racer		89,99
Rascal		89,99
Rayman		49,99
Ridge Racer Revolution		49,99
Riot		84,99
Risiko		84,99
Riven		**109,99**
Road Rage		84,99
Road Rash 3D	01.06.98	**89,99**
Sim City 2000		84,99
Skullmonkeys		**89,99**
Soul Blade Platinum	15.05.98	49,99
Soviet Strike Platinum		49,99
Spawn		**79,99**
Spice World	29.05.98	49,99
Starfleet Academy	15.05.98	**???**
Steel Reign		79,99
Super Football Champ		79,99
Tekken 2 Platinum		**49,99**
Test Drive 4		84,99
Tetris Plus		79,99
Theme Hospital		**89,99**
Tilt-Flipper		74,99
TOCA Touring Car Champ		**84,99**
Tomb Raider 2		**94,99**
Tomb Raider Platinum		**49,99**
Total NBA 98	29.05.98	79,99
Ubik	15.08.98	89,99
V-Rally		74,99
VMX Racing	30.05.98	89,99
War Games	22.05.98	**???**
Warcraft 2		**79,99**
Warhammer - I. S. d. g. Ratte		49,99
WCW Nitro	19.06.98	94,99
Wipe Out 2097 Platinum		49,99
Wipeout		29,99
World League Basketball	25.05.98	???
Worms		**49,99**
X-Men & Children of the Atom		79,99
Z		79,99

SONY Playstation **Zubehör**

120 Block Memory Card	59,9
360 Block Memory Card	79,9
720 Block Memory Card	94,9
Barracuda Analog Pad	**59,9**
CD Reiniger	19,9
Control Station Pad A/F	**29,9**
Dominator	64,9
Game - KIT Center	29,9
Game Buster	89,9
HF - Adapter	44,9
Link Kabel	24,9
SONY Pistole G Con 45	**79,9**
Predator Gun	**59,9**
Rattle Snake Racing Wheel	103,8
RGB Kabel + Audio	34,9
RGB Scart Kabel	**24,9**
SONY Analog Joystick	109,9
SONY Arcarde Combat Stick	99,9
SONY Controler	39,9
SONY Controler Schwarz	39,9
SONY Controler Weiß	39,9
SONY Kopfhörer	29,9
SONY Leerhülle groß	3,9
SONY Leerhülle klein	3,9
SONY Maus	**54,9**
SONY Multi Tab	64,9
SONY NeGcon	79,9
SONY Playstation	289,0
SONY Spec. Ascii Pad	59,9
SONY Spezialized Joystick	84,9
Ultra Racer	80,6
V3 Racing Wheel	**149,9**
Verlängerungskabel PSXPad	24,9

SONY Playstation
incl. 1 Controler **289,00 DM**

SONY Memory Card
Grau, Rauchgrau, Blau, Rot, Cherry Rot, Schwarz, Orange, Weiß, Gelb, Grün, Durchsichtig
39,99 DM

NINTENDO 64
incl. Mario 64 & Waverace 64 **399,99 DM**

Ab 250,00 DM Spielebestellwert portofreier Versand. Katalog gegen 1.50 DM Rückprto.
Vorkasse 6.90 pro Paket - Nachnahme 10,50 pro Paket zzgl. 3DM Zahlkartengebühr

Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse - Scheck oder Überweisung. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 20,00 DM pauschal. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

Mit * gekennzeichnete Produkte waren zur Drucklegung noch nicht erschienen. Fragen Sie nach aktuellen Neuerscheinungen. Nutzen Sie unseren Vorbestellservice.

Metal Gear Solid

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

Noch vor der E3 in Atlanta durften wir einen Blick auf Konamis potentiellen Top-Titel werfen – und haben gestaunt... von Jan Binsmaier

Eigentlich sollten die Journalisten der Branche erst in Atlanta die neuesten Entwicklungen zum Thema "Metal Gear Solid" präsentiert bekommen – doch Konami Deutschland überredete die japanische Programmierer-Crew, schon vor der Messe in den USA das Geheimnis zu lüften. Dazu schickte Producer Hideo Kojima zwei komplett fertige und spielbare Mini-Level nach Germany, die die Möglichkeiten von Metal Gear Solid zeigen sollten. Die heiße Scheibe war natürlich "top-secret", und wurde von der deutschen Niederlassung nicht aus der Hand gegeben – so machten wir uns auf den Weg nach Frankfurt, um in den geheiligten Hallen von Konami den potentiellen Verkaufsrenner unter die Lupe zu nehmen.

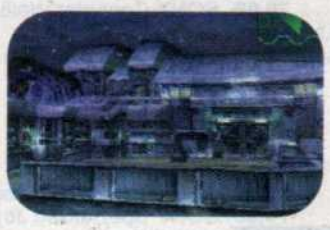






[1] Einmal gegen den Container geklopft, schon kommt die Wache gerannt. [2] Da kommen sie gelaufen – gleich liegen sie am Boden... [3] Der Blick durchs Fernglas zeigt: Die Wache pennt!





Typische Agentenstory

Sie schlüpfen in die Rolle von Solid Snake, einem Ex-Agenten der Foxhound-Organisation, der sich sein täglich Brot als Söldner verdient. Ein spannender Auftrag wartet auch schon auf den einsamen Helden: Fiese Terroristen sind in ein Nuklearwaffenlager eingebrochen und besetzen es. Dagegen hat Solid natürlich etwas und dringt unbemerkt durch die Abwasserkanäle in den militärischen Stützpunkt ein. Nachdem er sich seines Taucheranzugs entledigt hat, warten schier unendlich viele Gegner darauf, ihn durch die Level zu jagen und ihn in die ewigen Helden-Jagdgründe zu schicken. Solid hingegen kennt nur ein Ziel: Möglichst unbemerkt bis zur Kommandozentrale vorzudringen und den Ober-Boß Liquid Snake auszuschalten. Dieser ist für ihn kein Unbekannter, schließlich war die falsche Schlange früher ebenfalls Agent bei Foxhound und kennt, so wie Solid, alle fiesen Tricks. Kein leichter Gegner, zumal er auch noch weitere gen-manipulierte (und dadurch sehr kräftige) Ex-Agenten um sich scharrt. Aber: Viel Feind – viel Ehr'!

Klingt wie ein handelsübliches Ballergame – doch weit gefehlt! Schon nach den ersten Spielminuten wird klar, daß einem stupides Drauflosballern wenig Erfolg beschert. Schließlich würden auch Edel-Spione, wie z.B. James Bond, gegen eine Horde schießwütiger Killer ziemlich blaß aussehen, wenn sie sich nicht trick- und listenreich aus der Affäre ziehen. Nur nicht gesehen werden, heißt des Söldners oberstes Gebot! Und so sollten Sie tunlichst Aufsehen vermeiden, um die Bösewichte nicht auf Ihre Fährte zu locken. Sie schleichen also durch die Level, verstecken sich ständig hinter Kisten, pressen sich an Wände und weichen Suchscheinwerfern und Überwachungskameras aus. Das gelingt freilich nicht immer, und dann ist es Zeit für schnelle Entscheidungen der etwas gröberen Art. Zu Beginn nur mit Ihren stahlharten Händen bewaffnet, findet sich im Laufe des Spiels immer mehr Kriegswerkzeug, mit dem Sie Ihren Feinden das Fürchten lehren

- Insgesamt die Rekordanzahl von 427 Teams mit über 10.000 Spielern (120 Nationalmannschaften und 286 Clubs)
- 12 Spielmodi u.a. mit Liga, Pokal, Europapokal, EM, WM, Südamerika- und Afrikacup
- Komplett deutsch mit Kommentaren von Deutschlands Nr. 1 Marcel Reif
- 33 authentische Stadien
- 350 Animationen in Motion-Capture-Technologie und einzigartige Special-Moves.
- 30 fps im hochauflösenden Hi-res mode
- 4 einstellbare Kamerawinkel
- Hervorragende Spielbarkeit
- Sehr detaillierte Spielerdarstellung (jeder sieht wie das echte Vorbild aus)
- ...und und und!



Marcel Dessailly
AC Mailand

adidas

power soccer 98







PSYGNOSIS

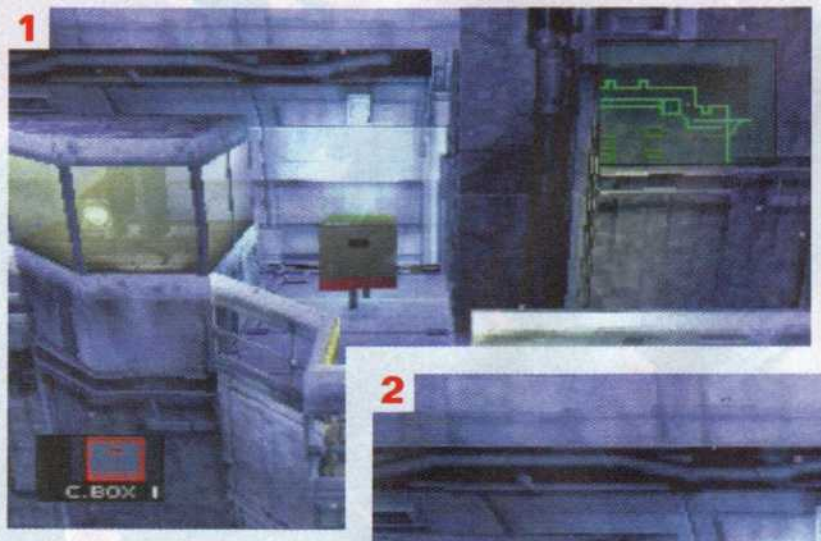
Shen

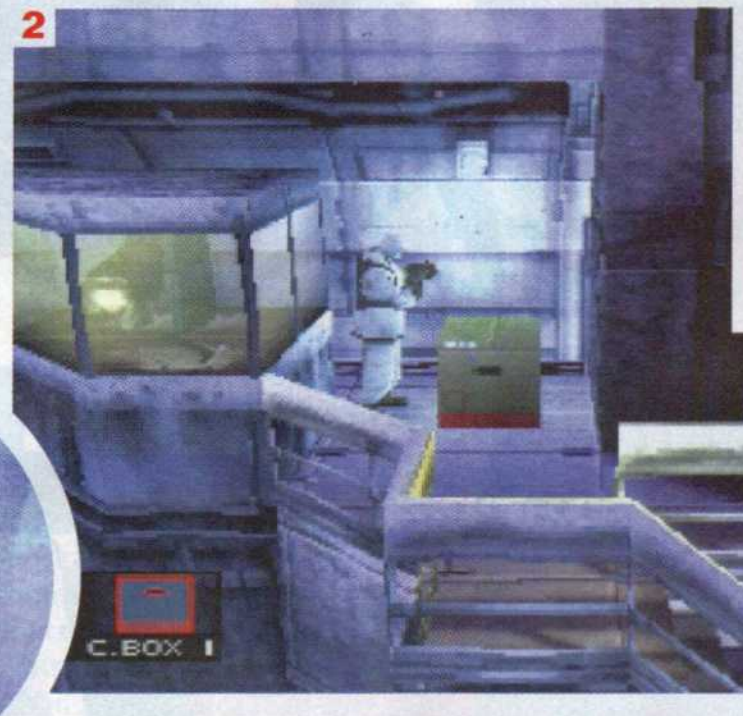
PlayStation

PC CD ROM

"PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. adidas Power Soccer '98, Power Soccer, Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or ® and © 1990-8 of Psygnosis Limited. adidas is a trademark of adidas AG used under licence. ALL RIGHTS RESERVED.

In der Mache | Metal Gear Solid







[1] Achtung, hier kommt ein Karton! [2] Die Wache kommt und stutzt – was soll die Kiste hier? [3] Der Blick aus der Pappe: Der Kerl ist noch da!



und so manches Lebenslicht ausblasen. Natürlich ist auch bei Metal Gear Solid Angriff die beste Verteidigung. Wenn Sie sich z.B. in einer finsteren Nische verstecken und Ihnen ein Wachposten den Durchgang versperrt, klopfen Sie doch einfach leise gegen die Wand! Durch das Geräusch irritiert, stapft die Wache pflichtgemäß darauf zu – schließlich könnte sich ja ein Eindringling hinter der nächsten Ecke verstecken. Biegt der Posten dann um die Ecke, erlebt er sein blaues Wunder. Sollten Sie hingegen durch unvorsichtiges Verhalten entdeckt werden, schlagen die Schergen sofort Alarm, und Sie werden gejagt. Dieser Ernstfall wird Ihnen akustisch durch Sirenen und Lautsprecherdurchsagen sowie durch einen Kampf-Counter in der Bildschirmecke angezeigt. Nun sollten Sie schleunigst die Ursache des Übels beseitigen und die Petze ins Jenseits befördern. Gelingt Ihnen das innerhalb der vom Counter vorgegebenen Zeit, verstummt der Alarm. Falls Sie jedoch weiterhin im Rampenlicht Ihrer Verfolger stehen, erneuert sich der Alarm-Zähler mit jeder neuen heranstürmenden Wache solange, bis Sie sich letztlich endgültig verstecken konnten, alle Gegner besiegt oder selbst den Löffel abgegeben haben.

Darstellung ist alles!

Schon beim Intro wird deutlich, daß Konami auf aufwendige Renderfilme verzichtete. Der Grund: Die Macher von Metal Gear Solid wollten keine spürbaren grafischen Unterschiede zwischen dem eigentlichen Spiel und den Zwischensequenzen aufkommen lassen. Was auf den ersten Blick ein wenig enttäuscht, erweist sich als kluger Schachzug der Programmierer: Tatsächlich wirkt das Spiel "aus einem Guß"; ein Stilbruch und damit auch ein Motivationshemmnis ist nicht festzustellen. Dies liegt vor allem an der äußerst gelungenen Grafik und der Detailverliebtheit, mit der die Macher zu Werke gingen. Stapft Ihr Held z.B. durch Schnee, hinterläßt er Spuren. Diese bleiben für einige Zeit sichtbar, nämlich solange, bis sie durch den Schneefall wieder zugedeckt werden. Diese Zeichen Ihrer Anwesenheit sind aber nicht nur optische Schmankerl, sondern dienen auch den umherlaufenden Wachen als Informationsquelle, daß sich jemand auf verbotenem Gelände befindet und marschieren sofort hinterher. Das gleiche gilt für Wasserpfützen, die nach dem Durchwandern Nässeflecken hinterlassen und nur langsam abtrocknen.

Gespielt wird die Agenten-Simulation übrigens in einer isometrischen Darstellung, d.h. die Kamera folgt Solid von schräg oben und sorgt für den nötigen Überblick. Die Ansicht wechselt automatisch, wenn Sie z.B. unter einen LKW oder in einen Schacht kriechen; weiterhin steht Ihnen der Blick aus der Ego-Perspektive zur Verfügung. Wer die Aktivitäten der feindlichen Rebellen noch genauer unter die Lupe nehmen will, dem hilft ein Blick in das futuristische Fernglas, das an den "Sniper-Modus" anderer Games erinnert. Abgerundet wird das optische Spektakel mit erstklassigen Soundeffekten und einer Hintergrundmusik, die stark an den Kino-Erfolg "The Rock" erinnert und für Laune sorgt. Daß die Programmierer großen Wert auf das Ambiente gelegt haben,





[1] In den geheiligten Hallen von Konami Deutschland... [2] ... führte uns der sichtlich stolze Product Manager Hans-Joachim Amann das Spiel vor.

■ HERSTELLER:	**Konami**	■ HERKUNFTSLAND:	**Japan**
■ ENTWICKLER:	**Konami**	■ GENRE:	**Action-Simulation**
■ VERFÜGBAR AB:	**November**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1**



[1] Hmmm, wie komme ich nur an der Kamera vorbei? [2] Ja, so geht's! Immer der Wand entlang.



wird vor allem bei Alarm-Sequenzen deutlich: Werden Sie von der Wache entdeckt, schwillt nervenzerfetzender Sound an und klingt langsam ab, je länger Sie vor Ihren Gegnern unentdeckt bleiben.

Damit Sie bei Angriffen durch mehrere Fieslinge nicht in Panik verfallen, stoppt das Geschehen, sobald Sie Ihre Waffe wechseln oder in Ihrem Rucksack nach anderen nützlichen Gegenständen kramen. Die finden Sie übrigens auf Ihrem Weg zum Oberboß in dunklen Ecken oder bei besiegten Terroristen. Neben Munition und Handfeuerwaffen tauchen auch andere brauchbare Items auf; so sorgen Blendgranaten für Verwirrung beim Fußvolk oder Stinger-Raketen für die rechte Überzeugungskraft gegen aufdringliche Hubschrauber.

Kaum zu glauben: Neben all dem vergaß Konami nicht einmal den Humor! So finden Sie bei Ihrer Jagd ab und zu einen leeren Karton. Getreu dem Motto "Tarnung ist alles!" dürfen Sie unter die Kiste schlüpfen und dann, ähnlich einer Schildkröte, durch die Gänge wackeln. Zu sehen sind dann nur die Füße – wer beim ersten Anblick dieser trippelnden Kartonage nicht in wieherndes Gelächter verfällt, dem ist wohl nicht mehr zu helfen. Weniger lustig dürften wohl amerikanische Gesundheitsfanatiker die Pausen von Solid finden, denn in Ihrem Rucksack befindet sich auch ein Päckchen Zigaretten, die Sie sich zwischendrin reinziehen können. Hat zwar keinen spielerischen Wert, ist aber klasse anzusehen, wenn Ihr Held den blauen Dunst ausstößt.

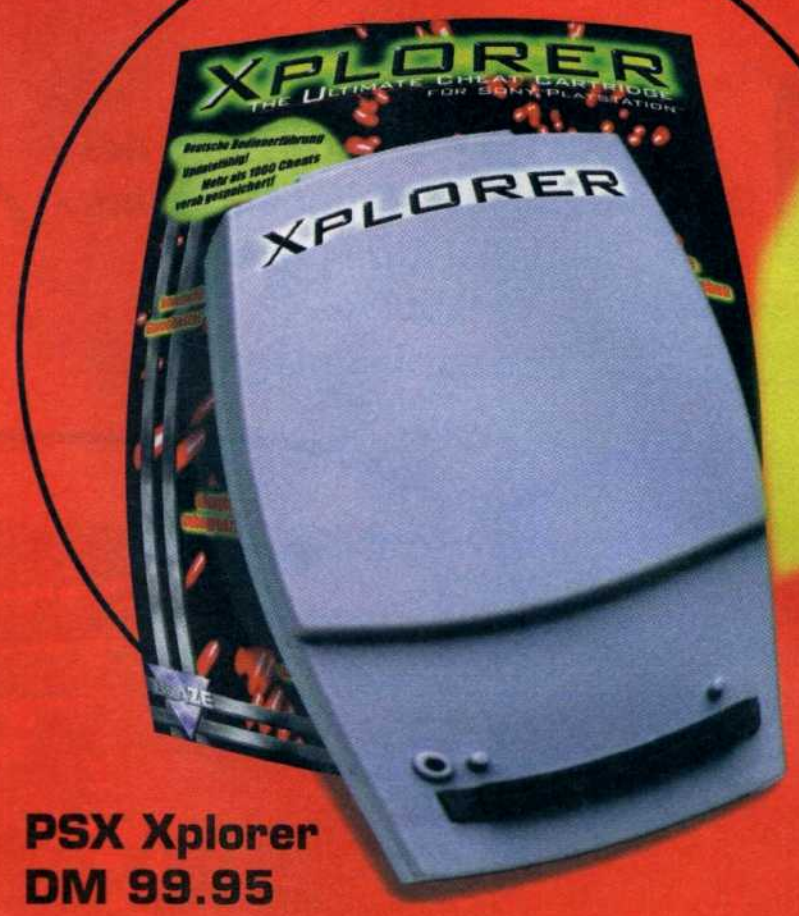
Die beiden Level zeigten uns bereits ganz deutlich, daß sich Konami mit Metal Gear Solid auf einen absoluten Top-Seller hinbewegt. Klar ist bislang, daß das Game Analog-Pads unterstützt – ob dagegen auch der Dual Shock die Wände wackeln läßt, vermochten wir noch nicht in Erfahrung zu bringen. Einen Wehmutstropfen hielt Konami dann doch noch bereit: Auf eine komplett deutsche Version dürfen die Spieler nicht hoffen. Die Sprachausgabe soll laut Konami nämlich in Englisch bleiben, lediglich deutsche Untertitel klären weniger Sprachbegabte auf. Eigentlich absolut unverständlich, denn dadurch könnte sehr viel von dem ansonsten genial wirkenden Ambiente verloren gehen. In Japan dürfen Hobby-Agenten bereits im September die Läden stürmen, die deutschen Spieler werden sich wohl noch bis November gedulden müssen.

pat



Raus aus dem Versteck und auf zu neuen Taten!

Entdecke mit dem



super Gewinnspiel in diesem Heft!

PSX Xplorer
DM 99.95

NewYork

Der Xplorer von Blaze ist die ultimative Cheat Cartridge für die Playstation. Er bietet nahezu unbegrenzte Möglichkeiten, egal ob Sie nun endlich Ihr Lieblingsspiel „knacken", oder geheime Charaktere und nie gefundene Level entdecken wollen.

Der Xplorer ist Ihr persönlicher Spieleassistent:
- neue Super- und Megacodes
- verarbeitet auch Codes anderer Cheat-Module
- mehr als 1000 Cheats bereits gespeichert
- kostenlose Updates über Internet oder Blaze Memory Card
- PC-linkfähig ohne zusätzliche Hardware
- Screenshots auf PC übertragbar

... oder eins unserer anderen Produkte.



Memory Card 2 MB
DM 39.95

Scorpion Light Gun
DM 89.95

und vieles mehr.

BLAZE

Internet: http://www.blaze.de e-mail: service@blaze.de

Copyrights: Gamebuster, N64 und Playstation sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller

Fragebogen



Gewinnen Sie

zehn mal je ein Jahres-Abo des Offiziellen PlayStation Magazins – Deutschlands meist-verkauftes Videospielemagazin.

Ausfüllen und gewinnen!

Senden Sie uns den Fragebogen ausgefüllt per Fax oder Post zurück, und Sie nehmen auf jeden Fall an der Verlosung teil (WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion PlayStation Magazin, Stichwort: "Fragebogen", Gruber Str. 46a, 85586 Poing, Fax-Nr. 08121/95-1298)! Einsendeschluß ist der 15.7.1998; Mitarbeiter des WEKA-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 zum Offensiv-Preis!

DM 49,95*

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

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

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

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

PlayStation

präsentiert durch ran SAT.1 FUSSBALL

*Unverbindliche Preisempfehlung (VK).

KONAMI XXL SPORTS SERIES

KONAMI

WWW.KONAMI.COM

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

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

Identität

X-Men Vs. Street Fighter



Sie sind kein "Super Street Fighter"-Fan? Sie haben von den "X-Men" noch nie etwas gehört oder konnten sie nicht leiden? Vielleicht ändert sich das jetzt. von Nico Hartmann



Ein neues Street Fighter Game erscheint – mal wieder. Diesmal treten Capcoms Haudegen gegen die legendären X-Men an. Auf der Seite der Street Fighter stehen Ken, Ryu, Chun-Li, Cammy, Akuma, M. Bison, Dhalsim, Zangief und Nash. Diesem schlagkräftigen Haufen stehen die Mutanten gegenüber: Wolverine, Storm, Rogue, Cyclops, Magneto, Sabretooth, Gambit, Juggernaut. Für viele sind das recht bekannte Namen: zumindest Wolverine, halb Tier, halb Mensch, mit Krallen in seinen Händen und einem Skelett aus Titan, ist fast jedem ein Begriff. Er ist der heimliche Anführer der X-Men und eine echte Kult-Comic-Figur. Vor zirka vier Jahren haben sich die X-Men aufgelöst, und einige von ihnen bekamen eine eigene Serie. Darüber hinaus verpaßte Marvel ihnen ein moderneres Aussehen. Es kam auch zunehmend in Mode, einzelne Comic-Figuren gegeneinander antreten zu lassen und den Helden eine eigene Geschichte zu geben. So entstanden z.B. "Alien Vs. Predator", "Superman Vs. Alien" und "Batman Vs. Punisher". Capcom greift diese Idee auf und läßt nun die X-Men gegen die Street Fighter auf der PlayStation antreten.





Wenn es Ihnen zu bunt wird, rufen Sie Ihren Kollegen herbei und lassen es mal so richtig krachen.





Zu Beginn entscheiden Sie sich für einen der 16 Kämpfer und dürfen zusätzlich noch einen Heroen zur Verstärkung ins Team holen. Dabei steht Ihnen die Wahl frei. Entscheiden Sie sich z.B. für einen der X-Men, so bleibt es Ihnen überlassen, ob Sie sich nun für Unterstützung aus Ihrem Lager entscheiden oder lieber auf die Kraft der Street Fighter vertrauen. Doch bevor Sie sich gleich ins Kampfgetümmel stürzen, sollten Sie sich mit den Schlägen, Tritten und Special-Moves vertraut machen. Dazu wählen Sie den Menü-Punkt "Training" an. Entscheiden Sie sich nun für ein Zweigespann, und wählen Sie Ihren Gegner aus. Anschließend dürfen Sie nach Herzenslust Combos ausprobieren und an den besonderen Attacken

Rage

GT Interactive
Expect the unexpected:

CBZ
CyBall Zone

Neues aus der Cyborg-Liga:
Die Dominators haben verloren
...drei komplette Spieler!!!"

Aus aktuellem Anlaß kannst Du alle anderen Sportgames für die PlayStation in Rente schicken. CyBall Zone kommt – direkt aus der Zukunft. Härter, gemeiner und schneller als alles, was Du bisher gesehen hast. Gib Dir den absoluten Kick. Ab Juni.

PlayStation

"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. CyBall Zone © 1997 Rage Games Limited. All rights reserved. Published and distributed under exclusive licence from Rage Games Limited by GT Interactive Software Corp. GT™ is a trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are property of their respective companies.

Büro X

Angespielt | X-Men Vs. Street Fighter





[1] Eine 91-Hit-Combo schafft man nicht alle Tage. [2] Der Trainingsmodus ist ein wenig dürftig. [3-4] Das ist aus Kens Dragon-Punch geworden.







bis zur Perfektion feilen. Doch erwarten Sie nicht zu viel von diesem Modus. Sie dürfen lediglich die Charaktere wechseln, das Joypad nach Ihren Wünschen konfigurieren und die Aktionen des Gegners bestimmen. Sie haben die Wahl zwischen einem stehenden, sich duckenden, springenden und sehr hoch springenden Sparringspartner. Wenn man bedenkt, wie fortschrittlich und ausgefeilt die Übungsmodi von "Tekken 2", "Soul Blade" oder gar "Dead or Alive" sind, kann man nur noch den Kopf schütteln. Es fehlt jede Spur von einer Auflistung der Schläge und Tritte oder einer Anzeige, welche Knöpfe der Spieler drückt. Eine Hilfe zum Erlernen der Combos und des richtigen Blockens von Aktionen suchen Sie vergebens. Und wie Sie die Deckung des Kontrahenten durchbrechen, müssen Sie auch selbst rausfinden. Hoffentlich ändert sich hier noch etwas bis zur finalen Version. Nichtsdestotrotz werden Sie nach einiger Zeit den Dreh heraus haben und den Feind zu Boden schmettern. Ganz besonders nützlich sind hierbei die sogenannten "Super-Combos", die schon in "Street Fighter Ex plus Alpha" integriert waren.



Schlag s'e-hoch!

Am unteren Bildschirmrand befindet sich für jeden Spieler eine Anzeige, die Auskunft über die Stärke der Supercombos gibt. Wenn sich der Balken bis zum dritten Level aufgefüllt hat, ist Ihr Special-Angriff am wirkungsvollsten. Ist Ihre Wahl z.B. auf den Mutanten Gambit gefallen, sind Sie nach einigem Üben in der Lage, den Gegner mit einer 99 Hit-Combo in die Knie zu zwingen. Beherrschen Sie diese, sind Sie bereit für den Kampf.

Im richtigen Fight füllt sich die Super-Combo-Anzeige erst nach und nach auf. Am Anfang steht sie bei Null und steigt erst bis zum dritten Level, wenn Sie getroffen werden oder selbst attackieren. Das heißt aber nicht, daß Sie den Gegner mit Ihren Tritten und Schlägen treffen müssen, sondern es reicht, wenn Sie wild in der Luft herumfuchteln. Die Taktik für jeden Kampf lautet also: Weichen Sie aus, treten Sie hin und wieder in die Luft (oder in Richtung Gegner), bis sich die Anzeige am unteren Bildschirmrand aufgefüllt hat, und attackieren Sie dann Ihren Kontrahenten mit einer 99 Hit-Combo. Geht Ihre Taktik einmal nicht auf, dürfen Sie sich zur Unterstützung einen Teamkollegen herbeiholen. Die Special-Moves werden bei fast jedem Kämpfer durch die gleiche Tastenfolge aufgerufen: die Street-Fighter-typische Halbkreisdrehung auf dem Steuerkreuz und L2.





Nach einer Handvoll Kämpfer erscheint der erste Endboss: Apocolypse. Bei der Gegenüberstellung sieht er noch aus wie ein herkömmlicher Fighter. Doch zu Beginn des Levels verhöhnt er Sie und verwandelt sich in einen riesigen Roboter, der die gesamte Höhe des Bildschirms einnimmt. Die Hauptwaffe ist sein übergroßer Arm, der sich mal in einen Morgenstern, mal in einen Bohrer verwandelt. Weitere Geschütze fliegen aus seiner Rüstung am Oberkörper, und manchmal jagt er Sie mit Flugkörpern. Alles in allem wird Sie ein knochenharter Endgegner erwarten, der selbst auf der einfachsten Schwierigkeitsstufe eine echte Herausforderung ist. Sie werden mit Sicherheit mehrere Anläufe benötigen, um ihn dem Erdboden gleich zu machen. Nachdem Sie Ihren übergewichtigen Widersacher besiegt haben, müssen Sie es mit Ihrem Partner aufnehmen. Doch stellt dieser im Gegensatz zu Apocolypse kein großes Hindernis dar.



Im Hinblick auf Grafik und Sound hat sich nicht viel getan. Die Hintergründe sind doppelt so hoch, etwas schöner und harmonischer designed, aber immer noch zweidimensional. Den Charakteren wurde eine Reihe neuer Schlagtechniken mit auf den Weg gegeben, und auch graphisch sind Sie anspruchsvoller umgesetzt. Die musikalische Untermalung ist im altbekannten Street-Fighter-Stil, und die Sound-Effekte klingen immer noch wie auf dem SNES. *mom*

SUNFLEX

Http://www.GetMoreSun.com

THERE CAN BE ONLY ONE - SUN!

DIREKTIMPORTE AUS ASIEN , USA UND EUROPA BEI UNS ERHÄLTLICH !

Öffnungszeiten :
Mo-Fr von 11.00 - 18.00 Uhr

24 h Bestellfax - 02352-953349

02352-953285

02352-953350

CARDINAL SYN (US) NUR 109 DM
Erhältlich ab Juli - Vorbestellung möglich !

BIOFREAKS (US) NUR 109 DM

PLAYSTATION LAUFWERKE
Eure alte Playstation ruckelt oder nimmt keine Cds mehr an ?
Kein Problem - Wir haben die neuen CD Laufwerke da !

Batman & Robin	Dt	95	Frankreich 98	Dt	88	Need for Speed 3	Dt	84	Shadow Master	Dt	79
Biofreaks	Us	109	Gex 3 D	Dt	88	Nightmare Creatures	Dt	88	Golden Goal 98	Dt	88
Bloody Roar	Dt	79	Forsaken	Dt	88	NewMan Haas Racing	Dt	84	Tommi Mäkinen Rally	Dt	88
Breath of Fire 3	Us	109	Saga Frontier	Us	109	NHL Powerplay 98	Dt	79	Vs	Dt	95
Broken Sword	Us	109	Gran Turismo	Dt	95	One	Dt	88	Alundra	Dt	88
Bushido Blade	Dt	84	Gran Turismo	Us	109	X-Men vs Street Fighter	Us	109	Breath of Fire 3	Dt	88
Bomberman Wars	Jp	129	Nagano Olympics	Dt	95	Reboot	Dt	84	Men in Black	Dt	88
Bushido Blade 2	Jp	129	Indy 500	Dt	88	Pandemonium 2	Dt	79	Tekken 3	Us	109
Bust a Move 3	Dt	69	Shadow Master	Dt	79	Parasite Eve	Jp	139	Tenchu	Jp	129
Cardinal Syn (Juni)	Us	109	Lode Runner	Us	109	Pax Corpus	Dt	79	Tactics Ogre	Us	109
Clock Tower	Dt	88	Lucky Luke	Dt	88	Pitfall 3 D	Dt	88	Premier Manager 98	Dt	88
Crime Killer	Us	109	Masters of Teräs Käsi	Dt	88	Tenchu	Jp	129	Mdk	Us	49
Dark Omen	Dt	84							League of Pain	Us	49
Dead or Alive	Us	109							Overblood	Us	49
Deathtrap Dungeon	Dt	88							Nba Shootout 97	Us	49
Diablo	Dt	79							Road Rash 3 D	Dt	88
Einhander	Us	109							Ballblazer Champions	Us	49
Fifa Soccer 98	Dt	79							Nba Hangtime	Us	49
Final Fantasy Tactics	Us	109							Croc	Us	49

ACTION REPLAY PRO 59 DM
Das neue Action Replay mit über 1000 Codes , Graphic Viewer , Cd Rom Zugriff und vieles mehr

DUAL SHOCK RUMBLE CONTROLLER 55 DM
Der 3D Analog Rumble Controller von Sony

RGB KABEL PRO MIT EXTRA AUDIO 22 DM
Extra Anschluss für die neuen Lightguns (G-Con) - Chinch Ausgänge für die Stereo Anlage

MULTINORM PLAYSTATION 349 DM
Inclusive Rgb Kabel mit extra Audio / Video Ausgang , 1 Meg Memory Card und einem Joypad !

PLAYSTATION MULTINORM UMBAU 49 DM
Inclusive Rgb Kabel mit extra Audio / Video Ausgang und 1 Meg Memory Card

SUN! VIBRATOR 29 DM
Extra starke Rumble Power für dein Handgelenk - Funktioniert mit allen Joypads und Lenkrädern!

ZUBEHÖR

5 in 1 Playstick – Joypad Ausatz.....	15
Action Replay Pro.....	59
Dual Shock Rumble Analog Controller	55
Infrarot Joypads (2 Stück).....	69
Laser Pointer Machine Lightgun.....	89
Movie Card für Video Cds.....	189
Multinorm Playstation incl. Rgb Kabel.	349
SUN! Joypad (Turbo & Slowmotion)....	25
SUN! Joypad Extension Kabel.....	15
SUN! Joypad.....	22
SUN! Link Kabel.....	18
SUN! Memory Card 1080 Block.....	99
SUN! Memory Card 120 Block.....	39
SUN! Memory Card 15 Block.....	22
SUN! Memory Card 360 Block.....	59
SUN! Rgb Kabel Pro mit extra Audio....	22
SUN! Rgb Kabel.....	18

SUN! MEMORY CARDS

SUN! MEMORY CARD - 1 MEG 22 DM
Speicherplatz - 15 Blöcke

SUN! MEMORY CARD - 8 MEG 39 DM
Speicherplatz - 120 Blöcke

SUN! MEMORY CARD - 24 MEG 55 DM
Speicherplatz - 360 Blöcke

SUN! MEMORY CARD - 72 MEG 99 DM
Speicherplatz - 1080 Blöcke

PLATINUM

Air Combat	Dt	49
Adidas Power Soccer	Dt	49
Alien Trilogy	Dt	49
Crash Bandicoot	Dt	49
Destruction Derby 2	Dt	49
Fifa Soccer 96	Dt	49
Formel 1	Dt	49
Porsche Challenge	Dt	49
Soul Edge	Dt	49
Soviet Strike	Dt	49
Tekken	Dt	49
Tekken 2	Dt	49
Tomb Raider	Dt	49
Track & Field	Dt	49
Wipeout 2097	Dt	49
Worms	Dt	49

FARBIGE JOYPADS 22 DM
Erhältlich in weiß,schwarz,blau,rot,gelb,transparent

8 IN 1 PLAYSTICK 15 DM
Joypadaufsatz - 8 verschiedene Joysticks

BOOT CHIP PLATINE 7 DM *
Der SMD Boot Chip ist da - Sehr leichter Einbau - Nur 2 mm dick
Import Spiele laufen ohne Probleme - Keine Probleme mit defekten Ic's

* - Mindestbestellmenge 10 Stück

SUN! RGB KABEL 11 DM *
Super Bildqualität - Auch als Pro Version erhältlich

Händleranfragen erwünscht
Händlerbetreuung:
Telefon : 02352-953279
Faxline : 02352-953280
Gewerbenachweis erforderlich



Phone :06222-380223
Fax : 06222-380273

L.O.C. VIDEOSPIELE

Dead Or Alive

PlayTip PlayStation Magazin 7/98

Ein neuer Fighter betritt den Olymp, den bislang "Tekken 2" auf der PlayStation alleine regierte. Mit "Dead Or Alive" gelingt dem PSX-Neuling Tecmo die Anpassung des Arcade-Knüllers auf ganzer Linie. von Ingo Böhme





[1] In den Optionen stehen Ihnen unzählige individuelle Einstellungen zur Verfügung. [2] Manche müssen Sie sich allerdings – im wahrsten Sinne des Wortes – erkämpfen.

Wunderschön präsentiert sich Dead or Alive bereits beim ersten Start. In einem geschmackvollen und technisch perfekten Videoclip zeigen sich alle Kämpfer des Spiels von ihrer besten Seite. Leider jeweils nur recht kurz, was zu einem mageren 30-sekündigen Intro führt. Überhaupt ist Dead or Alive mit FMV-Sequenzen recht knickerig. Wurde man bei "Tekken 2" oder "Soulblade" nach jedem erfolgreichen Turnier mit der Lebensgeschichte seines Fighters belohnt, bleiben hier die Charaktere im Dunkeln der virtuellen Welt. Schade eigentlich – hatten die Macher von Tecmo doch eigentlich genug Zeit, den einen oder anderen Blick auf Namcos Japan-Version von "Tekken 3" zu werfen.

Was die Spielidee angeht, nimmt sich DoA nichts in Bezug auf andere traditionelle Fighter, wie das bereits erwähnte Tekken 2, Soulblade, "Dynasty Warriors" oder "Tobal". Hinter den reinen Modi steckt eher solide Hausmannskost als neuartiges Gameplay oder innovative Ideen.

Aber damit ist auch schon alles in puncto Kritik gesagt. Denn Lobenswertes gibt es bei DoA zur Genüge!

Modenschau im Ring

Daß verschiedene Fighter mal unterschiedliche Bekleidung tragen, ist auch aus anderen Genrevertretern hinlänglich bekannt. Erstmals haben Sie in einem Beat'em-Up selbst die Wahl, in welchem Dress Ihr Protagonist in den Ring zieht. Ob im knapp geschürzten Mädchendress, mit Mieder und Strapsen, im Cowboy-Anzug oder gar als Taucher mit Flasche, Brille und Flossen, stehen Ihnen zahllose mehr oder minder geschmackvolle Accessoirs zur Verfügung. Und nicht genug damit, daß gleich zu Anfang jeder einzelne Charakter mit drei unterschiedlichen Outfits anreist – im Laufe der Turniere gibt es statt Preisgeldern immer mal wieder neue Klamotten.

Da bei einer echten Modenschau wohlgeformte Models natürlich nicht fehlen dürfen, haben die Programmierer von DoA sich einen Gag einfallen lassen, der im Umfeld der PSX-Prügler seinesgleichen vergeblich sucht: die "Weaving Breasts". Bei diesem Feature haben wohl die ostasiatischen Frühlingsgefühle Regie geführt. Denn keine der Kämpferinnen kommt mit einer Körbchengröße daher, die unter D liegt. Und da derartige Massen nicht felsengleich am Körper kleben, sondern vielmehr im Gegenrhythmus der Bewegung pendeln, wogen auch die Brüste der DoA-Kämpferinnen bei jedem Schritt. Von diesem bemerkenswerten Feature hatten wir bereits im "Angespielt" der Ausgabe 6 berichtet. Während wir damals nur eine frühe NTSC-Version vorliegen hatten, haben sich die Bewegungen in der PAL-Variante deutlich verringert. Das läßt die Körper so natürlich erscheinen, daß dieser "Gag" eigentlich gar nicht auffällt, sondern nur zum Echtheitsempfinden beiträgt.

Wer allerdings derartige Zur-Schau-Stellung weiblicher Extremitäten als sexistisch ansieht ... bitte schön: In den Optionen lassen sich die Formen der DoA-Schönheiten quasi "ruhigstellen", so daß nichts mehr wackelt. Gegen den rosa Schlüpfer, den Ayane unter ihrem knappen Minirock trägt und der bei hohen Kicks zwangsläufig sichtbar wird, ist jedoch keine Option gewachsen.





[1] Fordere niemals unvorbereitet einen Ninja heraus. Da helfen auch keine Strapse. [2] Wen die hüpfenden Brüste irritieren, kann diese in den Optionen deaktivieren.

Warum zahlen Sie Porto?
-> Lastschrift=Portofrei





[1] Der schwierigste Kampf überhaupt ist der gegen sich selbst... [2] ...denn man ist immer der Verlierer.

daß der Eindruck entsteht, es seien natürliche Körper. Selbst dem Spiel von Licht und Schatten werden die Entwickler gerecht. Besonders auffällig ist die natürliche Bewegung, wenn Sie im Trainingsmodus gar nichts tun. Denn ebenso wie reale Kämpfer in der Phase des Taxierens einander tänzelnd umkreisen, stehen auch die Darsteller in DoA nicht nur säulengleich herum, sondern sind ständig in Action.

Während normalerweise der Sprung von NTSC zu PAL einen – zum Teil erheblichen – Qualitätsverlust mit sich bringt, hat man sich bei Tecmo in dieser Beziehung genügend Zeit genommen und mit viel Muße die Konvertierung durchgeführt. Selbst im direkten Vergleich der beiden Versionen fiel uns kein gravierender Unterschied auf.

dann plötzlich, direkt neben dem 65-jährigen Chinesen Gen-Fu, in der Auswahl ein neuer Kämpfer.

Die wohl am häufigsten gespielte Variante ist der Turniermodus. Dieser entspricht dem Menüpunkt "Arcade" bei anderen PSX-Beat'em-Ups. Hier treten Sie gegen alle zehn Kämpfer und auch gegen sich selbst an, bis Sie letztlich auf Raidou treffen. Haben Sie den Fighter-Neuling

Während im Modus "leicht" auch Newcomer eine Chance haben, beißen sich bei "sehr schwer" auch alte Hasen die Zähne aus. Besonders positiv, auch für Anfänger, sind die eingängigen und intuitiven Tastenfolgen.

Grafik, die Standards setzt

Wer die Demosequenzen sieht, die immer dann beginnen, wenn Sie sich unentschlossen zeigen, könnte denken, sie seien gerendert. Tatsächlich sind jedoch auch die richtigen Kämpfe von einer überragenden Qualität. Die geschmeidigen Bewegungen und flüssigen Abläufe resultieren aus einer Bildrate von 50 fps (frames per second). Hinzu kommt, daß alle Figuren aus so vielen Polygonen zusammengesetzt und derart perfekt texturiert sind,

Facts und Features

Im Gegensatz zu der Arcade-Version verfügt die PlayStation-Adaption nicht nur über acht, sondern über zehn unterschiedliche Charaktere. In der NTSC-Preview, die uns für das Angespielt zur Verfügung stand, fehlte noch die japanische Ninja-Kämpferin Ayane.

Hinzu kommt noch der Endlevelgegner Raidou. Im Gegensatz zum Namco-Klassiker erhalten Sie diesen nicht, indem Sie nach und nach alle Akteure durch den Turniermodus führen. Statt dessen tickt im Hintergrund des Spiels eine Uhr. Nach vielen Stunden Fight erscheint

Ayane auf diese Weise zum Ziel gebracht, erhalten Sie zwar keine FMV-Endsequenz, dafür aber zwei neue Optionen in den "Extra Einstellungen". Mit einer davon bestimmen Sie selbst die Reihenfolge Ihrer Gegner beim Turnier. Da die Kontrahenten mit jeder Stufe gefährlicher und schneller werden, hat das den Vorteil, daß Sie auch einmal einen anderen Charakter im finalen Stadium bezwingen müssen.

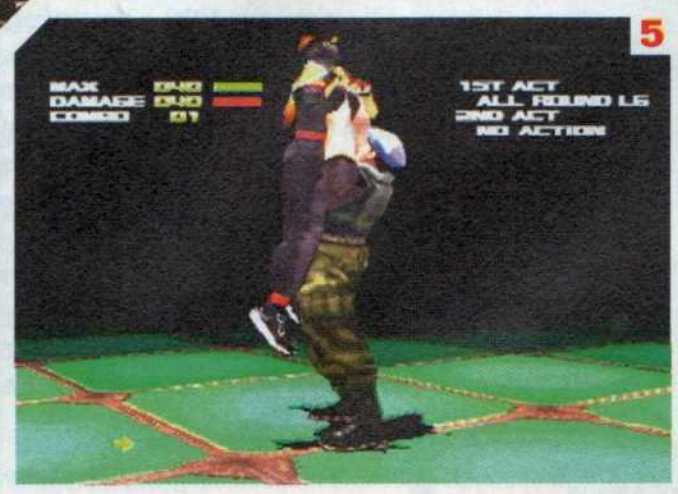
Daß Sie statt mit einem Video mit zusätzlich verfügbaren Optionen "belohnt" werden, gibt dem Spiel einen ganz besonderen Kick und steigert die Motivation, dahinter zu kommen, welche Einstellung sich hinter der nächsten Option befindet,











[1] Beim Training kämpfen Sie nach eigenem Ermessen. [2] Mit der Liste aller Moves lernen Sie Ihren Fighter kennen. [3] Im Lehrmodus müssen Sie die vorgegebene Schlagkombination ausführen, sonst geht es nicht weiter. [4] Hier legen Sie Ihren Gegner mit Pyro-Effekten aufs Kreuz. [5] Es sei denn, Sie erwecken ihn auch als Sparringspartner zum Leben.



die zu Anfang nur durch eine Reihe Fragezeichen angezeigt und nicht wählbar ist.

An Modi bietet DoA natürlich auch den Kampf zwischen zwei menschlichen Spielern. Beim "Time Attack" geht es darum, in möglichst kurzer Zeit alle Gegner zu besiegen und beim "Survival" heißt es "überleben". Und das mit nur einem Leben, das bei jedem neuen Gegner nur marginal aufgefrischt wird. Beim "Team Battle" stellen Sie und – wahlweise ein menschlicher oder ein digitaler – Gegner eine fünfköpfige Truppe zusammen. Ist einer Ihrer Mannen "verbraucht", wird er durch den nächsten ersetzt. Gewonnen hat, wer am Ende noch aufrecht steht.







[1-3] Auf jeden Gegner treffen Sie je vor einem anderen Hintergrund.

Achtung Gefahr!

Ein weiteres Feature ist die "Danger Zone". Hierbei handelt es sich um einen Bereich rund um den Ring, bei dem virtuelle Pyrotechniker ihr Können gezeigt haben. Denn fällt einer der beiden Kämpfer außerhalb des Ringes auf den Boden, schleudert ihn eine kleine Explosionsladung nach oben und nimmt ihm einen Teil seiner Lebensenergie. So heißt hier die Devise "Jage Deinen Gegner dahin, wo die Erde bebt". Das gibt dem Gameplay eine sehr interessante Note. Natürlich läßt sich die Größe der Danger-Zone sowie die Intensität der Explosionen individuell einstellen. Aber wieder nur, wenn Sie sich diese zunächst geheimen Optionen erspielt haben.

Vom Anfänger zum Profi

Genial ist bei DoA die Steuerung gelöst. Im Grunde gibt es – abgesehen von den Richtungstasten – nur drei unterschiedliche Funktionen: treten, schlagen und halten. Letzteres ist eine offensive Form der Verteidigung. Was im ersten Moment widersprüchlich erscheint, ist schnell erklärt. Die normale Richtungstaste vom Gegner weg läßt Ihre Figur defensiv reagieren, was bedeutet, daß er oder sie gegnerische Angriffe zu blocken versucht. Drücken Sie jedoch im richtigen Moment die Quadrattaste, leitet Ihr Kämpfer den Angriff ab und ist sofort in einer günstigen Position für einen Konterschlag.

Jeder der elf Recken verfügt über unzählige Schlagkombinationen. Besonders positiv ist dabei, daß Anfänger-gerecht auch leichte Tastenfolgen bereits einen nicht unerheblichen Effekt haben. Und diesem Umstand trägt auch der beispielhafte Trainingsmodus Rechnung. Denn es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie Stunden bei einem Lehrer nehmen, der Ihnen nach und nach alle Griffe beibringt, oder ob Sie es auf eigene Faust mit einem stur stehenden



Vor jeder neuen Stufe erhalten Sie grundlegende Informationen zur Einstimmung.

oder gar attackierenden Sparringspartner versuchen.

Ziehen Sie dann in ein Turnier, haben Sie die Wahl zwischen vier verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Selbst Einsteiger haben in der Stellung "leicht" die Möglichkeit, Raidou zu begegnen. Und alte Beat'em-Up-Hasen dürfen sich im Modus "sehr hart" die Zähne ausbeißen ... oder sie anderweitig verlieren!

pat



Dead Or Alive

Meine Meinung: Glänzend! Ein neuer Stern am PSX-Beat'em-Up-Himmel. Zwar fehlten mir zu Anfang die netten Intros, aber wenn ich künftig die Wahl hätte, für einen finalen Sieg ein Video oder eine weitere Option zu erhalten, mit der ich das Spiel noch individueller anpassen kann, würde ich immer letzteres bevorzugen. Die Grafik setzt neue Maßstäbe. Geschmeidiger hat sich zuvor noch kein PSX-Charakter über den Bildschirm bewegt. Die verschiedenen Kampfstile, vom traditionellen asiatischen Kampfsport über russisches Prügeln bis hin zum amerikanischen Wrestling, sind ausgefallen und gut realisiert. Und das immer wieder lobenswerte Training und die gut durchdachte Steuerung tragen das ihre dazu bei, daß auch Novizen schnell erste Erfolge verbuchen und lange Spaß haben.

Ingo Böhme

GENRE:	Beat'em-Up
VERFÜGBAR AB:	Juli 1998
HERSTELLER:	SCEE
ENTWICKLER:	Tecmo
SPRACHE DES SPIELS:	Englisch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	Deutsch

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

Warum zahlen Sie Porto ?
-> Lastschrift = Portofrei*

CROSS
Computersystems GmbH

Wichtige Informationen

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

CROSS...das ist Service !
Händleranfragen sind auch erwünscht.

Zweigstelle

Am Stadtgraben 50
Im Pavillion Stadtmitte
48143 Münster
Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

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

PlayStation	299.-
Silver Value-PSX	339.-
Umbauchip (JP/US)	39.-
Multi-PSX (JP/US)	359.-

Farb-Pad 26.-

Infrarot Pads 2 Stück 79.-

Multi Tap 69.-

Mouse 59.-

Memory 1 MBit	29.-
Memory 8 MBit	69.-
Memory 24 MBit	89.-
Action Replay	84.-

ASCII Pad 55.-

Barracuda Pad 66.-

Predator Gun 49.-

RGB Scart Kabel	19.-
Link-Kabel	19.-
Pad-Verlängerung	10.-
Antennenkabel-Unit	39.-

PSX Software

Fun & Sport-Spiele

Actua Tennis	99.-
Actua Soccer 2	49.-
Cool Boarders 2	89.-
Cyball Zone	89.-
Everybody´s Golf (Juni)	84.-
Extreme Snowbreak	66.-
FIFA Soccer 98	89.-
Frankreich 98 - Die Fußball WM	89.-
Golden Goal	89.-
Hardball (Juli)	89.-
Jet Rider 2	79.-
NBA Fast Break	66.-
NBA Jam Extreme	19.-
NBA Live 98	89.-
NBA Pro 98	94.-
NHL Hockey 98	89.-
NHL Powerplay Hockey 98	89.-
Premier Manager 98 (Juni)	99.-
Snowracer	74.-
Total NBA ´98	89.-
V-Ball	89.-
Wayne Gretzky Hockey 98	74.-
World League Soccer (Juni)	79.-
World Cup Basketball (Juni)	84.-

Adventures & Rollenspiele

Alundra (Juni)	89.-
Baphomets Fluch 2	89.-
Batman & Robin (Juni)	84.-
Breath of Fire 3 (Juli)	89.-
Diablo	89.-
Discworld 2	89.-
Dreams to Reality (Juni)	84.-
Final Fantasy 7	109.-
Men in Black (Juni)	89.-
Myst	89.-
Parasite Eve (US-Version)	129.-

Geschicklichkeitsspiele

Baby Universe (Juni)	79.-
Bomberman World (Juli)	79.-
Hugo (Juli)	94.-
Pro Pinball Timeshock	89.-

Shoot-Action

Armoured Core (Juni)	89.-
Bio Freaks (Juli)	74.-
Deathtrap Dungeon	94.-
Forsaken	99.-
Ghost in the Shell (Juli)	89.-
Mageslayer (Juni)	84.-
Maximum Force (Für Pistolen)	84.-
Nightmare Creatures	89.-
One	89.-
Pax Corpus	74.-
Point Blank (Für Pistolen) (Juli)	89.-
Point Blank inkl.G-Con45 (Juli)	155.-
Reboot	84.-
Resident Evil D.C.	84.-
Spawn	79.-
Time Crisis (Für Pistolen) (Juli)	89.-
Tomb Raider 2	94.-
Treasures of the Deep	89.-

PSX Hardware

Shock Pad 59.-

neGcon Pad 89.-

Wheel + Pedals 139.-

Analog Pad 44.-

Program Pad 65.-

Namco Stick 109.-

ASCII Stick 89.-

Ultra Racer 77.-

Dominator Joystick 59.-

Flight Force 119.-

PSX Software

Racing-Games

Andretti Racing	69.-
Auto Destruct	84.-
Ayrton Senna Kart Duel 2	66.-
Colin McRae Rally (Juli)	89.-
Crime Killer (Juni)	89.-
F1 ´97	109.-
Grand Theft Auto	89.-
Gran Turismo	109.-
Indy 500	89.-
Moto Racer	79.-
Motor Mash	66.-
Need for Speed 2	59.-
Need for Speed 3	89.-
Newman Haas Racing	89.-
Road Rage	19.-
Road Rash 3D (Juni)	89.-
San Francisco Rush (Juni)	84.-
Supercross feat. McGrath (Juli)	89.-
Total Eclipse Turbo	19.-
Touring Car Championship	94.-
Tunnel B1	19.-
V-Rally	89.-
Vigilante 8 (Juli)	94.-
World Rally Tommi Mäkinen	89.-

Beat´em Up

Bloody Roar	89.-
Dead or Alive (Juni)	109.-
Fighting Force	89.-
Ninja Tenchu (Japan)	119.-
Star Wars: Master of Teräs Käsi	89.-
Tekken 3 (Japan)	119.-
WCW vs. The World	94.-
WCW Nitro (Juli)	89.-

Strategiespiele

Command & Conquer 2	99.-
Monopoly	89.-
Risiko	89.-
Sentinel 2 (Juli)	89.-
Sim City 2000	84.-
Syndicate Wars	69.-
Steel Reign	84.-
Theme Hospital	89.-
Warhammer - Dark Omen	89.-

Flugsimulationen

Ace Combat 2	89.-
G-Police	109.-
Natural Adrenalin N_2O (Juni)	99.-
Plane Crazy (Juni)	89.-
Nuclear Strike	84.-
War Games (Juni)	89.-
Xenocracy	89.-

Jump´n Run

Crash Bandicoot 2	89.-
Croc	94.-
Gex 3D	89.-
Klonoa (Juni)	89.-
Lucky Luke	89.-
Pitfall 3D	94.-
Rascal	89.-
Skull Monkeys	84.-

Unsere Spiele des Monats:

Frankreich 98

Die Fußball-WM mit allen Spielern & Stadien.
Sind Sie reif für die WM ???

komplett deutsch nur **89.-**

Dead or Alive

Tot oder lebendig, das ist hier die Frage !
Ab ca. 26.6. erhältlich.

Anleitung deutsch nur **109.-**

Top-Angebote

Batman Forever	19.-
Descent 2	29.-
Fantastic Four	19.-
Lost Vikings 2	29.-
Magic the Gathering	19.-
NHL Breakaway 98	29.-
Space Jam	19.-
Tempest X3	19.-

Platinum Edition 1
F1 96, MDK, ISS Pro, Soul Blade, Tekken 2, Pandemonium, Tomb Raider, Mechwarrior
je nur **49.-**

Platinum Edition 2
Porsche Challenge, Disruptor, Panzer General 2, Spice World, Crash Bandicoot 1
je nur **49.-**

Platinum Edition 3
Air Combat, Ridge Racer 2, Wipe Out 2, Battle Arena Toshinden 2, Destruction Derby 2
je nur **49.-**

Platinum Edition 4
Road Rash, FIFA Soccer, Fade to Black, Alien Trilogy, Bust a Move 2, Soviet Strike
je nur **44.-**

Platinum Edition 5
True Pinball, Thunderhawk 2, Worms, Rayman, Track & Field, Micro Machines
je nur **44.-**

Die Top-Hits

Vigilante 8 94.-



Mc Rae Rally 89.-



Xeno-cracy 89.-



Mäkinen Rally 89.-



Armoured Core 89.-



Alundra 89.-



Premier Manager 99.-

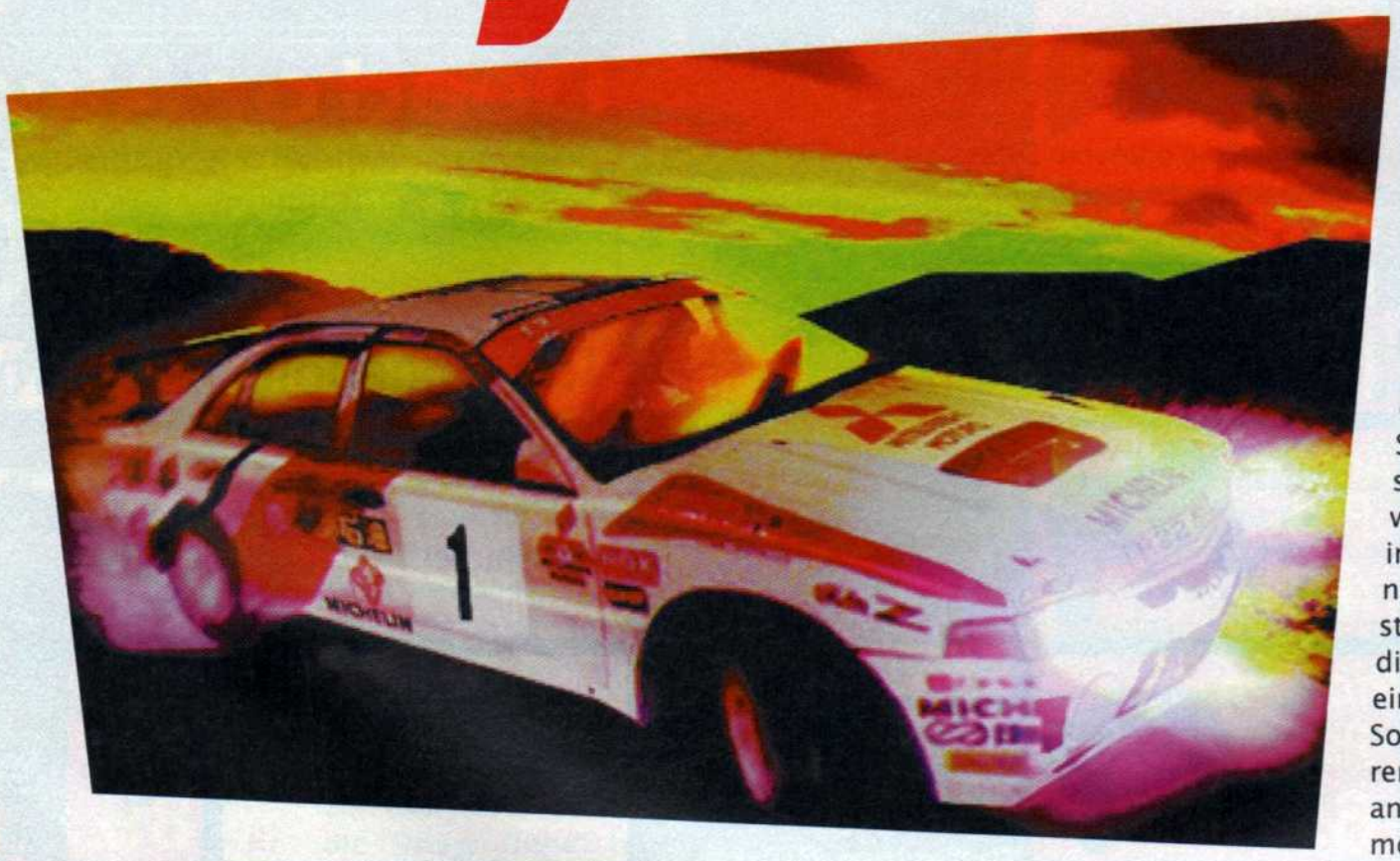


Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30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

* Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Lastschrift, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). Post NN zzgl. 10.- DM, bei Lastschrift ab 2 lieferbaren Artikeln Porto- und NN frei (1 Artikel zzgl. 5 DM) . Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert.
Nachnahme: Portofrei ab 180.- DM Bestellwert - Lastschrift: Porto und NN frei ab 2 Artikeln !

Tommi Mäkinen Rally

Während alle auf das vielversprechende "Colin McRae Rally" warten, prescht der finnische Weltmeister Tommi Mäkinen vor und präsentiert schon jetzt die nach ihm benannte Rallye-Simulation aus dem Hause Ubi Soft. von Michael Schmithäuser



Bislang stellte Infogrames' "V-Rally" die einzige Alternative für die Fans zünftiger Schlammschlachten dar. Im Frühsommer '98 wird's ein wenig enger auf dem Parkett: Die britische Softwareschmiede Codemasters präsentiert mit "Colin McRae" einen höchst vielversprechenden Anwärter auf den Rallye-Thron, während Ubi Soft mit "Tommi Mäkinen Rally" kontert. Das Zeitfahren konnten die Franzosen schon mal für sich entscheiden: Der nach dem finnischen Rallye-Weltmeister benannte Titel erscheint ein paar Wochen vor der englischen Produktion.

Meingott, Tommi...

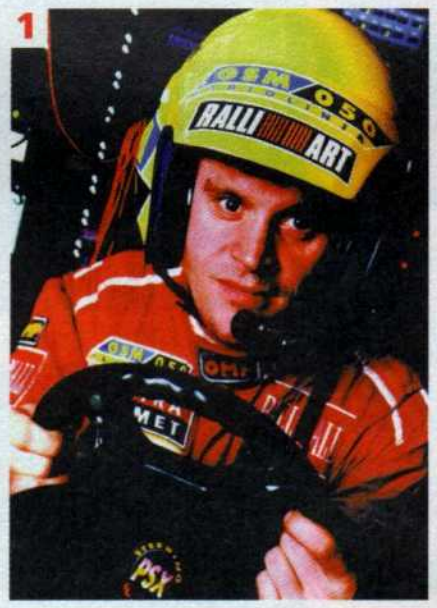
Bei der großangelegten Präsentation von TMR anläßlich des World Rally Championship-Wettbewerbs auf Korsika, zeichnete sich ein schlechtes Omen für Ubi Soft ab: Mäkinen fiel aus, und McRae entschied das Rennen für sich.

Und in der Tat, mit der von Europress entwickelten Schlammschlacht bekleckert sich Ubi Soft nicht gerade mit Ruhm. Dabei fallen die technischen Daten gar nicht mal so schlecht aus: Mäkinen Rally bietet neun Original-Fahrzeuge, 130 Strecken auf sechs Kontinenten, vier Spielmodi und sogar einen neuartigen 3D-Streckeneditor. Doch trotz der erlesenen Zutaten will das fertige Menü gar nicht munden.

Die Grafik wirkt auf den ersten Blick detailliert, bunt und abwechslungsreich – hübsche Randbauten säumen die realistisch wirkenden Straßen, auf denen sich Laub, Schneeverwehungen oder Schlammpfützen breitmachen. Darüber hinaus sorgen fantastische Lichteffekte für einen ausgesprochenen Aha-Effekt bei den Nachtfahrten. Doch sobald der Bildschirminhalt von der unausgegorenen 3D-Engine in Bewegung versetzt wird, folgt das kalte Grausen. Während die krassen Pop-Ups von Objekten in der Ferne noch zu verschmerzen wären, stellen die ständig auftretenden Clipping-Fehler die reinste Zumutung dar. Sobald Ihr Fahrzeug aus der Kurve getragen wird oder ins Schleudern gerät, können Sie mal schnell einen Blick hinter die Pixelberge werfen, während Ihr Bolide bis zur Hälfte in das Felsmassiv eintaucht. Völlig zunichte gemacht wird die Optik von den ständig aufblitzenden Polygonfehlern, die zuweilen die ganze Fahrbahn mit einem dunkeln Netz überziehen. Der Sound paßt sich der Grafik an: Die Motorengeräusche der Boliden erinnern fatal an die Dieselaggregate alter Traktoren. Immerhin verwöhnen fetzige Hintergrundmusikstücke die Ohren des Spielers.

Störrische Boliden

Auch in Sachen Steuerung und Fahrzeug-Handling haben die Entwickler gepatzt. Manchmal hat man während des Fahrens auf Asphalt das Gefühl, über eine Rutsch-





[1] Tommi guckt nicht begeistert – ob er wohl gerade eine Partie "TMR" spielt? [2] Was für ein Spaß: Auf dem Dach liegende Konkurrenten können Sie die ganze Strecke lang vor sich herschieben.

Negcon kompatibel | Analogpad kompatibel | Memory card kompatibel





[1] Solche Clipping-Fehler erwarten Sie an nahezu jeder Ecke. [2] Manchmal scheint irgendwer eine Tonne Salz auf dem Asphalt verteilt zu haben – oder wie erklären Sie sich diesen seltsamen weißen Straßenbelag im sommerlichen Italien? [3] Lassen Sie Ihren Hintermann eine Ladung Staub schlucken! [4] Das Fahrverhalten erinnert eher an einen Arcade-Racer als an eine ausgewachsene Rallye-Simulation.

bahn aus Schmierseife zu gleiten. Immerhin lassen sich die Boliden durch beherzten Joypad-Einsatz zum Sliden bringen, so daß Sie auch enge Kurven mit hoher Geschwindigkeit meistern können. Doch ein echt Rallye-mäßiges Anstellen des Fahrzeugs und die Beeinflussung des Fahrverhaltens mit dem Gaspedal ist bei TMR nicht möglich. Höchst seltsam ist die Simulation der Bodenhaftung ausgefallen: Mal erklimmt Ihr Fahrzeug mühelos steile Böschungen mit Tempo 120, ohne ins Trudeln zu kommen, und ein anderes Mal wird eine leichte Berührung der Fahrbahnbegrenzung mit einem spektakulären Überschlag bestraft. Hier scheint das Programm nach dem Zufallsprinzip zu arbeiten...

Stark vom Zufall abhängig ist auch Ihre Position beim Zieleinlauf im Arcade- oder Championship-Modus. Hier treten Sie direkt gegen vier Kontrahenten an, die Sie abwechselnd zum Schmunzeln und zum Ausrasten bringen. Die Lieblingsbeschäftigung der Computer-Fahrer scheint im lässigen Herumhängen am Fahrbahnrand zu bestehen – auf dem Dach oder der Seite liegend. Doch ein paar Sekunden, nachdem Sie die Unfallstelle passiert haben, rast der betreffende Gegner mit einem Affenzahn an Ihnen vorbei – es scheint fast so, als wäre er von Geisterhand wieder auf die Räder gestellt und kurzzeitig mit einem 1200 PS starken Biturbo-Motor ausgerüstet worden.



Bleibt noch die ultimative Herausforderung – das Duell gegen Tommi Mäkinen höchstpersönlich. Doch der Weltmeister hat nichts besseres zu tun, als ständig durch's Gras am Fahrbahnrand zu pflügen und ab und zu nette Dreher hinzulegen. Spätestens nach dem dritten Versuch haben Sie den schnellen Finnen geschnupft.

Zur Ehrenrettung des Titels sei noch gesagt, daß der Streckeneditor tatsächlich funktioniert und sich nach kurzer Einarbeitungszeit durchaus angenehm bedienen läßt. Doch was hilft der schönste Editor, wenn Grafik, Sound und Gameplay auf unterdurchschnittlichem Niveau herumkrebsen... *mom*



Sobald der Bildschirminhalt von der unausgegorenen 3D-Engine in Bewegung versetzt wird, stellt sich kaltes Grausen ein.

Tommi Mäkinen Rally

Meine Meinung: Ob Superstar Tommi Mäkinen wohl weiß, für welches Machwerk er da seinen guten Namen hergegeben hat? Ich vermute nicht, denn sonst würde der flotte Finne alles daransetzen, daß seine Unterschrift ganz schnell wieder von der Packung verschwindet. TMR ist ein typisches, schnell zusammengestricktes Lizenzprodukt, das auf eine bekannte Persönlichkeit und den momentanen Rallye-Boom auf der PlayStation setzt. Die an sich sehr schön gezeichnete Grafik wird von der unterirdischen 3D-Engine kaputtgerendert. Erschwerend hinzu kommen das seltsame Verhalten der Computergegner und die total unrealistische Bodenhaftung der Boliden. Da hilft nur eins: Geduldig abwarten, bis in ein paar Wochen der Hoffnungsträger "Colin McRae Rally" erscheint.

Michael Schmithäuser

GENRE:	Rallye-Simulation
VERFÜGBAR AB:	Juni
HERSTELLER:	Ubi Soft
ENTWICKLER:	Europress
SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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









[1] Im Spielereditor sorgen Sie für echte Namen. [2] Im freien Training studieren Sie nicht nur überraschende Spielzüge, [3] sondern auch Standardsituationen ein. [4] Jubelszenen sind an der Tagesordnung.

World League Soccer '98

Falls Ihnen das andauernde WM-Gelaber inzwischen auf die Nerven geht, könnten Sie sich mit diesem – garantiert weltmeisterschaftsfreien – Game möglicherweise anfreunden. von Artur Hoffmann

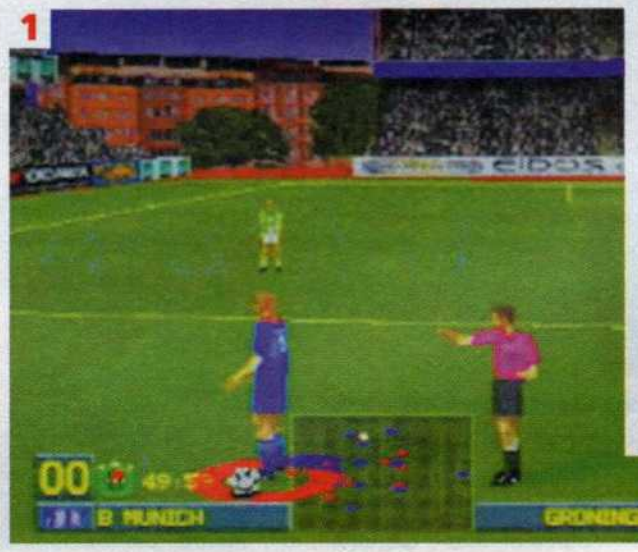
Zum drittenmal versucht sich Eidos Interactive am Genre der Fußballsimulationen. Nach dem arcadelastigen "Olympic Soccer" und dem abgedrehten "All Star Soccer" will die Mutter aller Laras mit "World League Soccer '98" Fuß fassen. Die in der vorletzten Ausgabe angespielte Previewversion ließ allerdings zahlreiche Fragen offen. Falls es wieder nicht klappen sollte, könnten sich die Entwickler auf den potentiellen Hit des nächsten Jahrtausends konzentrieren: "Lara Crofts Mega-Babe Soccer '01".

Es gibt viel zu tun...

Wie es der Titel bereits vermuten läßt, dreht sich alles um den internationalen Fußball. Dabei hatten die Entwickler sowohl Vereins- als auch Nationalmannschaften im Sinn. Als Ergebnis dürfen Sie Ihre Mannschaft aus einem Pool von insgesamt 192 Teams auswählen. Um diese Vielzahl ein wenig besser zu überblicken, wurden die Mannschaften in insgesamt elf Ligen eingeteilt. Neben neun weltweit verstreuten nationalen Meisterschaften (Amerika, Deutschland, Japan, England, Frankreich, Italien, Holland, Spanien und Schottland) warten auch zwei internationale Ligen auf Sie. Hier wurden die 42 Nationalmannschaften untergebracht.

Da die Programmierer auf eine prestigeträchtige Lizenz verzichteten, sind alle Spielernamen frei erfunden. Falls Sie jetzt enttäuscht aufschreien, sollten wir Ihnen noch verraten, daß ein Spielereditor mit an Bord ist. Da außerdem die fiktiven Namen den echten sehr nahe kommen, dürften Sie die wichtigsten Mannschaften in kürzester Zeit auf den aktuellen Stand gebracht haben.

Mit der Trainingsoption ist ein weiteres Feature dabei, das in keiner modernen Fußballsimulation fehlen darf. Freistöße, Eckbälle und Elfmeter studieren Sie hier ebenso ein wie das Spiel ohne Ball, den überraschenden Steilpaß und die genaue





[1] Brutale Treter werden sofort bestraft. [2] Die Stadien sind allesamt sehenswert.

Flanke. Was sich einfach anhört, entpuppt sich nach den ersten Übungen als durchaus diffizil, da immerhin sechs Buttons belegt sind. Es wird also eine ganze Weile dauern, bis Sie all die Querpässe, Flachschüsse und Steilpässe beherrschen.

Strategiespiel?

Haben Sie Ihre Lieblingsmannschaft auf den neusten Stand gebracht und mit den Jungs einige Stunden im Trainingscamp gearbeitet, beginnt der Ernst des Fußballerlebens. Im Freundschaftsspiel, einem Pokalwettbewerb, einer kompletten Meisterschaft (national beziehungsweise international) oder einer Art Weltmeisterschaft müssen Sie beweisen, daß Sie Ihre Mannen im Griff haben. Haben Sie alle Modi durchgespielt, dürfen Sie sich auch eine eigene Liga zusammenstellen, um nur gegen ausgewählte Mannschaften anzutreten.

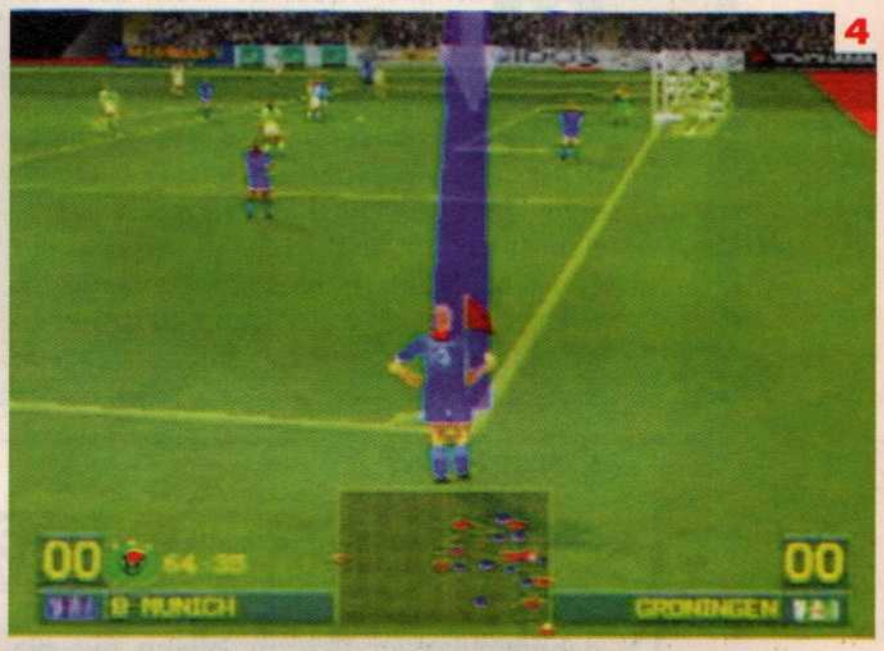
Da aber auch die Taktik eine nicht zu unterschätzende Rolle spielt, müssen Sie den virtuellen Kickern allerhand Vorgaben machen. Die Spanne reicht dabei von der taktischen Ausrichtung (4-3-3, 4-4-2 usw.), über die grundsätzliche Spielweise (Offensiv oder Defensiv) bis hin zu einer eventuellen Sonderbewachung für besonders gefährliche Gegenspieler. Darüber hinaus dürfen Sie sogar mit einem Ausputzer beziehungsweise mit offensiv ausgerichteten Mittelfeldspielern agieren. Hier sollten sich die Mitbewerber eine Scheibe abschneiden!

Im Freundschaftsspiel, einem Pokalwettbewerb, einer kompletten Meisterschaft (national beziehungsweise international) oder einer Art Weltmeisterschaft müssen Sie beweisen, daß Sie Ihre Mannen im Griff haben.









[1] Nebel und Schnee erschweren die Sicht. [2] Diese astreine Volleyabnahme findet ihr Ziel! [3] Hoppla! Dieser Ball ging genau durch die Beine. [4] Bei Standardsituationen kommt der beliebte Pfeil ins Spiel.

Der berühmte Münzwurf eröffnet schließlich das Match. Das erste, was dabei positiv auffällt, ist die Liebe zum Detail: Wunderschöne Stadien, drehende Werbebanden und akkurat designte Dressen machen Laune. Die Darstellung der Spieler kann leider nicht ganz mithalten; dazu sind die Akteure einfach zu klein. Das Ganze erinnert stark an frühere Titel aus der "Actua Soccer"-Reihe. Nichts auszusetzen gibt es hingegen an den Bewegungsabläufen der Kicker. Hier merkt man, daß die Programmierer ein prominentes Motion-Capturing-Modell zu Gast hatten: den britischen Klinsmann-Kollegen Les Ferdinand.

Da Sie bis zu drei weitere Mitspieler zum Anpfiff einladen können, steht einem gepflegten Multiplayer-Kick (entweder in Zweierteams oder als Einzelkämpfer) nichts im Wege. *pat*

World League Soccer '98

Meine Meinung: World League Soccer '98 ist zwar besser als Eidos' vorherige Fußballsimulationen, vom Hocker reißt es mich allerdings nicht. Möglicherweise liegt es auch daran, daß die Konkurrenz – namentlich "Frankreich '98 Die Fußball-WM" – so perfekt ist. Die Stärken von "WLS '98" liegen in der Vielzahl der vorhandenen Mannschaften, der zahlreichen grafischen Schmankerl und den schier unendlichen taktischen Einstellungen. Anwärter auf den A-Trainerschein können sich hier nach Lust und Laune austoben. Das in meinen – aus Trauer über zu wenig PlayStation-Managementsims verheulten – Augen wichtigste Kriterium ist der Statistikteil, der seinem Namen alle Ehre macht. Hier habe ich die Leistung meiner Schützlinge immer im Auge und kann bei einem Formabfall sofort reagieren. ***Artur Hoffmann***

GENRE:	Fußballsimulation
VERFÜGBAR AB:	Juli
HERSTELLER:	Eidos Interactive
ENTWICKLER:	Silicon Dreams
SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

EVERYBODY'S GOLF

Fröhliche Anime-Kids hüpfen kichernd über den Fairway und schlagen kleine weiße Bälle vor sich her – willkommen bei "Everybody's Golf", der etwas anderen Golf-Simulation.

von Michael Schmithäuser

Normalerweise ist Golf auf der PlayStation eine bierernste Angelegenheit: Korrekt gekleidete Spieler meistern ein Loch nach dem anderen, und das auf möglichst real wirkenden Kursen. Die japanische Softwareschmiede Camelot dreht den Spieß um und verpaßt dem noblen Sport ein kunterbuntes Comic-Image. In Everybody's Golf treten zehn kulleräugige Anime-Kids zum großen Kampf um Eagles, Birdies und Pars an.

Comic-Golf

Schon die Charakterauswahl weicht von den üblichen Konventionen ab: Von den zehn zur Verfügung stehenden Teilnehmern lassen sich zu Beginn nur die zwei schwächsten auswählen. Den Zugriff auf die verbleibenden acht Charaktere müssen Sie sich, ähnlich wie in einem Beat'em-Up, erst einmal durch gute Scores erspielen.

Bevor Sie sich mutig in die Zähl-, Loch- oder Turnierspiele stürzen, sollten Sie sich in den Übungsrunden mit den Grundlagen der Steuerung vertraut machen und auf dem schnuckeligen Minigolfplatz das Putten üben. Anschließend kann die Partie auf einem der sechs wunderschön gestalteten Plätze beginnen. Die farbenfrohe Grafik kann sich durchaus sehen lassen: Die Kurse sind aus Polygonen aufgebaut und werden, ähnlich wie in "Actua Golf", blitzschnell geladen und von einer ordentlichen 3D-Engine flott animiert. Hübsche Lichteffekte und Spiegelungen in den Wasserhindernissen verwöhnen das Auge des Hobby-Golfers. Auch die witzigen Animationen der knuddeligen Zeichentrickspieler sind sehenswert. Lediglich die typisch japanische Synthie-Musik, die im Hintergrund vor sich hindudelt, geht einem mit der Zeit auf die Nerven.

Spaß auf dem Fairway

In Sachen Gameplay und Steuerung dürfen Sie sich vom kunterbunten Outfit nicht täuschen lassen. Everybody's Golf kann es in dieser Disziplin durchaus mit "ernsthaften" Vertretern des Genres aufnehmen.

Angepeilt wird mit Hilfe einer Richtungs- und Entfernungsanzeige, der Schwung wird mit einem konventionellen Kraftbalken am unteren Bildrand dosiert. Das heißt: Einmal die Taste X drücken, Kraft aufbauen, nochmals drücken, und den heruntersausenden Kraftbalken genau an der Mittellinie durch einen erneuten Tastendruck aufhalten. In besonders heiklen Situationen können Sie den Power-Modus aktivieren, der für extraweite Drives sorgt. Allerdings steht Ihnen nur ein begrenztes Kontingent an solchen Superschlägen zur Verfügung. Haben Sie sich









[1] Einen besonders gelungenen Schwung lobt der Charakter mit einem fröhlichen Pfeifen. [2] Die besseren der zehn verfügbaren Comic-Golfer werden erst nach besonders guten Scores freigeschaltet. [3] Eine niedliche Anime-Schönheit begleitet Sie durch die Auswahlmenüs. [4] Diesen Superschwung sollte man sich im Replay-Modus nochmal genauer ansehen.

Multi-tap kompatibel | Memory card kompatibel | Vier Spieler

endlich bis aufs Grün vorgearbeitet, dürfen Sie ein Gitterraster nebst Höhenlinien zuschalten, um Ihren finalen Put optimal vorzubereiten.

Everybody's Golf ist eine überdurchschnittliche Golfsimulation, die sowohl alleine als auch im Multiplayer-Modus mit bis zu vier Mitspielern vergnügliche Spiele-Nachmittage garantiert. *pat*





[1] Die Grafik glänzt mit Lichteffekten und Spiegelungen. [2] Gitterraster und Höhenlinien sorgen dafür, daß der entscheidende Put nicht danebengeht.

Everybody's Golf

Meine Meinung: Als treuer Fan superrealistischer Golfsimulationen á la "PGA Tour" rümpfte ich erst einmal die Nase, als sich die knallbunte Welt von Everybody's Golf vor mir ausbreitete. Kleinwüchsige Japan-Kids mit untertassengroßen Augen, gesperrte Charaktere wie in "Tekken" und schrille Menüs sprechen nicht gerade für einen hohen Realitätsgrad. Doch schnell wich meine Skepsis purer Begeisterung: Hinter dem drolligen Outfit verbirgt sich ein spaßiges und durchaus realistisches Golfspiel! Die schnelle und detaillierte 3D-Grafik ist einfach bezaubernd, und das ausgefeilte Gameplay macht den Marsch über die knifflig gestalteten Kurse zum reinsten Vergnügen. Wer gerne Bildschirm-Golf spielt, sollte sich diesen ungewöhnlichen Mix aus Arcade und Simulation näher anschauen.

Michael Schmithäuser

GENRE:	**Golf-Simulation**
VERFÜGBAR AB:	**Juli**
HERSTELLER:	**Sony Computer Entertainment**
ENTWICKLER:	**Camelot**
SPRACHE DES SPIELS:	**deutsch**
SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

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

Tel. 09674-1279 Fax -1294
hotline news -8405

Okay Soft
Am Graben 2 92557 Weiding

eMail: Okaysoft@T-Online.de
HTTP://WWW.OKAYSOFT.DE

... und komplett im www: http://www.Okaysoft.de

WARUM woanders MEHR bezahlen?

PSX Games

2 Xtreme Games	DA	74,90	Devil's Deception	DV	65,00
Abe's Odyssee	DV	78,90	Diablo	DV	82,90
Ace Combat 2	DA	82,90	Discworld 2	DV	82,90
Actua Golf 2	DA	83,90	Dodgem Arena *	DA	81,90
Actua Soccer 2	DV	85,90	Dungeon Keeper *	DV	86,90
Actua Tennis *	DA	89,90	Dynasty Warriors	DA	69,00
Adidas Power Soccer	DA	45,90	Everybody's Golf *		75,90
Adidas Power Soccer 2 *	DV	82,90	Fade to Black	DA	45,90
Air Combat Platinum		45,90	Felony 11-79	DV	89,90
Air Race	DA	89,90	Fifa 98 - WM Qualifik.	DV	79,90
Alien Trilogy Platinum		45,90	Fighting Forces	DV	89,90
Alundra *	DV	82,90	Final Fantasy VII	DV	96,90
Ark of Time	DV	79,90	Firo & Klawd	DV	77,90
Armoured Core *	DA	82,90	Flottenmanoever *	DV	82,90
Atari-Arcade Greatest 1 - Arcade Greates Hits 2 *	DA	69,90	Fluid *	DA	75,90
		76,90	Formel 1 '97	DV	96,90
Auto Destruct	DV	82,90	Forsaken	DV	86,90
A. Senna Kart Duel 2	DV	78,90	Frankreich 98 WM *	DV	83,90
Baphomets Fluch 2	DV	82,90	G-Police	DV	96,90
Batman & Robin *	DV	88,90	Gex 3D	DV	85,90
Beast Wars	DV	79,90	Ghost in the Shell *	DA	82,90
Bleifuss 2 *	DV	74,90	Golden Goal	DV	83,90
Bloody Roar	DA	82,90	Gran Turismo	DV	85,90
Brahma Force	DA	79,90	Grand Theft Auto	DV	78,90
Broken Helix	DA	89,90	Hercules	DA	82,90
Bubble Bobble 2 *	DA	77,90	Herks Adventure	DV	84,90
Bushido Blade		82,90	Hugo 1 *	DV	87,90
Bust a Move 2 Platinum	DA	45,90	Independence Day	DA	82,90
Bust a move 3	DA	62,90	Indy 500	DA	81,90
C+C 2 - Alarmstufe Rot	DV	94,90	Int. Super Star Soc. Pro	DV	45,90
Caesars Palace	DA	82,90	Jersey Devil	DA	85,90
CART World Series *	DV	74,90	Jet Rider 2	DA	75,90
Castlevania	DA	83,90	J.J. American Football *	DA	83,90
Chill	DV	77,90	Judge Dredd	DA	85,90
Colony Wars	DV	82,90	Klonoa *	DA	82,90
Command & Conquer	DV	89,90	Kula World *	DA	82,90
Constructor *	DV	87,90	Kurushi	DA	74,90
Cool Boarders 2	DA	82,90	Lifeforce Tenka	DV	89,90
Courier Crises	DA	72,00	Lucky Luke	DV	85,90
Crash Bandicoot	DV	45,90	Machine Hunter	DA	83,90
Crash Bandicoot 2	DA	82,90	Mageslayer *	DA	79,90
Crime Killer *		88,90	Manic Karts *	DA	75,90
Critical Depth	DA	73,90	Mass Destruction	DA	78,90
Croc	DA	79,90	Match Day 3 *	DA	85,90
CyBall Zone *	DV	82,90	MDK - incl. Soundtrack	DV	69,00
Dark Omen	DV	84,90	Mechwarrior 2	DV	45,90
Darklight Conflict	DA	79,90	Medievil *	DA	82,90
Dead Ball Zone *	EV	82,90	Megaman 8 *	DA	80,90
Deathtrap Dungeon	DV	90,90	Megam. Battle+Chase *	DA	80,90
Destruction Derby 2		45,90	Men in Black *	DA	89,90

KOMPLETTLISTE KOSTENLOS!

PSX tOP 20

2	Gran Turismo	85,90
3	FiFa' 98 Qulifikation	79,90
4	Diablo	82,90
5	Tekken 2	45,90
6	Forsaken	86,90
7	Theme Hospital	83,90
8	Deathtrap Dungeon	90,90
9	Micro Machines V3	45,90
10	Need for Speed 3	84,90
11	Frankreich 98 WM	83,90
12	Lucky Luke	85,90
13	Tomb Raider	45,90
14	Auto Destruct	82,90
15	Newman Haas Racing	82,90
16	Gex 3D	85,90
17	Tomb Raider 2	89,90
18	Crash Bandicoot	45,90
19	WCW vs. The World	88,90
20	Kula World	82,90
21	Premier Manager 98	89,90

PSX hArdWare

Konsole & Controller	289,00
Konsole "Silver-Value"	329,00
Playstation Bag	79,00
Game Buster	78,00
V3 Racing Wheel	128,90
Mouse mit Mousepad	54,90
Analog Contr.Dual Shock	55,90
Controller, farbig	28,90
Multi Tap	62,90
Memory Cards:	
- farbig 1 MB	29,00
- 15 Blöcke -SONY	38,90
- 120 Blöcke	49,00
- 360 Blöcke	67,00
- 720 Blöcke	85,00
RGB-Kabel	16,90
Link Kabel	16,90
X-Tender (Verlängerung)	14,90
PC-Link Set	78,90
PSX - Leerhülle	2,85

PSX Bücher

Das Lösungsbuch (Auf ca. 400 Seiten Komplettlösungen)	35,90
Resident Evil.. Perfect Guide	19,90
PSX Cheatbuch	21,90
LÖSUNGSHEFTE (z.B.: Abe's Odyssee, Final Fantasy VII, Tomb Raider...)	9,90

Frankreich '98	83,90
Kula World	82,90
Men in Black	89,90
Hugo	87,90

PLATINUM: Tomb Raider, Tekken 2, Micro Machines V3, Crash Bandicoot 1, Wipeout 2097, Destruction Derby 2, Soviet Strike, Int. Super Star Soccer — je 45,90

Multinorm Set 29.90
Bootchip* & RGB/Scart Kabel

Boot Chip * 18.90
* incl. detaillierter, sauber gedruckter Anleitung (für Import-Versionen)

PC-CD

Starcraft	DA	81,90
Anno 1602	DV	71,90
Might & Magic 6	DV	71,90
Forsaken	DV	75,90
NICE 2	DV	72,90
Frankreich '98	DV	79,90

N64

Nintendo 64 Konsole	299,00
Gamebuster	95,90
Airo Fighter Assault	132,90
Snowboard Kids	83,90
WCW vs. NWO	139,90
Yoshi's Story	87,90

+ + + kOmplett-Liste natürlich kOstenlOs + + +

PSX Games

Micro Machines V3	DV	45,90	Skeleton Warriors	DA	77,90
Monopoly	DV	82,90	Skull Monkeys	DV	83,90
Monster Truck	DA	82,90	Snowracer	DV	85,90
Moto Racer	DV	79,90	Soul Blade *	DA	45,90
Motocross Feat. J.McGr.*		89,90	Soviet Strike	DV	45,90
MotorHead	DA	84,90	Spice World *		45,90
Myst	DA	82,90	Star Wars -Teräs Käsi	DA	82,90
Nagano Olympic G. 98	DV	92,90	Steel Reign	DA	74,90
Namco Museum 4	DA	74,90	Streetfighter Collection *	DV	79,90
Nascar 98	DV	82,90	Streetfighter Ex Alpha+	DA	82,90
NBA '98	DV	79,90	Suikoden	DA	77,90
NBA Fast Break 98	DV	73,90	Super Pang Collection *		80,90
NBA Hangtime *	DA	85,90	Super Puzzle Fighter 2	DA	65,90
NBA Live 97	DA	59,90	Super Sonic Racers 2XS*	DV	82,90
NBA Pro '98	DA	89,90	Tekken 2	DA	45,90
Need for Speed 3	DV	84,90	Tekken 3	US	109,90
Newman Haas Racing	DV	82,90	Test Drive 4	DV	74,00
NHL '98	DV	79,90	Tetris Plus	DA	75,90
NHL Face off '98	DA	75,90	Theme Hospital	DV	83,90
NHL Powerplay Hockey	DV	49,00	Timeshock (Pro Pinball)	DV	75,00
NHL P.pl.Hockey 98 *	DA	82,90	TOCA Touring Car Cham.	DV	82,90
Nightmare Creatures	DA	82,90	Tomb Raider	DV	45,90
Nuclear Strike	DV	79,90	Tomb Raider 2	DV	89,90
One	DV	85,90	Total Driving	DA	84,90
Pandemonium	DA	45,90	Total NBA '98 *	DA	75,90
Pandemonium 2	DV	85,90	Track + Field	DA	45,90
Panzer General 2	DA	82,90	Transport Tycoon	DA	77,90
Pax Corpus	DA	79,90	Treasures of the Deep *	DA	82,90
Perfect Assassin	DA	83,90	Triple Play 99 *	DA	84,90
PGA Tour Golf 97	DA	63,90	True Pinball		45,90
Pitfall 3D	DV	85,90	Ubik *	DV	83,90
Player Manager	DV	83,90	V-Rally	DV	84,90
Point Blank *	DA	82,90	Vandal Hearts	DA	84,90
Populouse 3rd Coming *	DV	86,90	Vergessene Welt	DA	79,90
Porsche Challenge	DA	45,90	Vigilante 8 *	DA	86,90
Powerboat Racing	DV	86,90	VMX Racing	DA	84,90
Poy! Poy!	DA	83,90	VR Baseball '99 *	DA	82,90
Premier Manager 98 *	DA	89,90	Warcraft 2	DV	78,90
Rampage World Tour	DA	73,90	WCW vs. The World	DA	88,90
Rapid Racer	DA	82,90	Wing Commander 4	DV	79,90
Rascal	DA	82,90	Wing Over	DA	82,90
Rayman	DA	45,90	Wipeout 2097	DA	45,90
Rebel Assault 2	DV	89,90	World Leag. Soccer 98 *	DV	76,90
Reboot	DV	82,90	World Rally T. Mäkinen*	DA	82,90
Resident Evil 1	DV	82,90	Worms	DA	45,90
Resident Evil Dir. Cut	DV	79,90	Wrecking Crew *	DV	89,90
Risiko	DV	82,90	WWF: Warzone *		81,90
Riven: Sequel to Myst	DV	99,90	X-Men - Child. o.t.Atom	DA	79,90
Road Rash 3D *	DV	86,90	Xenoracy *	DV	79,90
San Francisco Rush	DA	79,90	Z	DV	75,90

* Vorbestellungen erwünscht: AUSGELIEFERT wird am TAG des Ersterscheinens: SCHNELLER GEHTS EIGENTLICH NICHT MEHR !!!

Mo.-Do. 8:00 - 18.00 Fr. -17.15, Sa. 9:00 - 13:00 Uhr SPÄTSCHICHT: Mittwochs bis 20:00 Uhr

Irrtümer vorbehalten. Annahmeverweigerungen DM 20.-. Retouren müssen freigemacht werden! Kein Ladengeschäft
* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

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

Service seit 1989

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

Vorauskasse o. Stammkunden	6,50
Nachnahme (+ 3,- Zkgeb.)	9,90
ab DM 250,- Lieferwert (Inland)	0,00
Auslandslieferungen	ab 14,00

Azure Dreams

Ein Rollenspiel der anderen Art tischt Konami auf: Sie betätigen sich als Monster-Bändiger, und das gezähmte Getier steht Ihnen dann fortan im Kampf zur Seite. von Henrik Fisch

Die Stadt "Monsbaiya" besitzt eine große Attraktion: Einen gigantischen, unheimlichen Turm direkt vor den Toren der Stadt, in dem es von Monstern und Schätzen nur so wimmelt. Klar, daß sowas Schatzsucher anzieht wie Honig die Bienen. Mit den Untieren hat es eine besondere Bewandtnis: Findet jemand ein Ei in der stolzen Festung und brütet dieses aus, kann er das Tierchen zähmen.

Nun ist es den Bewohnern der Stadt strikt untersagt, das Gemäuer vor ihrer Volljährigkeit zu betreten, welche in Monsbaiya gerade mal 15 Lenze zählt. Und raten Sie mal, wer in der Geschichte gerade seinen fünfzehnten Geburtstag gefeiert hat und darauf brennt, das finstere Gebäude zu betreten? Richtig, unser Held.

Stadt und Turm präsentieren sich in einer 3D-Ansicht, dadurch betrachten Sie das Geschehen aus der Vogelperspektive. Die Umgebung wurde bei "Azure Dreams" komplett aus Polygonen zusammengesetzt; die Monster und Personen dagegen bewegen sich als Bitmaps durch das Bild. Durch die Vielzahl der Objekte verliert der Spieler schon manchmal die Übersicht, Sie dürfen das Ganze jedoch jederzeit mit den L- und R-Tasten drehen. In der Stadt passiert das fließend, im Turm in 45-Grad-Schritten. Im Gegensatz zur Heimat des Helden können Sie sich in der dunklen Festung nur schrittweise von Bodenkachel zu Bodenkachel fortbewegen. Im Gewölbe geht es über Treppen und Abgründe rauf und runter. Dadurch ist es nicht einfach, die Orientierung zu behalten, doch zum Glück zeichnet das Programm eine Karte aller bereits besuchter Gebiete und Räume selbständig mit.





[1] Zu Hause bei Mama gibt es den Monster-Hort, in dem Sie die gezähmten Tiere aufbewahren. [2] Die im Turm gesammelten Gegenstände darf der Kämpfer in der Stadt gewinnbringend verkaufen,... [3] ...um dann mit der Knete z.B. das Haus von Mutti zu erweitern.

Schritt für Schritt

Auch die Horden im Turm bewegen sich schrittweise vorwärts: Wenn Sie zu laufen beginnen, rennen die Biester ebenfalls los – meistens direkt in die Richtung des Helden. Und wenn das Geschmeiß eine umliegende Bodenkachel erreicht, haut es auch schon gnadenlos zu. Das sollten Sie natürlich nicht so einfach hinnehmen und zurückprügeln. Denn erlegte Gegner geben Erfahrungspunkte, die unseren Jüngling kontinuierlich befördern: Er wird stärker und steckt mehr Schläge ein. Wer in der Kampfeskunst höher steht als das Getier, teilt entsprechend kräftiger aus, was umgekehrt auch für die Monster gilt.

Die geeigneten Waffen und Schilde finden Sie in den unzähligen Räumen des Gebäudes; damit Sie keine dieser Gegenstände übersehen, werden diese auf der Karte freundlicherweise blau markiert. Die Aufgabe besteht nun einfach darin, hinauf in die oberen Etagen der Festung zu gelangen; dazu müssen Sie die im Stockwerk versteckten Fahrstühle finden. Nebenbei stolpern Sie noch über allerlei andere Nettigkeiten. So gibt es jede Menge magischer Gegenstände, die z.B. die Positionen von Schätzen, Gegnern und Aufzügen in Räumen zeigen, die noch auf Ihren kleinen Helden warten. Andere schärfen Waffen und härten Schilde, so daß diese mehr Schaden verteilen beziehungsweise einstecken können.

Stolpersteine

Aber auch fiese Fallen warten auf den Unbedarften: Manche verwirren den Spieler, so daß er kurzzeitig unkontrollierbar herumstolpert, oder sie verwandeln ihn in einen Frosch; manche stellen den Raum auf den Kopf oder lassen Steine von der Decke herunterpurzeln und einiges mehr.



Die gefährlichen Bodenplatten sind dummerweise unsichtbar. Der unvorsichtige Spieler entdeckt sie, indem er einfach darüber hinweg läuft. Weniger sorglose Naturen fuchteln besser mit der Waffe vor einer dubiosen Kachel herum, was die Falle – so es denn an dieser Stelle eine gibt – auslöst und ihre Wirkung harmlos verpuffen läßt.

So weit unterscheidet sich "Azure Dreams" nicht von anderen Rollenspielen, sieht man einmal von den taktischen Ele-



[1] Steht das Monster nun genau vor oder schräg zu Ihnen? [2] Ein Druck auf den Joypad-Knopf [3] und schon dreht sich die Perspektive, so daß Sie kraftvoll und zielgerichtet zuhauen können.





menten mit den Kämpfen auf den Bodenkacheln ab. Jetzt kommen die ungewöhnlichen Elemente: Den Turm kann man auf normalem Wege nicht mehr verlassen. Es gibt nur zwei Möglichkeiten: Zum einen finden Sie hoffentlich irgendwo einen "Wind"-Kristall, der Sie wieder in Ihre Heimatstadt zurück befördert. Die andere Methode – nicht so elegant – besteht darin, daß Sie von den Tierchen dermaßen was auf den Deckel bekommen, daß Sie umkippen und sich im heimischen Bett wiederfinden – ohne jede Spur von den bis dahin eingesammelten Wunderdingen. Schon aus diesem Grund sollten Sie die einzelnen Stockwerke gründlich nach dem wertvollen Kristall absuchen und nicht einfach nur aufwärts hasten. Allerdings steht Ihnen auch nicht ewig Zeit zur Verfügung: Irgendwann stürzt nämlich die momentane Ebene ein, und Sie finden sich automatisch in dem nächsten Level wieder.

Ein Freund, ein guter Freund...

Beim erneuten Betreten des Turms dürfen Sie nur fünf Gegenstände mitnehmen. Das ist nicht gerade viel, wenn Sie mit einem guten Schwert und einem brauchbaren Schild auf die Reise gehen wollen. Außerdem werden Sie dabei erstaunt feststellen, daß Sie immer wieder auf Ebene Eins der Festung loslegen müssen, und sich diese obendrein bei jedem Anlauf völlig verändert. Jedes Stockwerk sieht beim nächsten Durchstöbern anders aus. Der Hammer zum Schluß: Sie verlieren bei jedem Verlassen des Gemäuers – ob freiwillig oder per finalen Schlag auf den Kopf – alle Erfahrungsstufen und müssen immer wieder von vorne anfangen.





[1] Je nach Kommando kloppen die gezähmten Monster selber mit, [2] oder unterstützen den Helden mit Magie.

Was zunächst wie eine Beschäftigungs-Therapie für Rollenspiel-Freaks aussieht, bekommt durch die bereits erwähnten Monster-Eier doch noch einen Sinn. Zuhause angekommen, dürfen Sie diese öffnen, und ein Monster-Kücken steht Ihnen fortan im Kampf gegen die Turmbewohner zur Seite. Die zahmen Unholde besitzen übrigens genau die gleichen Erfahrungsstufen wie der Junior-Kämpfer, werden also mit der Zeit ebenfalls stärker und widerstandsfähiger. Und: Die Monster verlieren Ihre Erfahrungsstufen beim Verlassen des dunklen Gebäudes im Gegensatz zu Ihnen nicht!

Für Sie als Spieler bedeutet das nun, daß Sie Ihre Begleitung trainieren und mit deren Hilfe immer höhere Etagen erreichen können. Die Tierchen dürfen Sie später sogar untereinander kreuzen, so daß Sie dabei hoffentlich stetig stärkere Kampfgefährten gewinnen.

Nebenbei sollten Sie in der Stadt die eingesammelte Beute verkaufen und mit dem Geld entweder anderes Nützliches erstehen, oder Gebäude errichten, um bei der Bevölkerung an Ansehen zu gewinnen. Nach getaner Arbeit geht es zurück in den Turm, wo neue Abenteuer auf Sie warten. *jb*

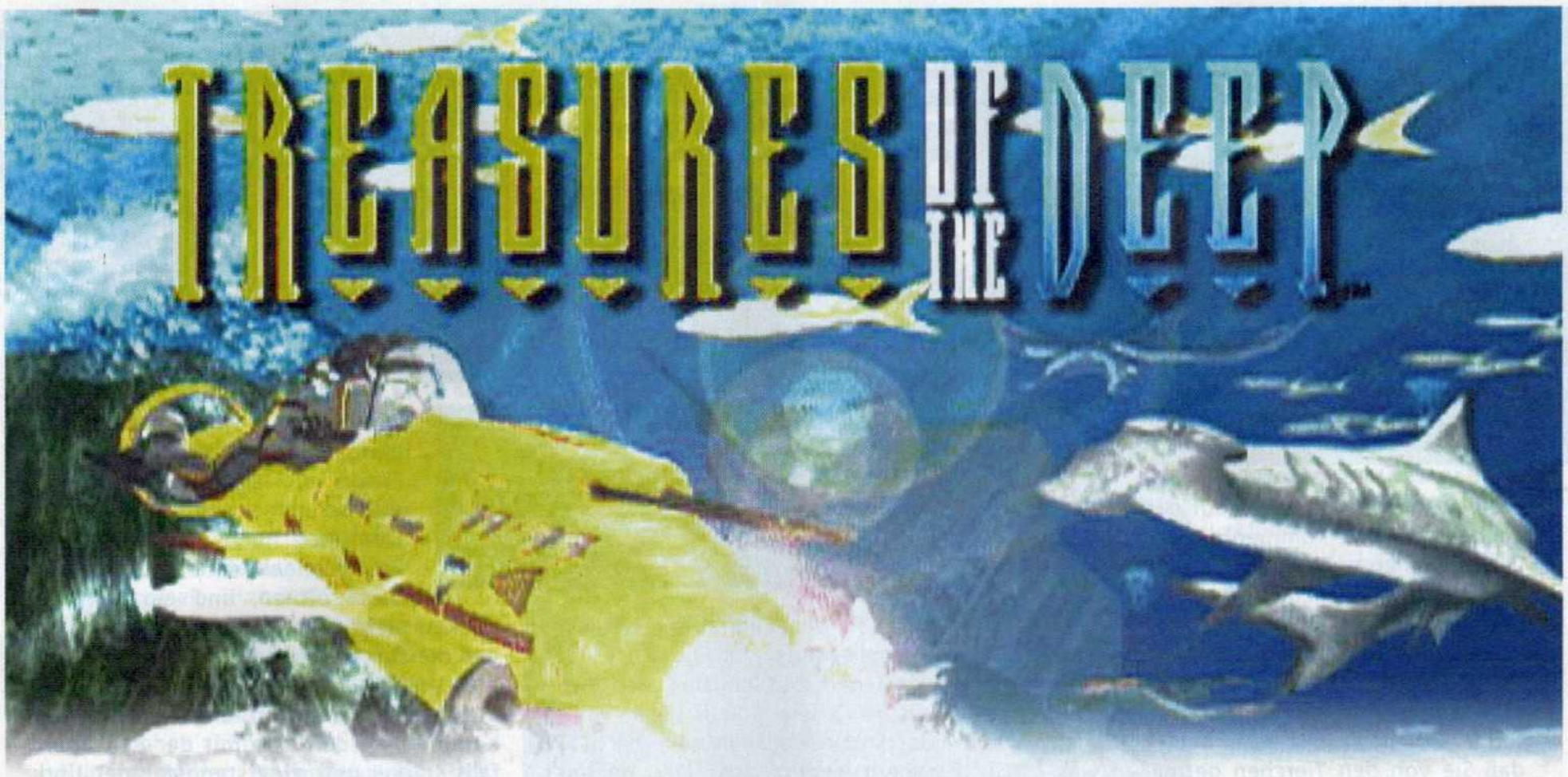
PlayStation

Azure Dreams

Meine Meinung: Meine Erfahrungen mit Azure Dreams teilen sich in drei Phasen auf. Zunächst war ich durch die Mischung von Rollenspiel und Taktik begeistert. Dann kam die Ernüchterung: Man läuft durch den Turm, prügelt sich mit Monstern, und wenn die Hit-Points zur Neige gehen, hat man hoffentlich den "Wind"-Kristall, um wieder herauszukommen. Schließlich quatsche ich aus lauter Verzweiflung mit den anderen Personen in Monsbaiya. Da erst erfahre ich, daß man für das viele Geld verschiedene Gebäude bauen kann, um die Stadt zu erweitern und in der Gunst der Einwohner zu steigen. Mir ging es nach zehn Stunden Spielzeit allerdings schon auf den Keks, mit meiner Spielfigur immer wieder ganz von vorne anzufangen. Grafik und Steuerung würden außerdem ein wenig Feintuning guttun. ***Henrik Fisch***

GENRE:	Rollenspiel
VERFÜGBAR AB:	Juli
HERSTELLER:	Konami
ENTWICKLER:	KCET
SPRACHE DES SPIELS:	englisch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

SPIELIDEE:	1,5	MOTIVATION:	3,0
GRAFIK:	3,0	PREIS/LEISTUNG:	2,5
SOUND:	2,5		
PRÄSENTATION:	2,5		
GAMEPLAY:	2,5	GESAMTWERTUNG:	**2,4**



In den Gängen alter Burgen. In altägyptischen Tempeln. In den gräulich-kühlen Fluren von Raumschiffen. In all diesen Szenarien sind uns Shooter wohlbekannt. Mit "Treasures of the Deep" erblickt eine ganz neue Generation dieser Gattung das Licht der PSX-Welt. Der Ort der Handlung: die Ozeane dieser Welt! von Ingo Böhme

PlayTip PlayStation Magazin 7/98

Viele beklagen sich, daß es den heutigen Spielen – besonders jenen, die auf Konsolen laufen – an Originalität fehlt. Was bei vielen Neuerscheinungen weiß Gott stimmt. Dieser Eindruck würde sich schnell wandeln, wenn es mehr Entwicklerteams gäbe, die sich hinreichend Zeit nehmen, um eine innovative Spielidee reifen zu lassen und die diese dann auch noch brillant umsetzen. Wie z.B. Black Ops Entertainment. Denn mit Treasures of the Deep kommt endlich mal wieder eine CD ins Laufwerk, die nicht sofort in eine der Kategorien "Shooter", "Beat'em-Up", "Adventure", "Wirtschaftssimulation" oder "Jump'n-Run" paßt. Statt dessen ist es ein gelungener Mix, der kaum Wünsche offen läßt und zeigt, wozu der Grafik-Chip der PlayStation fähig ist.



[1] Jeder Mission geht ein Briefing voraus. Es beginnt mit den [2] historischen Hintergründen, [3] der exakten Lage, [4] Bildern vom Fundort und [5] Informationen über das primäre Ziel Ihres Einsatzes.





[1] Von der Schaltzentrale aus versorgen Sie sich mit [2-3] Waffen...



In TotD schlüpfen Sie in die Haut des ehemaligen Navy-Soldaten Jack Runyan. Und da die Navy nicht gerade dafür bekannt ist, daß sie horrende Gehälter zahlt, wechselte dieser in die freie Wirtschaft zur UMA (Underwater Mercenary Agency). Mit diesem Geldgeber im Rücken stehen ihm nun die sieben Weltmeere offen, und seine Suche nach versunkenen Schätzen beginnt.

Treasures of the Deep ist einer der interessantesten Genre-Mixe der letzten Jahre.

Als Jack führt Sie Ihr Weg kreuz und quer um den Globus. Vom Marianengraben im Pazifischen Ozean über das Great Barrier Reef vor Australien bis hin zum Golf von Mexiko. Und was Sie nicht alles am Meeresgrund finden! Schätze, antike Vasen, heilige Relikte und Wracks jeglicher Couleur. Und ganz nebenbei beruhigen Sie noch Ihr ökologisches Gewissen. Denn finden Sie auf Ihrem Weg eine Lobsterfalle, lassen Sie diese – im wahrsten Sinne des Wortes – hochgehen. Denn umgarnt mit einem Ihrer zahlreichen Netze, schwimmt diese an die Oberfläche, und eventuell gefangene Tiere können entfliehen. Für diese gute Tat erhalten Sie als Gegenleistung ein kleines Plus auf Ihrem Zeitkonto.

Und genau jene Schurken, die den armen WWF-geschützten Wasserbewohnern – auch Schildkröten und Mantas sind mit von der Partie – an den feuchten Kragen wollen, sind auch Ihre ärgsten Feinde. Denn diese submarinen Raubritter kommen mit U-Booten oder als Kampftaucher daher und machen Ihnen das Leben und Tauchen schwer. Da helfen keine langen Diskussionen, sondern nur handfeste und zum Teil explosive Argumente.

Neben diesen Unterwasserterroristen sind es die Lieblinge aller Tierhorror-Streifen, die Ihnen an den Neopren wollen: Haie! Von kleinen Riffhaien über Hammerbis zu den gigantischen Hochseehaien heißt es hier: Ein gezielter Schuß mit der Harpune verlängert Ihr Leben.

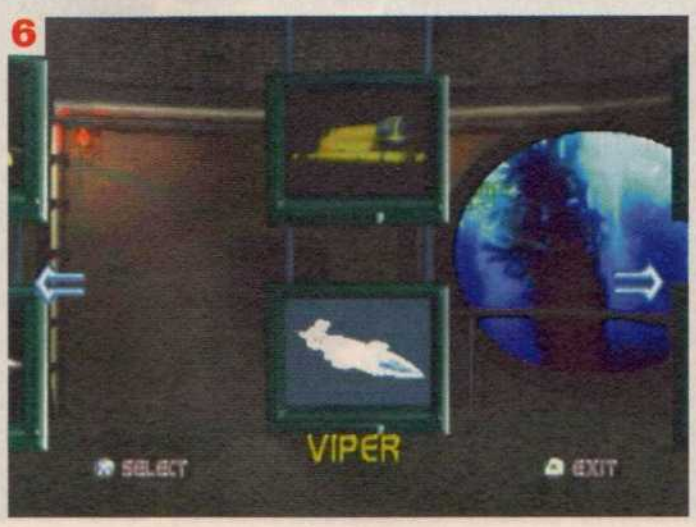
Der schnöde Mammon regiert

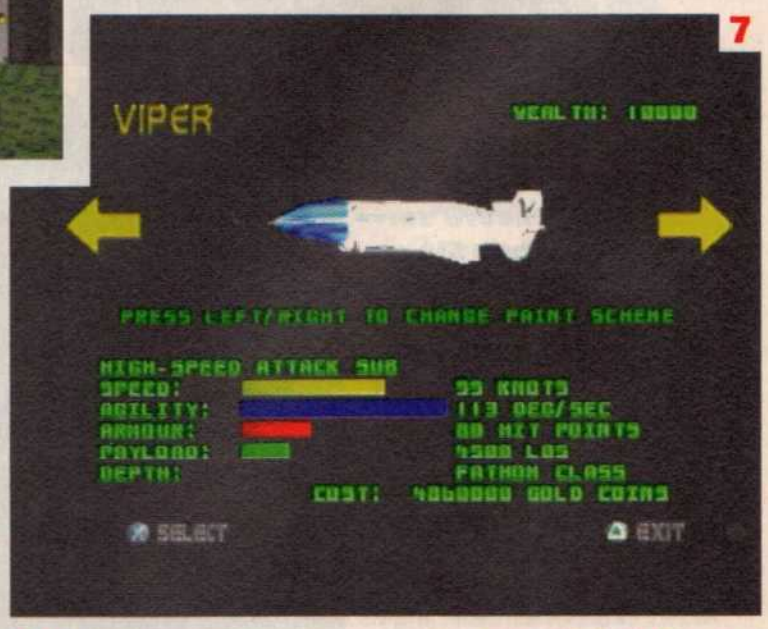
Egal ob Sie einem Widersacher den Garaus machen oder dem Vertreter einer bedrohten Spezies ein längeres Leben ermöglichen: Ihr Konto wächst. Und mit dem verdienten Gold haben Sie wiederum die Mittel in der Hand, um sich mit Waffen und Ausrüstungsgegenständen zu versorgen. Denn im Gegensatz zu gewöhnlichen Shootern finden Sie bei TotD nicht willkürlich irgendwelche Waffen verstreut. Statt dessen wissen Sie von Anfang an, was Sie so alles erwartet. Von der gewöhnlichen Harpune, die Ihnen – mit unbegrenzter Schußzahl – immer zur Verfügung steht, über Torpedos, Minen und Zeitbomben bis hin zu Sonargeschossen haben die Entwickler viel Phantasie in puncto Wehrhaftigkeit bewiesen.

Aber Waffen sind nicht alles, was Sie für bare Münze kaufen können. An Ausrüstungsgegenständen befinden sich z.B. Medikits oder zusätzliche Preßluftflaschen im Angebot. Wer aber jetzt denkt, daß es reicht, genügend davon mitzunehmen, ist auf dem Holzweg. Denn schließlich wiegt so ein Ausrüstungsgegenstand ja einiges. Und obwohl Sie nicht nur mit Flasche und Flossen unterwegs sind, sondern sich – zu Anfang – von einer bis zu 36 Knoten schnellen Taucherturbine ziehen lassen, ist Ihr Stauraum begrenzt. Und so müssen Sie sich – selbst wenn Sie Dagobert-Duck gleich in Gold schwimmen – entscheiden,

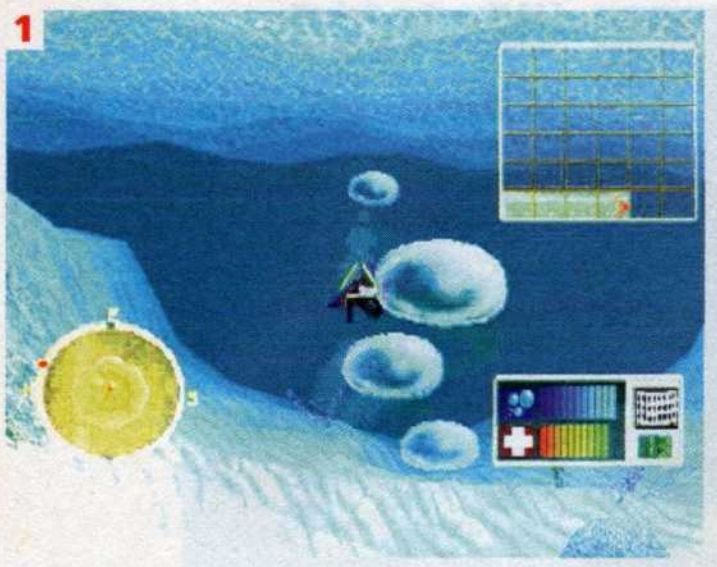








[4-5] ...Ausrüstungsgegenständen und [6-7] mit Fahrzeugen.







[1] Gegnerische Taucher machen Ihnen das Leben schwer. [2] Lobster aus den Fallen zu retten, bringt zusätzlich Cash. [3] Sowohl gegnerische U-Boote...

welche Gegenstände Sie mit an Bord nehmen. Oder Sie kaufen sich alternativ ein anderes Unterwasserfahrzeug. Denn während Ihr "USN-R1" nur 600 Kilogramm Ladung packt, hat z.B. der "Typhoon" das Zehnfache an Kapazität. Für dieses Plus an Stauraum müssen Sie allerdings auch satte 800.000 Goldmünzen berappen. Mit knapp 25 Knoten maximaler Geschwindigkeit werden Sie dann allerdings selbst von Seeigeln abgehängt. Geht es hingegen darum, möglichst wendig und schnell zu agieren, ist sicher die raketenähnliche "Viper" die beste Wahl.

Die Grafik während des Spiels gleicht der eines fertig gerenderten Videoclips.

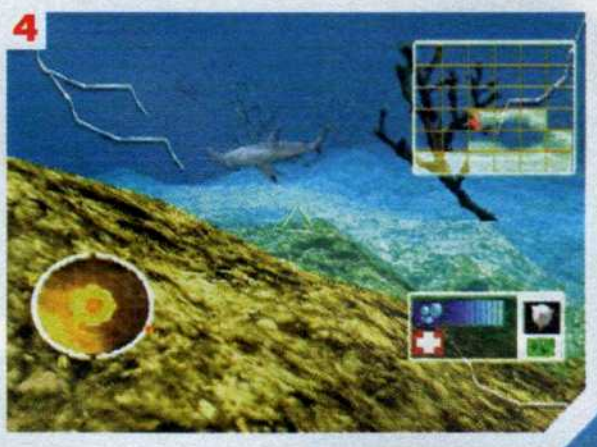
Agilität und Kraft brauchen Sie vor allem, wenn Sie in Gegenden tauchen, die für ihre großen Strömungen bekannt sind. Denn kommen Sie mit Ihrem Standardgefährt in eine Meerenge, hilft nur noch beten. Wie bei einem Fähnchen im Wind bestimmt das tosende Wasser, wohin Ihr Weg führt. Und all die schönen Dinge, die es in jenen Abschnitten aufzusammeln gibt, erhalten Sie nur mit einer gehörigen Portion Glück.

Get wet!

Haben Sie Ihre Ausrüstung, Waffen und das Gefährt Ihrer Wahl oder Ihres Geldbeutels erworben, heißt es "Get wet", und ab geht es ins kühle Naß. Hier sehen Sie Jack entweder aus dem Kamerablickwinkel von schräg oben oder in altbewährter Shooter-Manier aus der Ich-Perspektive. Die Steuerung selbst läßt keine Wünsche offen. Egal ob mit dem Standard Joypad oder einem der zahlreichen analogen Steuergeräte – Jacks Bewegungen haben Sie schnell im Griff. Und da es im Wasser ziemlich viel Auftrieb gibt, fällt die Schwerkraft auch kaum auf. Daher haben Sie völlige Bewegungsfreiheit in allen drei Dimensionen. Damit Sie sich aber in der Weite des Ozeans nicht selbst verlieren, macht sich TotD einen typischen Umstand des Meeresbodens zunutze: Sie tauchen ausschließlich in Riffschluchten. Die Shooter-obligatorische Map-Funktion erhalten Sie auf einem Radar. Neben Ihrer Gesundheit müssen Sie unterwegs auch auf Ihr Luftreservoir aufpassen. Doch mit jedem eliminierten Ökoschänder erhalten Sie dessen Flascheninhalt. Gleichsam liegen von Zeit zu Zeit Medipacks auf dem Meeresboden herum, und auch die beliebten, versteckten Gegenstände und Abschnitte fehlen nicht.

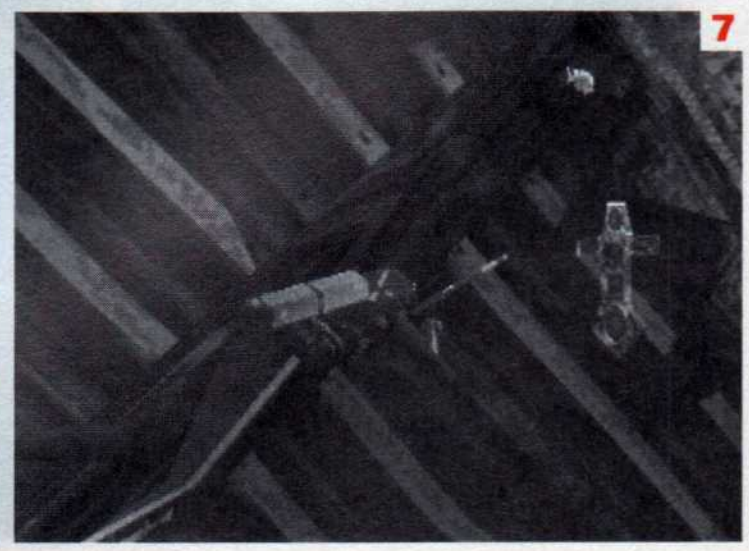
Böse Buben und brillante Bilder

Unter Wasser ist es duster. Das weiß jeder, der schon einmal die Zehn-Meter-Marke unterschritten hat. Und ebenso präsentiert auch TotD alle Gegenstände und Objekte in der Ferne nur als Schemen. Je näher Sie jedoch sind, um so farbenfroher werden Fischschwärme, geg-









[4-5] ...als auch die Schrecken der Meere versuchen Sie an Ihrem Vorhaben zu hindern. [6] Stehen Sie schließlich dem Endlevelgegner gegenüber, [7] ist es nur noch ein kleiner Schritt zum Ziel.

Memory card kompatibel | Analogpad kompatibel | Ein Spieler

nerische U-Boote, und um so gefährlicher sehen die angreifenden Haie aus. Die Reflexionen des Lichtes an der Oberfläche und dessen Brechung im Wasser sind so wirklichkeitsnah, daß man eher den Eindruck hat, eine vorgefertigte Videosequenz zu betrachten, als selbst Akteur des Geschehens zu sein. Und lassen Sie einmal alle Knöpfe los, erfahren Sie, wie weich das Meer Sie hin und her wiegt, wenn Sie sich einfach nur fallenlassen.

Aber Achtung! Haie haben gute Nasen. Und so bleibt Ihnen nicht viel Zeit zu verschnaufen, denn Attacken können jederzeit aus allen Richtungen auf Sie hereinbrechen. Am Ende jedes Levels erwartet Sie ein "Oberboss". Ist dieser bei gewöhnlichen Shootern ein Maschinengewehr schwingender Bösewicht, so wird dieser finale Antagonist in TotD von einem gigantischen Meeresbewohner repräsentiert. So treffen Sie hier auf Wesen, die die Seefahrer früherer Jahrhunderte in ihren Geschichten beschrieben, von der 15 Meter langen Riesenmuräne bis hin zum haushohen Oktopus. Und je weiter Sie sich in den zahlreichen Aufträgen vorarbeiten, desto interessanter und verwegener werden diese Kreaturen. *pat*

PlayStation

Treasures of the Deep

Ich bin seit Jahren begeisterter Taucher. Und Treasures of the Deep überzeugt durch technische Perfektion. Das Ambiente stimmt, und die teilweise extrem trägen Bewegung kenne ich gleichfalls aus der Praxis. Auch die Geräuschkulisse ist – einmal abgesehen von der Musik, da es bis dato noch keinen tiefentauglichen Walkman gibt – so realistisch wie bei einem echten Tauchgang. Aber ganz abgesehen von allen technischen Finessen zeigt TotD, was bei einem Genre-Mix alles herauskommen kann. Ein Shooter, bei dem es gleichermaßen ums taktieren, einen kühlen Kopf, schnelle Reaktionen und um Weitsicht geht. Um ein geschicktes Händchen für finanzielle Transaktionen ebenso, wie um die richtige Wahl der Waffen und der Ausrüstung. Ein herausragendes Spiel, das bei keinem Freund guter Action fehlen sollte.

Ingo Böhme

GENRE:	**3D-Shooter**
VERFÜGBAR AB:	**Bereits im Handel**
HERSTELLER:	**Namco**
ENTWICKLER:	**Black Ops Entertainment**
SPRACHE DES SPIELS:	**Englisch**
SPRACHE DES HANDBUCHS:	**Deutsch**

SPIELIDEE:	1,5	MOTIVATION:	2,0
GRAFIK:	1,5	PREIS/LEISTUNG:	1,5
SOUND:	1,5		
PRÄSENTATION:	1,5	GESAMTWERTUNG:	**1,6**
GAMEPLAY:	1,5		

WIR HABEN DIE GUTEN !!!!



RGB-KABEL
IMPORTSPIELE IN FARBE, PSX-VERSION MIT ENTSTÖRFILTER !
15 DM
5 Stück 65 DM | 50 Stück 489 DM
10 Stück 109 DM | 100 Stück 919 DM
25 Stück 259 DM | 250 Stück 2171 DM



LINKKABEL
VERBINDET 2 PLAYSTATIONS
17 DM
3 Stück 44 DM | 10 Stück 128 DM
5 Stück 68 DM | 25 Stück 298 DM



SUPERPAD
DAUERFEUER UND SLOW MOTION IN TRANSPARENT
33 DM
ab 2 Stück je 30 DM ab 10 Stück je 25 DM
ab 5 Stück je 28 DM



JOYPADVERLÄNGERUNG
2 METER MEHR BEWEGUNGSFREIHEIT
15 DM
3 Stück 38 DM | 10 Stück 98 DM
5 Stück 58 DM | 25 Stück 198 DM



MEMORYCARDS
1 MB ALIENEYE OPTIK
25 DM
ab 5 Stück je 22 DM - ab 10 Stück je 19 DM
72 MB ALIENEYE OPTIK
95 DM
mit LCD-Display - Umschalten über Joypad !



NTSC-CONVERTER
IMPORTSPIELE IN FARBE ÜBER ANTENNEN- UND VIDEOEINGANG !
95 DM
PAL-BOOSTER
58 DM



RF-MODULATOR
ANTENNENMODULATOR MIT UMSCHALTER
28 DM
ab 3 Stück je 26 DM ab 10 Stück je 23 DM
ab 5 Stück je 25 DM ab 25 Stück je 21 DM



PIC 12C508/P
...DER ABSOLUT MEISTVERKAUFTE....
NEUE PREISE:
Stück 15 DM | 50 Stück 249 DM
5 Stück 39 DM | 100 Stück 459 DM
10 Stück 59 DM | 250 Stück 1099 DM
25 Stück 139 DM | 500 Stück 2099 DM
Mit RGB-KABEL im Set 20 DM !



LARA-POSTER
ORIGINALPOSTER VON **DEM** BABE
25 DM
60 cm x 85 cm
2 Stück nur 33 DM !

Alle Infos, alle Preise: Faxabruf **030 - 399 031 58** *und* **www.infopool.com**

BUS 341 *(Solinger Str.)*
U9-Hansaplatz

Gpressdata service
Levetzowstr21a
10555 **BERLIN**

NEWSTICKER: Diverse Controller/Joypads, Infrarot-Joypad/Joystick, Lightgun, Topgun, Carry Case PSX/N64, PowerBag PSX/N64, N64 RGB-Kabel, N64 Joypadverlängerung, N64 Controller/Joystick/Joypad, N64 Rumble Pack, Rumble Pack mit Memory-Card.....

IRRTUM UND PREISÄNDERUNGEN VORBEHALTEN !
Versandkosten: Vorkasse (Scheck/Bar) 10 DM, Kreditkarte 10 DM, Nachnahme 10-15 DM, Auslandsnachnahme 20 DM, Auslandsvorkasse 15 DM

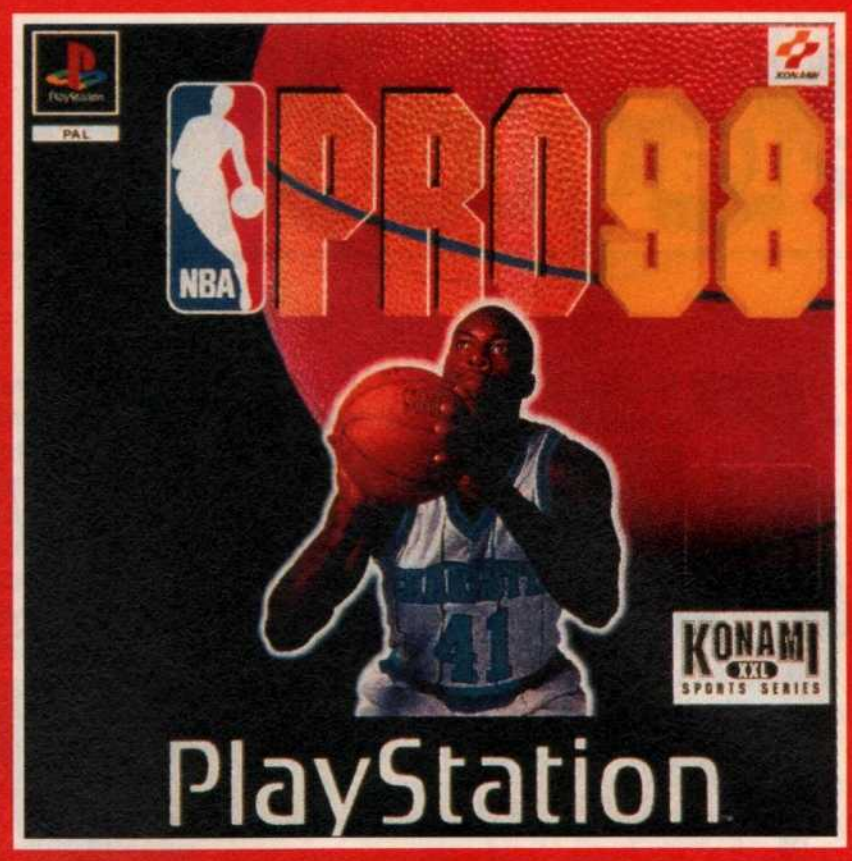
TEL. 030 / 399 031 55 FAX 57

Da könnt Ihr mal wieder einen versenken.

101 mal in Deutschland.

http://www.mediamarkt.com

99.-



NBA PRO '98
Die Fortsetzung des populären NBA in the Zone 2 - mit allen Teams und Spielern der NBA, noch höherer Realismus, verfeinerte Grafik mit individuellen Spieler-Moves, neuer Turniermodus, Multiplayermodus für bis zu acht Spieler gleichzeitig.

49.-



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

69.-



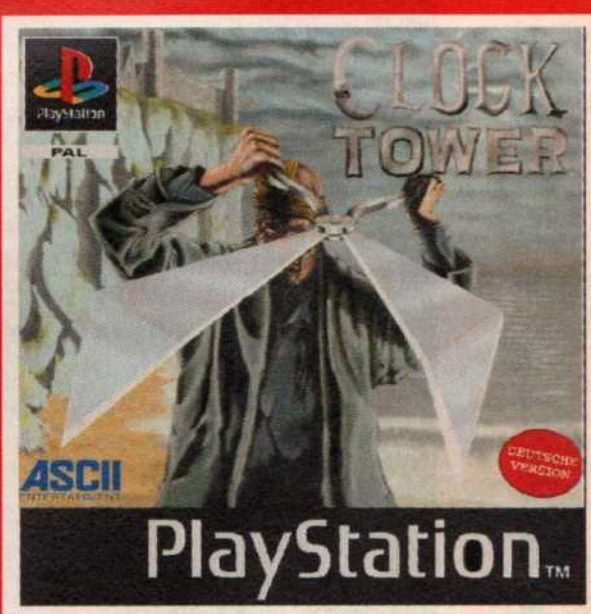
RESIDENT EVIL PAD
Neues, außergewöhnliches Game-Pad speziell entwickelt für die komplette Resident-Evil Reihe. Die Tastenanordnung ist genau auf die Spielfunktionen der Resident Evil Serie abgestimmt.

89.-



POY POY
Multi-Player-Action für ein bis vier Spieler acht unterschiedliche Kampfschauplätze, springen, rennen und ducken, alles was auf dem Boden liegt wird auf die anderen Mitstreiter geworfen. Cartoon-artige 3-D-Grafik mit witzigen Charakteren.

99.-



CLOCK TOWER
Das Grusel-Adventure der Spitzenklasse. Fahnden Sie nach einem Serienkiller in den teuflischen und äußerst realistischen Gegenden von England und Norwegen. Hochauflösende Grafik, mit ungewöhnlichen Licht- und Spezialeffekten kombiniert mit einer außergewöhnlichen Soundbegleitung wird Sie in den Bann dieses Adventures ziehen.

MediaMarkt

Frankreich '98
Die Fußball-WM

PlayTip PlayStation Magazin 7/98

Falls Sie mit dem Abschneiden Ihrer Lieblingsmannschaft unzufrieden sind, legen Sie "Frankreich '98" ein und ändern den Lauf der Geschichte. von Artur Hoffmann

Ließen die EA-Sports-Entwickler in früheren Tagen mindestens zwölf Monate verstreichen, bis eine neue Version des Footie-Klassikers auf den Markt kam, läuft es heutzutage ein wenig schneller. Kein Wunder, schließlich muß die offizielle WM-Lizenz gewinnbringend eingesetzt werden. Ist das Game trotz der verkürzten Entwicklungszeit in Ordnung, gibt es an dieser Politik nicht viel auszusetzen. Ganz anders sieht es aus, wenn das Update erhebliche Schwächen zeigt. Frankreich '98 gibt sich zwar keinerlei Blöße, die eine oder andere Nachlässigkeit könnte sich aber stark auf die Langzeitmotivation auswirken...

Das Original!

Auf dem Programm stehen zunächst einmal Freundschaftsspiel, Trainingslager, Elfmeterschießen und die komplette Weltmeisterschaft. Um auch populären Nationen, die in der WM-Qualifikation durchgefallen sind, eine Chance zu geben, besteht das Teilnehmerfeld aus insgesamt 40 Teams. Neben den 32 sportlich qualifizierten Mannschaften stehen auch Länder wie Portugal, Griechenland oder China zur Auswahl bereit. Damit diese Loser an der Endrunde teilnehmen können, dürfen Sie die Zusammenstellung der acht Gruppen dem Zufallsgenerator überlassen. Ansonsten orientiert sich der Spielplan bis ins letzte Detail am wirklichen Ablauf (Datum, Austragungsort, zeitgleiche Gruppenspiele sowie Uhrzeit). An dieser Stelle kommt mit dem situationsabhängigen Kommentar eine weitere Besonderheit ins Spiel. So werden Sie vor dem Spiel auf die Ausgangslage hingewiesen. Das ist äußerst realistisch und geht schon in Richtung TV-Übertragung.

Bevor Sie sich aber in den Kampf stürzen, sollten Sie Ihr Team gewissenhaft aufstellen. Hier fallen vor allem die drei frei definierbaren und natürlich abspeicherbaren Startformationen beziehungsweise Strategien positiv auf, die Sie während des Spiels durch einen Druck auf die SELECT-Taste aufrufen. Auf ähnliche Art und Weise (L2, R2 plus entsprechender Button) setzen Sie auch die zahlreichen vorgefertigten Spielzüge, wie z.B. Abseitsfalle, Flügellauf oder Angriffsdruck, ein. Um hier den Überblick zu behalten, informiert Sie ein eingeblendetes Icon über die derzeit aktive Strategie. Als ob dies alles nicht ausreichen würde – die Entwickler bauten auch einen optionalen Rückpaß- beziehungsweise Fähigkeitsmodus ein. Bei ersterem gibt der aktive Spieler die Lederkugel an einen Mitspieler weiter, ohne daß die Steuerung wechselt. Mit ein wenig Übung düpieren Sie nahezu jeden Gegner. Noch besser wird es im Fähigkeitsmodus. Schwalben, Körpertäuschungen und Übersteiger werden die gegnerische Mannschaft in den Wahnsinn treiben.

Weitere taktische Maßnahmen, wie z.B. die Festlegung der Schützen bei Standardsituationen, die Aggressivität eines jeden Akteurs oder das Defensivverhalten der einzelnen Spieler, runden den taktischen Part ab.

Fair geht vor

Stehen Sie dann zum ersten Mal auf dem Platz, fühlen Sie sich sofort heimisch: Gewohnt gute Grafik, eine berauschende Atmosphäre und nicht zuletzt die kompetenten Kommentare des Duos Wolf-Dieter Poschmann und Werner Hansch sorgen für ungebremsten Spielspaß. Dieser wird

1


[1] Die jamaikanische Nationalmannschaft lauscht andächtig der Hymne. [2] Vor Freundschaftsspielen dürfen Sie sich eines der zehn Stadien aussuchen. [3] Zu harter Einsatz wird selbst in der 90. Minute bestraft!

3


2

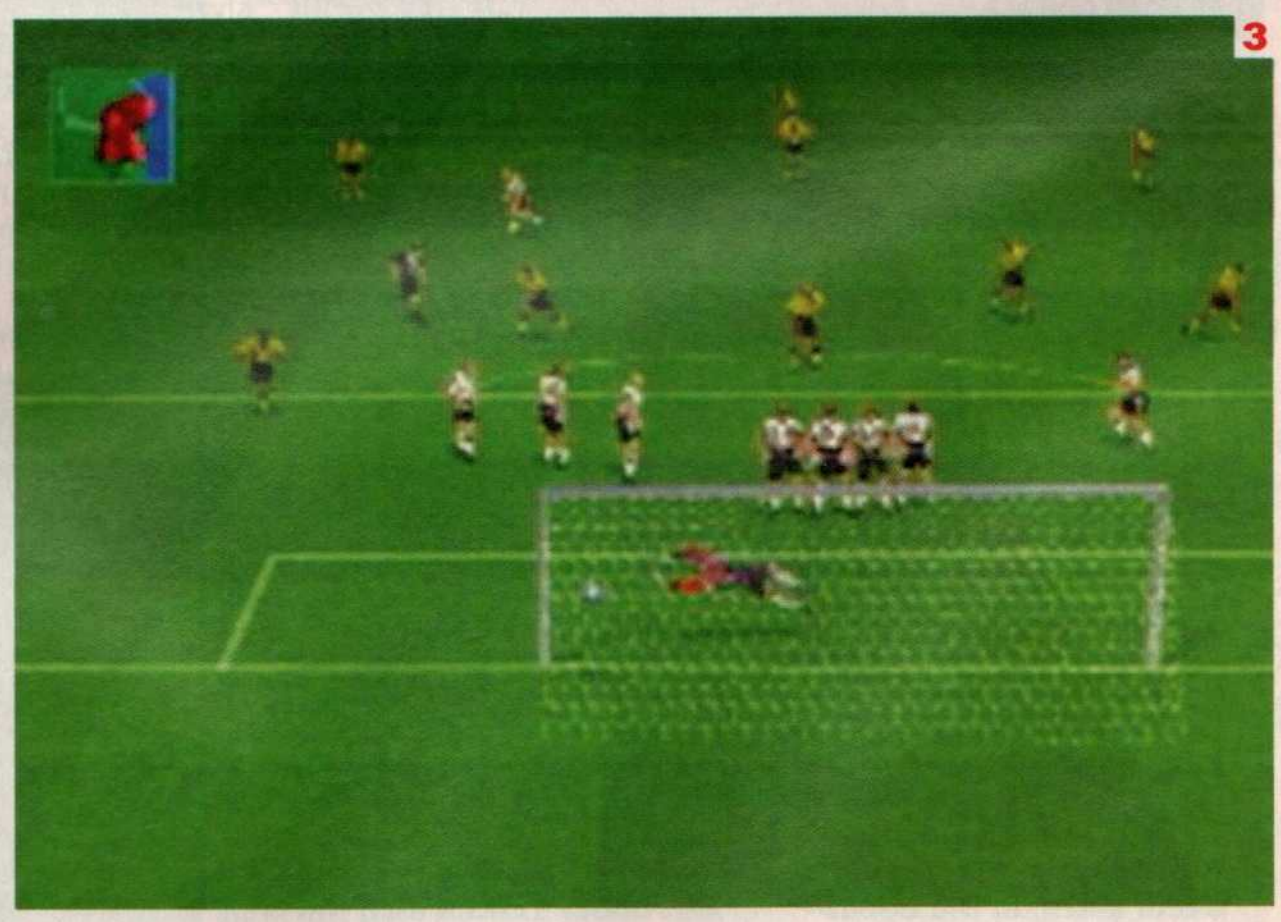



[1] Hier geben Sie Ihrer Mannschaft taktische Anweisungen. [2] Über einen Mangel an Optionen werden Sie sich nicht beklagen. [3] Der jamaikanische Stürmer macht das Unmögliche wahr: 1:0 gegen Deutschland! [4] Vor dem dritten Vorrundenspiel gegen Japan liegen die Jamaikaner noch gut im Rennen. [5] Der argentinische Torhüter liegt verzweifelt am Boden.









Schön war die Zeit...

Für Fußballfans ist dies ein echtes Schmankerl: Ändern Sie den Lauf der Geschichte, und machen Sie einstige Verlierer zu Weltmeistern. Nach dem Gewinn der WM '98 steht Ihnen im Hauptmenü diese neue Spielvariante zur Verfügung.

1930: **Uruguay – Argentinien**
1934: **Italien – Ungarn**
1950: **Brasilien – Uruguay**
1954: **Deutschland – Ungarn**
1966: **Deutschland – England**
1970: **Brasilien – Italien**
1974: **Deutschland – Niederlande**
1982: **Italien – Deutschland**

durch ein weiteres Novum verstärkt. Wie bei offiziellen Länderspielen üblich, wird vor dem Anpfiff die Nationalhymne der Heimmannschaft gespielt. Wenn die polygonalen Akteure die Hand auf die Brust legen, verschwimmt die Grenze zwischen Spiel und Realität!

Die Spielernamen entsprechen selbstverständlich der Realität und dürfen zudem mit Hilfe des komfortabel zu bedienenden Editors auf den neusten Stand gebracht werden. Der Kader der deutschen Nationalmannschaft besteht aus 22 Akteuren, die nach eigenem Gusto durch weitere 18 Spieler ersetzt werden dürfen.

Während der Halbzeit und nach dem Schlußpfiff klärt Sie der FIFA-übliche Statistikscreen über die Vorkommnisse, wie Ballbesitz, Torschüsse oder Verwarnungen, auf. Besonders coole Tore werden durch eine zusätzliche Einblendung aufgewertet. Im Gegensatz zur PC-Version dürfen Sie diese aber nicht auf die Memory-Card bannen. Zusätzlich dazu werden alle Torschützen sowie die verwarnten beziehungsweise ausgeschlossenen Spieler katalogisiert. Dies führt dazu, daß nach dem Endspiel der beste Schütze mit dem "Golde-

Gewohnt gute Grafik, eine berauschende Atmosphäre und nicht zuletzt die kompetenten Kommentare des Duos Wolf-Dieter Poschmann und Werner Hansch sorgen für ungebremsten Spielspaß.

Multi-tap kompatibel

Memory card kompatibel



1


2

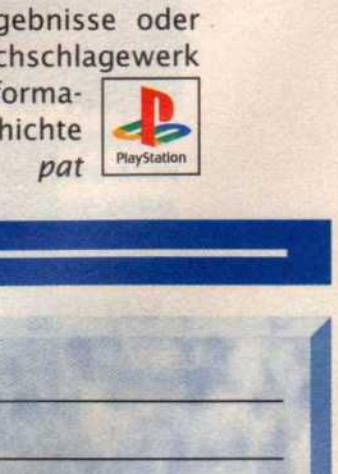


3



4

[1] Zu den 22 nominierten gesellen sich weitere 18 Spieler, die auf Abruf bereitstehen. [2] Im Rückspiel geht das deutsche Team in Führung. [3] Trotz der Abseitsfalle stürmt Klinsmann in den Strafraum. [4] Drei Formationen: Normal (3-5-2), Abwehrbollwerk (5-4-1) und Brechstange (3-4-3).



nen Schuh", die fairste Mannschaft mit dem "Fair Play Pokal" ausgezeichnet wird.

Optimal eingestellt

Sobald Sie die Weltmeisterschaft gewonnen haben, wird eine weitere Variante zugänglich: Historische WM-Endspiele. Angefangen im Jahre 1930, über 1966 bis 1982 dürfen Sie an insgesamt acht erstklassig besetzten Endspielen teilnehmen (siehe Extrakasten).

Haben Sie trotz exzessiven Trainings (Freistöße, Elfmeter, Eckbälle etc.) Probleme, das Endspiel zu erreichen, schrauben Sie einfach den dreistufigen Schwierigkeitsgrad herunter oder setzen die Spielgeschwindigkeit herab. Falls alle Stricke reißen, schalten Sie die optionale "Hilfe bei Rückstand" ein. Die letzte Möglichkeit, eine Begegnung fairer zu gestalten, greift beim Zwei-Spieler-Duell ein. Hier kann sich der Bessere durch ein "Handicap" vor Sprüchen à la "Ich habe keine Chance, da Du das Spiel Tag und Nacht zockst!" schützen.

Überhaupt fällt auf, daß die Liste der benutzerspezifischen Optionen eher an ein PC-Spiel als an ein PlayStation-Game erinnert. Aufgeteilt in die vier Bereiche "Gameplay-", "Steuerungs-", "Spiel-" und "Audiooptionen" stehen Ihnen summa summarum 37 (!) verschiedene Schalter zur Auswahl. Das kann sich wirklich sehen lassen.

Wie bereits in der vergangenen Ausgabe angesprochen, bauten die Entwickler eine Art Fußballexikon ein. Ob Rekordnationalspieler, WM-Ergebnisse oder beste Torschützen – das Nachschlagewerk gibt Ihnen zahlreiche informative Einblicke in die Geschichte der Teams. *pat*

PlayStation

Frankreich '98 – Die Fußball-WM

Meine Meinung: Exzellente Grafik, hochprofessionelle Präsentation und das innovative Gameplay machen Frankreich '98 zum mit Abstand spielbarsten Fußballspiel aller Zeiten. Allerdings erinnert mich das Game stark an die beliebten WM-Klebealben von "Figurine Panini" – vor und während des Turniers in täglichem Gebrauch, verschwand es nach dem Endspiel auf dem Dachboden. Dies liegt einzig und allein am Verzicht auf die europäischen Eliteligen. Wenn ich die WM ein paar mal gewonnen habe, will ich mich wie bisher in einer nationalen Liga versuchen. Knapp über 50 Teams sind für ein Vollprodukt zu wenig. Daher sollten sich nur absolute Fußballfanatiker für dieses Game entscheiden, sparsame Zeitgenossen, die den Vorgänger besitzen, warten lieber ein Weilchen auf "FIFA '99" oder "ISS Pro 98". *Artur Hoffmann*

GENRE:	Fußballsimulation
VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
HERSTELLER:	Electronic Arts
ENTWICKLER:	Electronic Arts
SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

SPIELIDEE:	1,5	MOTIVATION:	2,5
GRAFIK:	1,5	PREIS/LEISTUNG:	2,5
SOUND:	1,5		
PRÄSENTATION:	1,5		
GAMEPLAY:	1,5	GESAMTWERTUNG:	1,8

Fordern Sie das kostenlose Playcom Magzin 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

Alphastorm	dt	89.00
Alundra (komp.dt.)	dt *	84.99
Batman & Robin	dt *	89.99
Beast Wars	dt	89.00
Beyond the Beyond	dt *	99.00
Blaze 'n' Blade	dt *	94.99
Bloody Roar (Beast)	dt	89.00
Breakpoint Tennis	dt	79.99
Breath of Fire 3	dt *	89.99
Broken Helix	dt	99.00
Bubble Bobble 2	**dt**	**89.99**
Bug Riders	dt	79.99
Burning Road	dt	69.99
Bushido Blade	dt	79.00
Bust a Move 3	**dt**	**59.99**
Cart World Series	**dt**	**79.99**
Chill	dt	79.00
Courier Crisis	**dt**	**59.00**
Dawn of Darkness	dt *	99.00
Deathtrap Dungeon	**dt**	**99.00**



Diablo	dt	89.99
Need for Speed 3	dt	89.99
Dungeon Keeper	dt	89.00
Excalibur	dt	89.00
F1 '97	dt	99.99
F1 Racing	dt	89.00
Fighting Force	dt	79.99
Formula Karts	dt	79.99
Forsaken	dt	89.00



Frankreich WM 98	dt *	89.99
Gex 3D	**dt**	**89.00**

Ladenverkauf,
Kein Versand,
Preise variieren!

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



Golden Goal	dt	89.00
Gran Tourismo	dt	89.00
Hugo 1	**dt ***	**89.99**
Indy 500	dt	89.00
Klonoa	dt *	89.00
Kula World	dt *	84.99
Lands of Lore 2	**dt ***	**99.00**
Lucky Luke	dt	89.99
Mass Destruction	dt	59.00
Mega Man 8	dt	89.00
Men in Black	**dt ***	**94.99**
Midnight Run	dt	99.00
NBA Pro 98	dt	99.00
Newman Haas Racing	dt	89.00
NHL Face Off 98	dt	79.99
NHL Powerp.Hock.98	dt *	89.00
Nightmare Creatures	dt	89.00
Oddworld Abe's Oddy.	dt	84.99
One	dt	89.00
Pandemonium 2	**dt**	**84.99**
Pax Corpus	dt	89.00
Pitfall 3D	dt	89.99
Player Manager 2	**dt ***	**94.99**
Powerboat Racing	dt	84.00
Premier Manager 98	**dt**	**89.99**
Rascal	dt	89.00
Riven	dt	114.00
Road Rash 3D	dt *	89.99
San Francisco Rush	dt *	89.00
Spawn	dt	79.99



Masters o.Teräs Käsi	dt	89.00
Streetfighter Colle.	dt *	89.00
Streetfighter Ex Pl.	dt	84.99
Super Match Soccer	dt	89.00
Supercross 98 J.McG.	**dt ***	**99.00**
Tekken 3	**dt ***	**109.00**
Theme Hospital	dt	89.00
Tokyo Highway Battle	dt	89.00
Tomb Raider 2	**dt**	**99.00**
Total NBA 98	dt *	89.00
Viewpoint	dt	79.99
Viper	dt *	94.00
Vs.(Versus)	dt *	99.00
Warhammer 1 ISdgR	**dt**	**59.00**



Warhammer 2 Dar. O.	**dt**	**89.00**
Wayne Gretzk.H.983D	**dt**	**89.00**
Werewolf: Apocalyps.	**dt**	**99.00**
Wild 9	dt *	89.00
World League Basketb	dt *	79.99
World Leag.Soccer 98	dt *	79.00
World Rally Champion	dt	89.00
Wrecking Crew	dt *	99.00
X-Men:Children o.t.A	**dt**	**84.00**
Xenorcrazy	dt *	89.00
Zork Nemesis	**dt ***	**89.00**

Sonderangebote

Adidas Power S.Plat.	dt	49.00
Alien Trilogy	**dt**	**44.99**
Alien Trilogy	uk	44.99
Baphomets Fluch Pl.	**dt**	**49.00**
Bust a Move 2 Plati.	dt	44.99
Casper	dt	44.99
Crash Bandicoot 1 Pl	dt	49.00
Davis Cup Tennis	dt	39.99
Disruptor	uk	44.99
Dragonheart	dt	44.99
F1 '96 Platinum	**dt ***	**49.00**
In the Hunt	dt	49.99
I.Superstar S.Pro Pl	**dt**	**49.00**
Iron & Blood	dt	44.99
Lemmings 3D Platinum	dt *	49.00
Lost Vikings 2	**dt**	**44.99**
Magic the Gathering	dt	44.99
MDK	dt	49.00
Pandemonium Platin.	dt	49.00
Pitball	dt	49.00
Porsche Challenge P.	dt	49.00
Road Rage	dt	49.00
Rock`n Roll Racing 2	**dt**	**49.00**
Soul Blade Platinum	**dt ***	**49.00**
Space Jam	dt	44.99
Spice World	dt *	49.00
Street Racer	dt	49.99
Striker	dt	39.99
Tekken 2 Platinum	dt	49.00
Tempest X3	**dt**	**49.00**
Tomb Raider 1 Plat.	dt	49.00
Trash It	dt	39.99
World Cup Golf Prof.	dt	39.99

Zubehör

Analog Joypad PSX	dt	44.99
Antennenkabel Neu	dt	34.99
Dual Shock Joypad	dt	54.00
Erazer MP5 Gun	dt	64.99
Game Buster/Action R	dt	79.99
Joypad Hyper Combat	dt	44.00
Joypad Hyper Extreme	dt	44.00
Joypad Sony grau	dt	39.99
Joypad Sony rauchgr.	dt	39.00
Joypad Sony schwarz	dt	39.99
Lenkrad mit Pedale	**dt**	**119.99**
Light Gun PSX	dt	39.99
Link-Kabel PSX	dt	19.99
Maus Sony PSX	dt	49.00
Memory Card PSX	**dt**	**28.99**
Memory Card 24 Meg	dt	59.99
Memory Card 48 Meg	dt	89.99
Memory Card 8 Meg	dt	44.99
Memory Card blau	dt	36.99
Memory Card Grün	dt	36.99
Memory Card orange	dt	36.99
Memory Card Rot	dt	36.99
Memory Card weiß	dt	36.99
Multi Tab Sony PSX	dt	59.00
RGB-Scart Kabel PSX	dt	19.99
S-Video Kabel PSX	dt	24.99
Sony PSX o. Spiel	dt	289.00
Sony PSX Value P.	dt	333.00
V3 Lenkrad inkl.Ped.	dt	129.99
Verlängerung Joypad	dt	19.99

Wir führen auch:

SNES, Gameboy, Mega Drive,Saturn, PC CD-ROM und Nintendo64

Händleranfragen erwünscht!

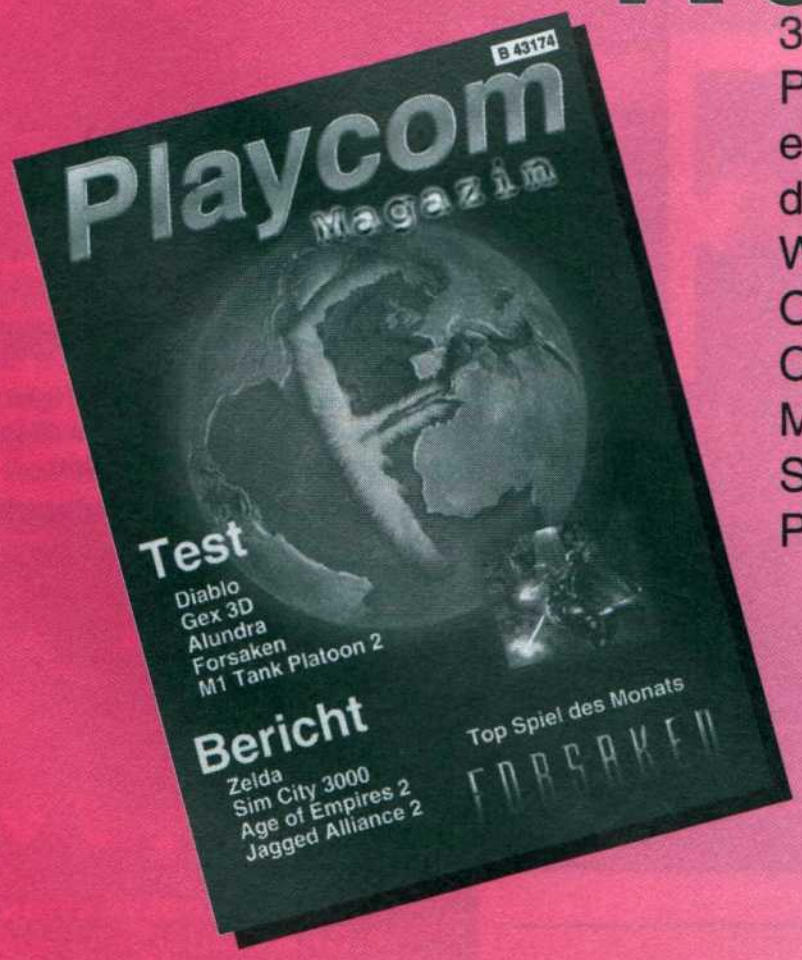
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

- ***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 Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Die Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

Versandkosten per Post DM 7,–zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,–Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

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, Video CD, DVD, 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

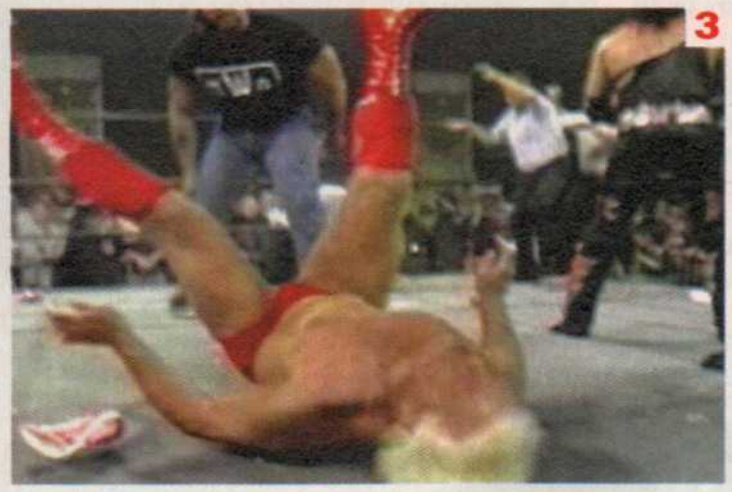
Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-20.00 Uhr
Samstag 9.00-16.00 Uhr

WCW Nitro

Die phänomenalen Wrestling-Shows aus Amerika kommen auf die PlayStation. Durch Ihre Hand am Gamepad werden neue Champions geboren und alte Helden in Pension geschickt. von Olaf Bernhard







[1] Auf einer Videoleinwand im Hintergrund geht Wright im Kampf gegen Giant zu Boden. [2] Sanitäter schieben Sie aus der Halle. [3] In den echten Wettkämpfen geht es mitunter heftig zur Sache.

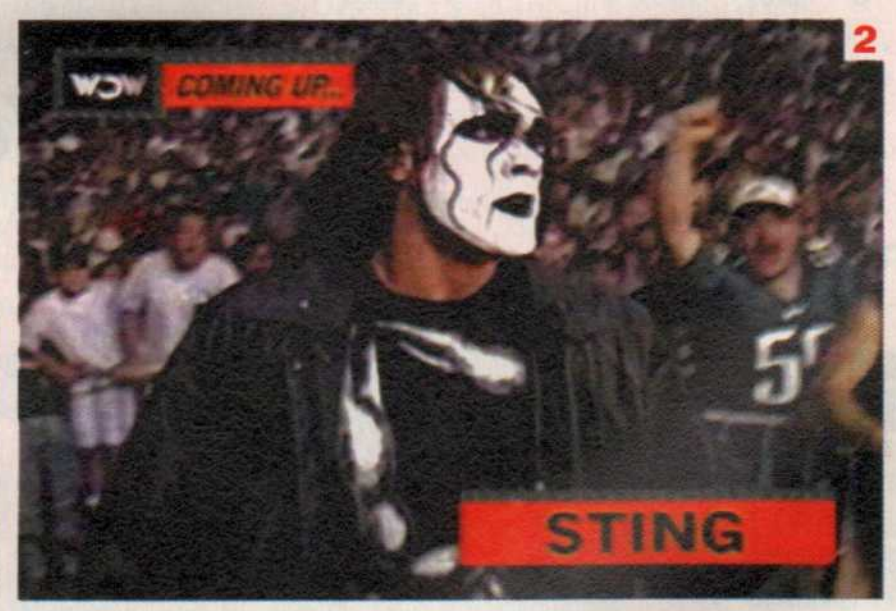
Stellen Sie sich einmal folgende Situation vor: Sandra M. sitzt vor dem Fernseher, und auf einmal kommen lauter wild brüllende, doch zu ihrer Freude halbnackte und sehr muskulöse Hünen auf den Bildschirm. Nun schaltet sie entweder entsetzt ab oder sieht sich die Show der kraftstrotzenden Wrestler voller Verzückung an. Gehören Sie zu letzterer Sorte Mensch, dann hat "WCW Nitro" vielleicht bald einen Platz in Ihrer Spielesammlung.

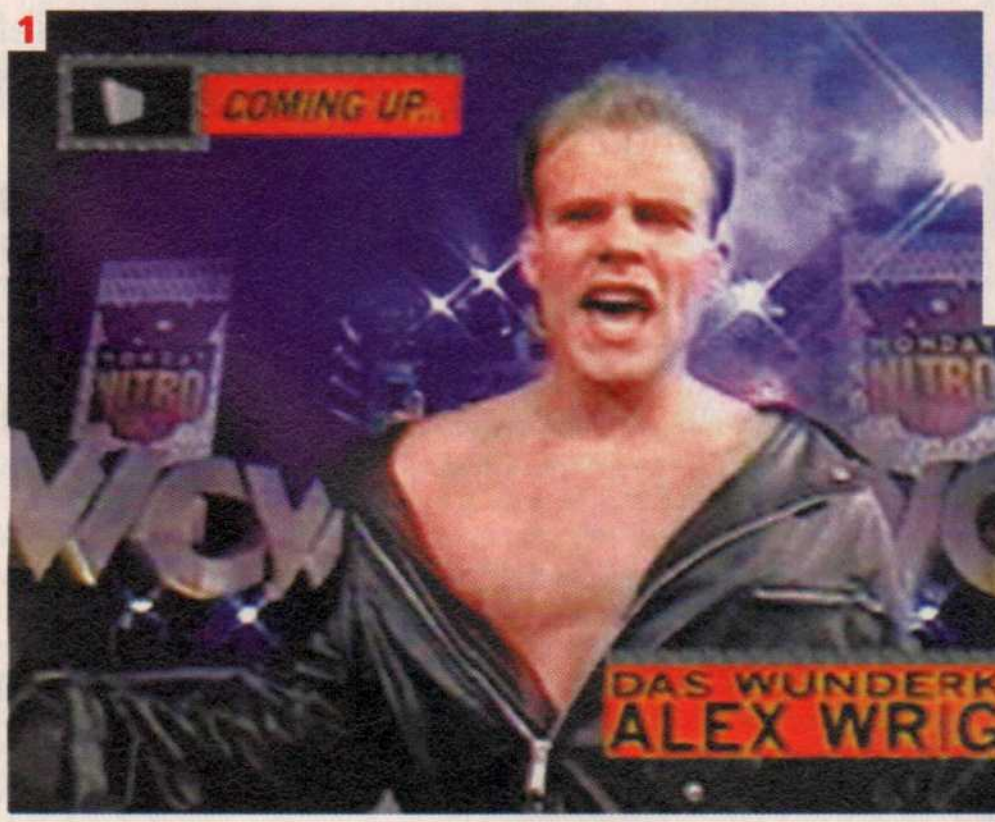
In den USA ist das World Championship Wrestling (WCW) noch weitaus erfolgreicher als hierzulande. Dennoch freut sich auch in unseren Breiten ein jeder Fan von Hulk "Hollywood" Hogan und Co. auf Games, in denen sie selbst den Ausgang der Ringer-Weltmeisterschaft entscheiden.

Jeder gegen Jeden

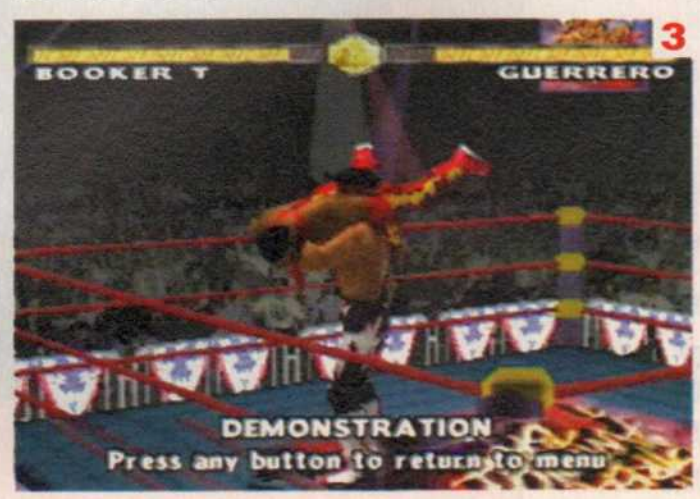
Kaum haben Sie die schwarze Scheibe in das Laufwerk Ihrer PlayStation eingelegt, stimmt Sie das Intro mit deutlichem Bezug zum Titel "Nitro" auf das Spielvergnügen ein: knallharte, explosive Action. Des weiteren wird Ihnen manch ein Höhepunkt aus vergangenen Shows eindrucksvoll auf dem Bildschirm präsentiert.

Nun greifen Sie entweder alleine oder zu zweit mit einen Freund in das Geschehen ein. Sie haben dabei die Auswahl unter fünf verschiedenen Spielvarianten. Entweder treten Sie in einem Turnier per KO-System gegen alle anderen der insgesamt 16 Wrestler an oder nehmen in einem einzigen Schaukampf mit Ihrem Lieblingshelden des WCW einen verhaßten Vertreter

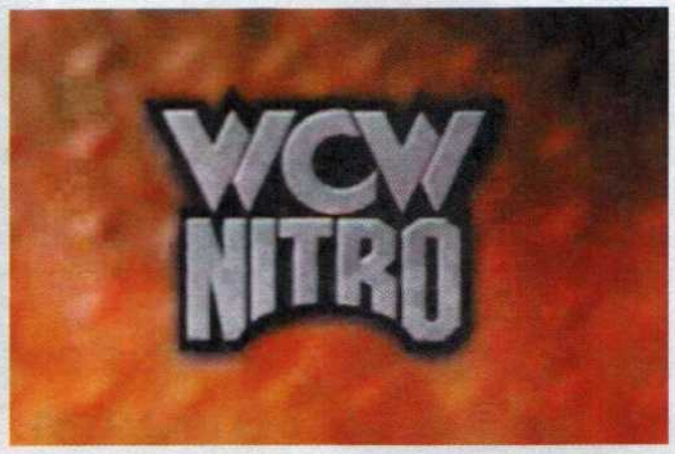




[1] Sie sollten weder den Fight gegen Wright... [2] ...noch gegen Sting... [3] ...auf die leichte Schulter nehmen.







[1] Die Explosion im Intro macht dem Titel... [2] ... Nitro alle Ehre.

der New World Order (NWO) auseinander. Außerdem dürfen sich natürlich auch zwei menschliche Gegner heiße Duelle liefern.

Im Vergleich zu "WCW vs. The World" bietet der direkte Nachfolger zwei weitere Kampfvarianten. Entweder alleine oder zu zweit treten Sie in einem sogenannten Tag-Team gegen ein weiteres an. Ein Tag-Team besteht immer aus zwei Personen, die durch einfaches Abklatschen während des Kampfes abwechselnd in den Ring treten. Leider kommt es im Gegensatz zu realen Fights im Spiel nicht vor, daß Ihr Kompane Sie in einer brenzlichen Situation (unerlaubterweise) mit Tritten in den gegnerischen Rücken vor einer sicheren Niederlage rettet. Diese Details fehlen leider im gesamten Verlauf des Spiels. Schade, denn genau diese auflockernden oder überraschenden Aktionen sind es, die der Fernsehshow Ihren Reiz verleihen.

Rockige Actionshow

Zugegeben, die Wrestling-Action geht generell im Gegensatz zu Beat'em-Ups eher langsam vonstatten, aber in WCW Nitro schläft man während der Bewegungsabläufe beinahe ein. Andererseits hat das den Vorteil, daß Sie Ihre Aktionen und Moves besser planen und ansetzen können. Die Grafik überzeugt im großen und ganzen. Es ist zwar wenig Abwechslung geboten, die Kämpfer sind jedoch flüssig und realitätsnah animiert. Das Publikum bekommt den Kampf zusätzlich zur Ringansicht noch auf vier großen Videoleinwänden vermittelt, die auch Sie ab und zu in einer der Ecken der Halle zu Gesicht bekommen.

Der rockige Hintergrundsound, der im Verlauf des Spiels ständig die Stimmung anheizt, wird mit dem Getöse der Zuschauer vermischt. Das monotone Jubeln der Masse stört nach einiger Zeit jedoch schon gewaltig.

Ein kleines Plus notieren wir in puncto Präsentation wegen der autobiographischen Selbsteinschätzungen der Stars. Jeder der echten 16 Obermotze hat sich ein wenig Zeit genommen und versucht, Sie in einem Video mit schlauen Sprüchen und gekonnten Muskelposen einzuschüchtern. Riechen Sie auch eine Herausforderung? Dann zeigen Sie den überheblichen Protzen die Zähne! *pat*





[1] Während Giant benommen in der Ecke hockt, setzt Wright zu einem Sprung vom anderen Ende des Rings an. [2] Stolz präsentiert Hulk "Hollywood" Hogan den Gürtel, um den Sie in den angezeigten Kategorien kämpfen.

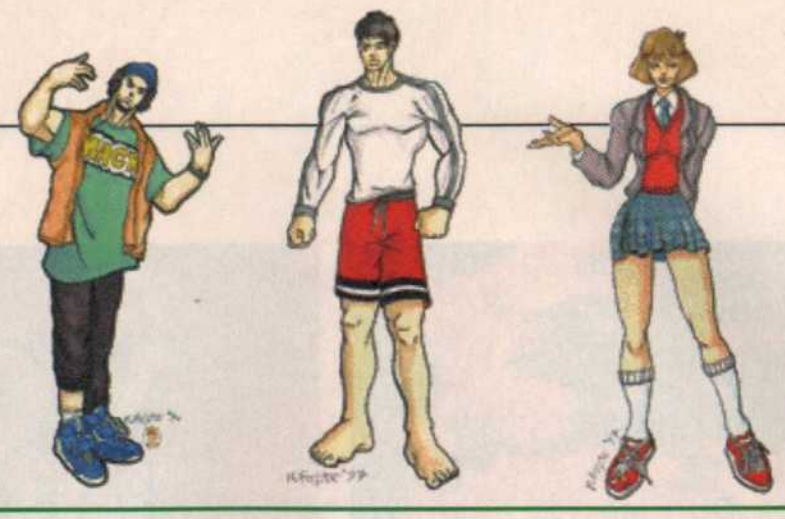
WCW Nitro

Meine Meinung: WCW Nitro hat mich von Anfang an nicht ganz überzeugen können. Das Spiel ist für den Wrestling-Fan zwar ein Muß, für einen Gelegenheitszocker jedoch nur wenig zu empfehlen. Dies liegt in meinen Augen vor allem an der halbherzigen Umsetzung: Die Grafik bietet keine Neuerungen, und auch die Präsentation ist recht mager. Nur der Kommentator baute mich ab und zu einmal auf. Das grölende Publikum verkommt leider zum monotonen Hintergrundgemurmle. Ein paar fliegende Bierdosen hätten meine Stimmung bestimmt aus dem Motivationsloch gehoben. Schön sind die verschiedenen Spielvarianten gelungen, wie der Tag-Team-Fight. Am meisten begeistert war ich noch von den euphorischen Selbsteinschätzungen der 16 Stars, die mich wohl das Fürchten lehren sollten...

Olaf Bernhard

GENRE:	Sportspiel
VERFÜGBAR AB:	Juni
HERSTELLER:	Konami
ENTWICKLER:	Inland/THQ
SPRACHE DES SPIELS:	englisch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

SPIELIDEE:	2,5	MOTIVATION:	3,0
GRAFIK:	3,0	PREIS/LEISTUNG:	3,0
SOUND:	3,0		
PRÄSENTATION:	2,5		
GAMEPLAY:	3,0	GESAMTWERTUNG:	**2,8**



Vs.

Die Giganten unter den Beat'em-Ups heißen seit geraumer Zeit "Tekken 2" und "Soul Blade". Jeder Versuch, sie vom Thron zu kicken, schlug bisher fehl. Vielleicht gelingt es THQ mit "Vs.", den beiden den Schneid abzukaufen... von Nico Hartmann

Ohne große Umschweife begeben wir uns gleich in Medias Res: Ihnen stehen vier Gangs mit je vier Kämpfern zur Auswahl. Im Menüsystem entscheiden Sie sich für einen der sieben verschieden Modi. In der Exhibition-Variante trainieren Sie Ihre Schlagtechnik und dürfen sich dazu die Stärke des Kontrahenten aussuchen – von kinderleicht bis bockeschwer. Allerdings existiert kein Punkt im Menü, bei dem Sie lernen, welche Schläge Sie überhaupt ausführen können oder welchen Schaden Sie anrichten. Was bleibt, ist ein Übungsmodus, der gleichzusetzen ist mit einem normalen Kampf mit unendlich viel Lebensenergie. Es wird Sie einiges an Arbeit kosten, bis Sie sich halbwegs einen Überblick verschafft haben, wie die wirklich effektiven Schläge und Tritte funktionieren. Wenn Sie das Gefühl haben, Sie sind bereit für den Kampf, dann los!



[1] Na junge Frau, was wird denn das? [2] Ein wirklich gemeiner Angriff, der hier alles beendet. [3] Alt gegen jung: Das Duell der Generationen.







Viel heiße Luft um nichts

Im Rumble-Modus müssen Sie mit einer Gruppe gegen eine andere antreten. Dazu entscheiden Sie sich für einen Gangster-Haufen und wählen einen Kämpfer aus. Wenn Sie am Ende alle Kontrahenten ausgeschaltet haben, ist Ihre Rasselbande die Nummer eins in der Stadt. Nach jeder Schlacht erscheint eine Statistik, in der Ihre Attacken bewertet werden. Bei einem gewonnenen Kampf erhalten Sie Punkte gutgeschrieben, für einen verlorenen werden sie Ihnen abgezogen. Der Survival-Modus unterscheidet sich davon nicht grundsätzlich; bis auf die Einschränkung, daß Sie nicht gegen eine andere Gang antreten, sondern Ihre Mitglieder verprügeln müssen. Nachdem Sie diese erledigt haben, erscheinen weitere Feinde, die keiner der bekannten Gangs angehören. Mit dem Challenge-Modus verhält es sich ebenso. Sie treten gegen eine Reihe von Gegnern an und müssen als Sieger hervorgehen.

Alles in allem stehen Ihnen zwar jede Menge Modi zur Verfügung, doch bringen sie kaum nennenswerte Neuerungen mit sich. Jeder sieht gleich aus und spielt sich auch so. Lediglich die Hintergründe variieren.

Das Ambiente

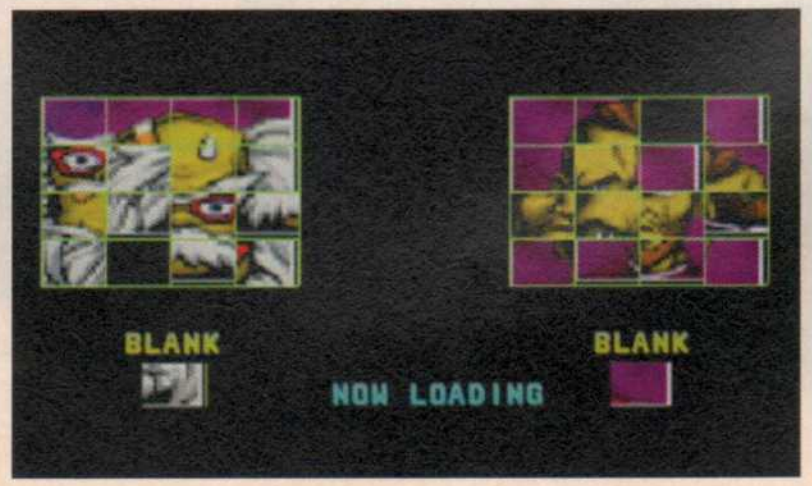
Sie kämpfen an zirka zwölf verschiedenen Schauplätzen. Angefangen bei einem Strand bei Sonnenuntergang (man prügelt sich immer bei Sonnenuntergang) bis hin zu einem verregneten Tag im Hafen (es gibt kein falsches Wetter, nur falsche Kleidung). Untermalt werden die einzelnen Stages mit flotten Rhythmen. So finden sich Industrial-Stücke auf der CD, die sehr an die "Nine Inch Nails" erinnern oder ein paar Independent- und Hard-Rock-Lieder.

mom





Um Ihnen den Ladevorgang kurzweilig zu gestalten, integrierten die Programmierer ein kleines Spiel: Sie müssen das Bild richtig zusammensetzten. Doch keine Angst: Sie schaffen es eh nicht!



Memory card kompatibel

Zwei Spieler



[oben] Die blaue Linie im Energiebalken des Greises rühren von einem mächtigen Schlag her.

Vs.

Meine Meinung: Das Game wird mit Sicherheit den Begriff Beat'em-Up nicht neu definieren. Die Polygon-Fighter sind sehr kantig, die Soundeffekte könnten etwas kraftvoller sein. Zu keiner Sekunde des Spiels hatte ich das Gefühl, daß ich wirklich Teil der Handlung oder der Umgebung bin, sondern ebenso Kulisse, wie alles andere auch. Die Harmonie fehlt. Doch das größte Manko ist das Gameplay. Es reicht, wenn Sie wüst auf die Knöpfe des Joypads klopfen und das Steuerkreuz bearbeiten. Jede Wette: Es springt mindestens eine 3 Hit-Combo heraus. Von einer künstlichen Intelligenz der Gegner war auch nicht viel zu spüren. Man kann mehrmals hintereinander die gleiche Attacke ausführen, und das Gegenüber ist gänzlich überfordert, weil dieses keine Gegenattacke findet.

Nico Hartmann

GENRE:	**Beat'em-Up**
VERFÜGBAR AB:	**Juni**
HERSTELLER:	**THQ**
ENTWICKLER:	**Magic Policon, Inc.**
SPRACHE DES SPIELS:	**englisch**
SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

SPIELIDEE:	2,5	MOTIVATION:	3,0
GRAFIK:	3,0	PREIS/LEISTUNG:	3,0
SOUND:	1,5		
PRÄSENTATION:	2,5		
GAMEPLAY:	3,5	GESAMTWERTUNG:	**2,8**

Game It!

Titel des Monats Juni:
Gran Tourismo 89,99

① ☎ 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

Knallhart kalkuliert
Unsere
TOP 10

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

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand:** DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,99, ab DM 200,- frei

Preise Stand 12.05.1998
** = noch nicht verfügbar am 12.05.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung*

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.

Diablo	89,99
F1 '97	89,99
Final Fantasy 7	89,99
GTA	79,99
Lucky Luke	89,99
Need for Speed 3	84,99
Nightmare Creatures	79,99
One	84,99
Resident Evil Dir. Cut	79,99
Tomb Raider 2	89,99

SONY PSX

Abe's Oddysee	77,99
Abe's Oddysee 2*	79,99 N
Ace Combat 2	84,99
Actua Eishockey	89,99
Actua Golf 2	84,99
Actua Soccer	39,99
Actua Soccer 2	84,99
Actua Tennis 2*	84,99
Adidas Power Soccer 2	87,99
Agent Armstrong	74,99
Air Combat Platinium	39,99
Alien Triology	42,99
Alundra*	79,99
Armored Core*	79,99
Atari Arcade Hits	69,99
Atari Arcade Hits 2*	74,99
Auto Destruct	89,99
B-Movie*	79,99 N
Baphomets Fluch 2	79,99
Batman & Robin*	89,99
Battle Arena Toshinden	39,99
Battle Stations	77,99
Beast Wars	79,99
Bio Freaks*	72,99 N
Blaze & Blade*	94,99
Bloody Roar	79,99
Breath of Fire*	87,99 P
Broken Helix	84,99
Bug Riders	74,99
Buggy*	94,99
Bushido Blade	79,99
Bust a Move 2	42,99
Bust a move 3	59,99
Car Combat Game*	79,99 N
Castlevania	79,99
Caesar's Palace	79,99
Cart World Series*	74,99
Cheatbuch	**24,99**
Clocktower	84,99
Colony Wars	79,99
Command & Conquer 1	84,99
C & C 2: Alarmstufe Rot	89,99
Constructor*	79,99
Cool Boarders 2	79,99
Crash Bandicoot 1 Platinum	39,99
Crash Bandicoot 2	79,99
Crime Killer*	79,99
Critical Depth	72,99
Croc	84,99
Cy Ball Zone*	79,99 N
Dead of Alive*	89,99 N
Deathtrap Dungeon	89,99
Destruction Derby 2	39,99
Diablo	89,99
Discworld 2	89,99
Dogdem Arena	79,99
Dreams*	84,99 N
Duke Raider*	84,99 N
Dungeon Keeper*	79,99
Extreme Snowbreak	79,99
Fade to Black	39,99
Felony 11-79	89,99
Fifa 98	84,99
Final Fantasy 7	89,99
Firetrap*	84,99
Flottenmanöver*	79,99 N
Formel 1 Platinum*	39,99 N
Formel 1 '97	89,99
Forsaken	84,99
Frankreich 98 - FußballWM*	89,99
Frogger	69,99
G-Police	89,99
Gex 3D	87,99
Ghost in the Shell*	84,99
Golden Goal	84,99 N
Gran Tourismo	89,99
Grand Theft Auto	79,99
Hardball 6	89,99
Hard Boiled	84,99
Heart of Darkness*	87,99
Hercules	79,99
Herks Adventure	84,99
Hexen	84,99
Hugo 1*	84,99
Indy 500	79,99
Int. Superstar Soccer Deluxe	74,99
Int. Superstar Soccer Pro Pl.	39,99P
International Track & Field..	39,99
Jersey Devil	84,99
Jet Rider 2*	79,99
K 1 Fighting	89,99
Klonoa*	79,99
Kula World*	79,99
Kurushi	69,99
Lost World: Jurassic Park	77,99
Lucky Luke	89,99
Mageslayer*	79,99 N
Magic the Gathering	74,99
Marvel Super Heroes	79,99
Masters of Teräs Käsi	79,99
Match Day 3*	89,99
Maximum Force	84,99
Mechwarrior 2 Platinum	44,99
Medievil*	79,99 N
Megaman X3	74,99 P
Megaman 8*	89,99
Megaman Battle & Chase*	89,99
Men in Black*	89,99
Micro Machines V3 Platin.	39,99
Midway's Arcade Gr. Hits 2*	89,99
Monopoly	79,99
Moto Racer	84,99
Myst	77,99
N20 Adrenalin*	94,99
Nagano Winter Olympics	99,99
Namco Museum 5	74,99 P
Nascar 98	79,99
NBA Fast Break	69,99
NBA Hangtime*	84,99
NBA 98	84,99
NBA in the Zone 98*	a.A.
NBA Pro 98	89,99 N
Need 4 Speed 2	79,99
Need 4 Speed 3	89,99 P
Newman Haas Racing	89,99
NHL Breakaway '98	79,99
NHL Faceoff 97	79,99
NHL Face Off 98	72,99
NHL Hockey 98	84,99
NHL Powerplay Hockey '98	79,99 P
Nightmare Creatures	79,99
Ninja*	89,99 N
Nuclear Strike	84,99
Off Road Challenge*	69,99 N
One	84,99
Overboard	79,99
Pandemonium Platinium*	42,99
Pandemonium 2	79,99
Panzer General 2	79,99
Parappa the Rapper	69,99
Pax Corpus	84,99
Perfect Assasin	79,99
Perihellan*	79,99 N
PGA-Tour Tiger Woods*	89,99
Player Manager	84,99
Pitfall 3D-Beyound the j.	84,99
Point Blank*	79,99
Porsche Challenge Plat.	39,99
Powerboat Racing	79,99 P
Poy Poy*	79,99 N
Premier Manager 98*	89,99
Pro Pinball - Timeshock	84,99.
Pulse (Depth)*	74,99
Rage Racer	84,99
Rallye Cross	69,99
Rascal	84,99
Rayman	39,99
Rebel Assault 2	84,99
Resident Evil Directors Cut	79,99
Ridge Racer Revolution Plat.	39,99
Risiko	79,99
Riven	99,99
Road Rash	44,99
Road Rash 3D*	89,99 P
San Francisco Rush*	84,99
Shadow Gunner *	79,99
Skull Monkeys	89,99
Soul Blade Platinum*	39,99
Soviet Strike Platinum	39,99
Spawn	74,99
Spice World*	42,99
Street Fighter Collection*	79,99
Street Fighter EX Plus	74,99
Suikoden	84,99
Supercross 98 feat.McG.*	79,99
Super Match Soccer*	74,99
Super Pang Collection*	89,99
Sup. Puzzle Fighter 2 Turbo	59,99
Tekken 2 Platinium*	39,99
Tekken 3*	a.A.
Tenka Life Force	84,99
Tennis Arena*	79,99
Test Drive 4	84,99
Tetris Plus	74,99
Theme Hospital	89,99
Tilt	69,99
TOCA	84,99
Tomb Raider 1 Platinum	39,99
Tomb Raider 2	89,99
Total Driving	79,99
Total NBA 98*	74,99
Transport Tycoon	74,99
Treasures of the Deep*	79,99
Twisted Metal World Tour	79,99
Ubik*	84,99
V-Rallye	79,99
Vandal Hearts	84,99
Vigilante*	89,99
Viper*	79,99
Virtual Baseball 99*	79,99
VMX Racing	84,99
VR 3000*	79,99
VR Baseball	74,99
VR Pool	74,99
Warcraft 2	84,99
War Games*	89,99
Warhammer 2:Dark Omen	89,99 P
Wayne Gretzky Hockey 98*	74,99
WipEout 2097 Platinium	39,99
World Rallye Ch.T.Mäkinen*	79,99
World League Soccer 98*	84,99 N
Worms Platinium	44,99
Wreckin' Crew	89,99
WWF Warzone*	74,99
Xenogracy*	79,99
Youngblood*	79,99 N
Z	69,99

PSX HARDWARE

Adapter Gameboy (Power F.)	89,99
Analog Joystick	109,99
Controller Sony	37,99
Controller Sony Dual Shock.	49,99 N
Controller	19,99
Controller Infrarot	77,99
Gamebuster Modul	79,99
Lenkrad Mad Catz	119,99 P
Lenkr. m. Ped Drivewheel	124,99
Lenkrad Top Gear Pro Wh.	164,99 N

Playstation
+ Edge Controller
+ Memory Card 120 Slot
DM 339,99

Link Kabel	19,99
Memory Card Sony 15 Slot	34,99
Memory Card 15 Slot	19,99
Memory Card 120 Slot	44,99
Memory Card 360 Slot	59,99
Memory Card 720 Slot	89,99
Mouse Sony	47,99
Multi Tap Sony	54,99
neGcon	69,99
PC-Link Paket	69,99
Playstation	289,99
Playstation Multinorm	**349,99**
Umbauchip für US+Jap	**14,99**
Playstation Tasche Sony	79,99
incl. Memory Card u. Controller	
Predator Lichtpistole	59,99
Protector Gun	27,99
RGB Kabel	19,99
Verlängerungskabel f. Pads.	19,99

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

www.gameit.com
bequem bestellen!

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie auch nach unserem Händlerpartnerschaftsmodell!

64283 Darmstadt:
Wilhelminenstr. 9 · 06151/28860
66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 · 06331/92941
71032 Böblingen:
Poststr. 36 · 07031/2319140
72070 Tübingen:
Metzgergasse 1 · 07071/21847
87435 Kempten:
In der Brandstatt 6 · 0831/17762
87700 Memmingen:
Schwesterstr. 20 · 08331/47499
88131 Lindau:
Kolpingstr. 3 · 08382/1255
89073 Ulm
Frauenstr. 118 · 0731/921 64 97



Klonoa: Door to Phantomile



Wer nicht viel von reinrassigen 3D-Jump'n-Runs hält – oder schon alle durchgespielt hat –, sondern mehr auf 2,5D Hüpfspiele im Stil von "Pandemonium" steht, hat es auf der PlayStation bisher schwer gehabt. Das wird jetzt anders – "Klonoa" ist da! von Alexander Folkers

Ein schöner Tag, die Sonne scheint, Vögel zwitschern, ein riesiger Fingerring donnert vom Himmel. Recht unvermittelt wird der kleine Klonoa in einen Strudel von Ereignissen gerissen, deren Ausmaß er noch gar nicht abschätzen kann. Während eines ruhigen Waldspaziergangs fällt ihm, wie bereits erwähnt, ein großer Diamantring mehr oder weniger vor die Füße. Als er ihn aus dem Boden zieht, erscheint ein putziger Geist, der das Spiel hindurch sein (meist unsichtbarer) Begleiter ist: Hupo. Hinter ihm versteckt sich mehr, als am Anfang sichtbar ist, aber das wird erst gegen Ende des Spiels klar.

Erst nachdem Klonoa und sein neuer Freund ein paar Leute aufgesucht haben, erfahren sie, daß ein Erzbösewicht namens Ghadius die gesamte Welt Phantomile mit Alpträumen überziehen und damit vernichten will. Das können die beiden natürlich nicht durchgehen lassen. Durch fünf Träume (ein sechster ist nur unter bestimmten Voraussetzungen erreichbar) mit je zwei Teilen führt die wilde Hatz, bis sich Held und Finsterling endgültig gegenüberstehen.







[1] In rasender Fahrt geht's hier einen Fluß hinunter. Timing ist wichtig, sonst drohen Kollisionen mit den fiesen Gegnern. [2] In diesem schwer zugänglichen Bonusraum sind die Extras nur durch die hilfreichen Luftströme erreichbar. [3] Die Zeit läuft unserem Helden unbarmherzig davon. Im Mondreich steht er kurz vor der Lösung des Problems.

Für Kinder?

Gleich von der ersten Sekunde an ist klar, daß sich Klonoa mehr an den jüngeren Semestern der PlayStation-Fans orientiert. Knallig-bunte Farben, niedliche Gegner und witzige Musik machen aus der schwarzen Scheibe fast schon eine "Yoshi's Story" für die PSX: Hier wie dort rennt und hüpft ein knuddeliger Protagonist durch farbenfrohe Levels, schlägt sich mit verschiedensten Monstern herum, sammelt Gegenstände ein und treibt im allgemeinen viel Schabernack.

Ans Eingemachte: Klonoa ist ein einsteigerfreundliches Jump'n-Run mit sehr schöner Grafik. Der Schwierigkeitsgrad ist deutlich im unteren Bereich angesiedelt, was dazu führt, daß erfahrene Spieler nur etwa einen Tag brauchen, um alles aus der CD herauszukitzeln. Sobald Sie die grundlegenden Fertigkeiten wie das Abspringen von Monstern und das Zielschießen auf größere Entfernung erst einmal raushaben, sind die Level keine wirkliche Herausforderung mehr.

Wie in jedem klassischen Jump'n-Run rennen, hüpfen und sammeln Sie, was das Zeug hält. Außerdem dürfen Sie einen Schuß mit kurzer Reichweite abgeben, mit dem sich ein Großteil der Monster einfangen läßt. Dann dürfen Sie den Fiesling als Absprungpunkt für extreme Höhenflüge einsetzen – manchmal der einzige Weg, um an Bonusgegenstände oder Durchgänge auf höheren Ebenen zu gelangen. Die unvermeidlichen, beweglichen Plattformen, plötzlich auftauchenden Feuersäulen und verschwindenden Blöcke fehlen natürlich auch nicht. Damit nicht bei jedem Fehltritt ein Bildschirmleben ausgehaucht wird, ziehen Kollisionen mit Gegnern nur ein halbes von maximal drei Herzen ab, die Sie natürlich auch wieder aufladen dürfen.

Memory card kompatibel

Ein Spieler









[1] Im Inneren des Turms des Mondreichs werden die Aufgaben etwas schwerer – für alte Hasen aber immer noch kein Problem. [2] Treffer! Auch wenn dieses Ei in weiter Ferne schwebte, ein gezielter Treffer mit einem gefangenen Fiesling knackt es dann doch. [3] Das Tor zum Sonnentempel öffnet sich nur, wenn alle vier Kugeln eingesammelt sind. [4] Dieser Endgegner sieht gefährlicher aus, als er ist. Die farbigen Dreiecke auf der Schlange sind das Ziel für geschickt geworfene Monster. [5] Die Stoppuhr ist ein Zwischenspeicherpunkt und daher sehr begehrt.



Zum Thema sammeln: Dieser Urtrieb des Menschen wird bei Klonoa durch Kristalle geweckt, von denen 100 Stück ein Extraleben ergeben. Dazu gibt's noch verschiedene, in Wasserblasen eingeschlossene Extras: Stoppuhren dienen als Zwischenspeicherpunkte, Münzen geben sofort ein zusätzliches Bildschirmleben, und kleine Symbole stellen einen gefangenen Bewohner des Levels dar. Letzteren kommt eine besondere Bedeutung zu: Nur wer alle sechs in jeder Spielstufe gefangenen Phantomiler befreit, erlebt am Schluß eine Überraschung. Witzig sind auch die teilweise versteckten Eier, die ihren Inhalt erst nach Beschuß durch ein gefangenes Monster freigeben.

Jäger und Sammler

Obwohl Sie sich wie bei Pandemonium auf festgelegten Bahnen bewegen, dient die 3D-Umgebung in Klonoa nicht nur zur Zierde: Konsequent wird sie im Spiel eingesetzt. Viele Schalter und Extras liegen vor oder hinter der Bildebene und sind nur durch genaues Zielen zu treffen. An einigen Stellen steht es Ihnen frei, den ausgetretenen Pfad zu verlassen und alternative Routen einzuschlagen, die möglicherweise die einzige Chance auf einen komplett abgeräumten Level darstellen. Dabei bleibt die Bewegungsfreiheit allerdings sehr groß – nur selten müssen Sie eine Route geradlinig fortsetzen, weil der Rückweg versperrt ist.



Klonoa macht trotz des relativ geringen Umfangs riesigen Spaß. Die dynamisch wechselnden Kameraperspektiven, die wirklich dreidimensionalen Levelaufbauten, die ab und an sehr witzige Musik und die allgemein gute Grafik machen das Spiel zum idealen Einsteigertitel. Außerdem ist rumrennen und hüpfen noch lange nicht alles, was Klonoa zu bieten hat. In einigen Stages finden Sie Schalter, die bestimmte Hindernisse aus dem Weg räumen. Meist ist es nur einer, an einigen Stellen müssen allerdings mehrere der Drehknöpfe unter Zeitdruck oder in der richtigen Reihenfolge betätigt werden, und das ist alles andere als einfach. Einige der Schalter lösen auch kurze Zwischensequenzen aus, in denen gezeigt wird, was sich an der Levelstruktur geändert hat. *mom*

Klonoa macht trotz des relativ geringen Umfangs saumäßig Spaß.

Klonoa: Door to Phantomile

Es ist immer wieder das alte Lied. Entweder ist ein Spiel umfangreich und dafür eine spaßfreie Zone, oder es ist gut designed, dafür aber zu kurz. Sicher, es gibt auch Ausnahmen, aber leider trifft für Klonoa die zweite Regel zu. Mag sein, daß die teilweise qualitativ an "Skull Monkeys" errinernde Hintergrundmusik zu viel Platz auf der CD belegt hat, um mehr Levels unterzubringen. Dafür machen die aber auch wirklich Spaß. Besonders witzig ist die Thematisierung der einzelnen Welten gelungen – die Holz-Maschinen in der Baumstadt sind wirklich sehenswert, ebenso die Abfahrten auf rutschigen Wasserflächen und die Panik-Aktionen auf selbständig fahrenden Wägelchen. Wer erst in das Genre einsteigt, hat mit Klonoa den idealen Partner gefunden. Profis sollten das gute Stück lieber "so nebenbei" genießen. *Alexander Folkers*

GENRE:	Jump'n-Run
VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
HERSTELLER:	Sony
ENTWICKLER:	Namco
SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

SPIELIDEE:	2,0	MOTIVATION:	4,0
GRAFIK:	1,5	PREIS/LEISTUNG:	3,5
SOUND:	2,0		
PRÄSENTATION:	2,0	GESAMTWERTUNG:	2,4
GAMEPLAY:	1,5		

Wayne Gretzky's 3D Hockey '98

Nachdem fast jedes Unternehmen bereits ein 98er-Update ihrer Eishockeysimulationen auf den Markt gebracht hat, greift ein neuer Konkurrent ins Geschehen ein: GT Interactive präsentiert mit "Wayne Gretzky's 3D Hockey '98" sein Eishockeydebüt. von Artur Hoffmann

Fast vollkommen unbemerkt endete die diesjährige Eishockey-WM mit einem schwedischen Sieg. Ebenso unbemerkt schlich sich das bereits in Ausgabe 3/98 vorgestellte Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 in die Läden. So eine Vorgehensweise ist äußerst verdächtig...

Waynes World

26 NHL-Teams wollen von Ihnen ins Finale um den Stanley Cup geführt werden. Team- und Spielernamen, Dressen und Logos entsprechen aufgrund der Lizenzen (NHL und NHLPA) der realen Saison 97/98. Die Stärken und Schwächen der einzelnen Spieler werden durch vier Eigenschaftswerte (Geschwindigkeit, Schußstärke, Kraft und Defensivverhalten) angezeigt. Schade nur, daß nicht zu jedem Akteur ein Foto vorhanden ist.

Ist Ihnen eine 82 Spiele umfassende Saison zu stressig, steigen Sie gleich in die spannende Play-Off-Runde ein oder treffen sich zu einem kurzen Freundschaftsspiel. Löblicherweise spendierten die Entwickler eine Trainingsoption. Hier üben Sie nicht nur das globale Angriffs- bzw. Verteidigungsverhalten, sondern feilen auch an Ihrer Schußtechnik. Angesichts der zahlreichen offensiven bzw. defensiven Moves ist ein längeres Training sehr empfehlenswert.

Das ist aber auch das einzige positive Merkmal des Games. Die Liste der negativen Eigenschaften ist weitaus länger und umfaßt Merkwürdigkeiten, wie einen Verzicht auf den Reihenwechsel, die totale Ignoranz jeglicher Eishockeyregeln sowie die Weigerung der Spieler, nach einem Drittel die Seiten zu tauschen. Obwohl sich das alles schon nach einer astreinen Arcadevariante anhört, bauten die Entwickler einen zusätzlichen Arcademodus ein. Der einzige Unterschied zur angeblichen Simulation besteht darin, daß jede Mannschaft aus drei Feldspielern besteht.

Die komplett in 3D gehaltene Grafik ist ungleich besser und wartet mit zahlreichen witzigen Details auf: Nach einem Powerschuß brennt das Gehäuse, hält der Goalie einen vermeintlich unhaltbaren Schuß, wird dies von einer Ziegelwand untermalt. Das ganze Spektakel wird von sporadischen Floskeln eines amerikanischen Kommentators, dem Jubel des virtuellen Publikums und der beliebten Hammondorgel untermalt. In den Drittelpausen und nach dem Match klärt Sie ein magerer Statistikscreen über die Leistung Ih-





[1] An der Darstellung der Spieler gibt es nichts auszusetzen. [2] Der Spielplan weist Sie auf die kommenden Begegnungen hin. [3] Die Saisonstatistik wird auf Memory Card gespeichert. [4] Welch Freude: Der Puck zappelt im Netz!





Memory card kompatibel

Vier Spieler

rer Schützlinge auf. Im Saisonmodus wird die nach jedem Spieltag upgedatete Übersicht auf der Memory-Card verewigt.

Weitere Optionen umfassen die Änderung der Spielfeldgröße, die Einstellung des Schwierigkeitsgrades bzw. der Drittellänge sowie die Spielgeschwindigkeit. Außerdem dürfen Sie mit drei weiteren Mitspielern um den Sieg fighten. *pat*



Im Training eignen Sie sich eine effiziente Schußtechnik an.

Die Liste der negativen Eigenschaften ist lang und umfaßt Merkwürdigkeiten, wie einen Verzicht auf den Reihenwechsel, die totale Ignoranz jeglicher Eishockeyregeln sowie die Weigerung der Spieler, nach einem Drittel die Seiten zu tauschen.

Wayne Gretzky's 3D Hockey '98

Meine Meinung: Armer Wayne! Angesichts Deiner Erfolge hast Du es wirklich nicht verdient, in einem Atemzug mit diesem Spiel genannt zu werden. Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 ist meilenweit von dem entfernt, was für Eishockeyfans Standard ist. Zwar ist das Game nicht unbedingt schlecht, im direkten Vergleich zu "NHL '98", "NHL Breakaway" und "NHL Faceoff" zieht es aber ganz klar den kürzeren. Wirklich herausragend ist lediglich die Trainingsoption – der Rest ist durchschnittliche Kost. Einzig und allein die rasche Zugänglichkeit macht dieses Spiel für all jene interessant, die einmal in die Welt des Eishockeys schnuppern wollen, ohne sich Gedanken über die Regeln machen zu müssen oder sich durch 100.000 Menüs hangeln wollen. Alle anderen kaufen sich eines der vorhin erwähnten Games! ***Artur Hoffmann***

■ GENRE:	**Sportsimulation**
■ VERFÜGBAR AB:	**bereits im Handel**
■ HERSTELLER:	**GT Interactive**
■ ENTWICKLER:	**Midway**
■ SPRACHE DES SPIELS:	**deutsch**
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

■ SPIELIDEE:	3,0	■ MOTIVATION:	3,0
■ GRAFIK:	2,0	■ PREIS/LEISTUNG:	2,5
■ SOUND:	3,0		
■ PRÄSENTATION:	3,5	GESAMTWERTUNG:	**2,8**
■ GAMEPLAY:	2,5		

FREAK'S SHOP

PLAY STATION:

4-4-2Soccer	59,95
Abe's Oddysee	79,95
Ballblazer Champions	79,95
Battle Stations <a>	59,95
BeastWars	79,95
BlackDawn	69,95
Blood Omen & Joypad	69,95
BloodyRoar	79,95
BrahmaForce	79,95
Broken Helix	79,95
BugRiders	79,95
BushidoBlade	89,95
Bust-A-Move3	69,95

Über 50.000 Videospielartikel auf Lager !!!

Command & Conquer <a> <ungeschnittene Version>	79,95
C & C 2 Alarmstufe Rot	89,95
Crash Bandicoot 2	79,95
Critical Depth	69,95
Croc	89,95
Dark Omen	89,95
Deathtrap Dungeon	89,95
Diablo	89,95
Dynasty Warriors	79,95
Excalibur	69,95
Extreme Snowbreak	84,95
FIFA '98	89,95
Final Fantasy 7	89,95
Final Fantasy 7 & dt. 4c Spielberater <1000 Bilder>	109,95
Final Fantasy Tactics us	109,95
Formel 1 '97	89,95
Frankreich '98*	89,95
Gex 3D	89,95
Gran Tourismo*	99,95
Grand Theft Auto	79,95
Hercules	89,95
Hexen <a>	69,95
Indy 500	79,95
Jersey Devil	69,95
Jurassic Park 2	79,95
K 1 - Kickboxer	69,95
Karl Duel 2	79,95
King of Fighters '95	69,95
Little Big Adventure	59,95
Lifeforce Tenka <a> englisch & ungeschnitten	69,95
Lost Vikings	59,95
Lucky Luke	89,95
MDK	69,95
Moonlight Run	79,95
Midway Greatest Hits	79,95
Monopoly	79,95
Namco Museum Vol. 5	89,95
NBA Pro '98	89,95
Need for Speed 3	89,95
NHL Breakaway '98	79,95
Nightmare Creatures <dt. & ungeschnitten>	89,95
NuclearStrike	89,95
One	94,95
Pandemonium 2 Ps2	89,95
PerfectAssassin	89,95
Pitfall 3D	89,95
RampageWorldTour	79,95
Rebel Assault 2	79,95
Reboot	89,95
ResidentEvilD.C.	79,95
Riven - Myst 2	99,95
Rock n Roll Racing	79,95
Samurai Shodown 3	89,95
Shadowmaster	79,95
Spawn	79,95
Star Wars - Masters of..	89,95
SteelReign	79,95
StreetfighterEx+	79,95
Swagman	59,95
SyndicateWars	69,95
ThemeHospital	89,95
TocaTouringCar	89,95
TombRaider2	79,95
Tombraider 2 & Bundle	89,95
Trash It	79,95
V-Rally	79,95
Virtual Pool	69,95
VMX Racing	79,95
VR Baseball '97	59,95
Warcraft 2	69,95
WingCommander4	89,95
engl.&ungeschnitten	
WingCommander4	79,95
X-Com 1 <a>	89,95
X-Men - Children..	69,95

Zubehör

Action Replay	59,95
Analog Pad & Dauerfeuer & Zeitlupe & Programierung	59,95
Antennenkabel	29,95
Gun "Pistole"	29,95
Gun & Laseraufsatz	79,95
Joypad "Ascii"	39,95
Joypad "Orginal"	29,95
Joypad versch.Farben	je 24,95
Joypadverlängerung	14,95
Lenkrad mit Pedale	ab 119,95
Memory Card "Orginal"	29,95
Memory Card 1MB	24,95
Memory Card 8 MB	39,95
Memory Card 24 MB	59,95
Memory Card 32 MB	79,95

Play Station & 2. Pad & Memory Card & Black Dawn oder Megaman X3 oder Thunderhawk 2 344,-

RGB Kabel	19,95

Bonus: Resident Evil 1 & R.Evil Dir. Cut 24,80
<DIN A-4, über 400 farbige Bilder, alle wichtigen Karten, Detaillierte Beschreibungen aller Lösungswege, Waffen, Monster & Geheimnisse lassen keinen Zombie ungeschoren davonkommen>

Spielberater FF7 <über 1000 Bilder>	24,80

Sonderangebote

Actua Soccer Club Edition	49,95
Adidas Power Soccer	44,95
Alien Trilogy	49,95
Assault Rigs	49,95
Battle Arena Toshinden	44,95
Battle Sport	49,95
Blam! Machinehead	49,95
Carnage Heart	49,95
Casper	49,95
Cheesy	39,95
Colony Wars <a>	49,95
Crash Bandicoot	39,95
Criticom	39,95
Cyberspeed	39,95
D	49,95
Darklight Conflict <a>	49,95
Darkstalkers	39,95

Sonderangebote

David Cup Tennis	49,95
Descent	39,95
Destruction Derby 2	44,95
Earthworm Jim 2	49,95
Exhumed	49,95
FantasticFour	39,95
Final Fantasy 7 <a>	49,95
Final Fantasy 7 <a> & dt. 4c Spielberater	69,95
Formel1	49,95
FormulaKarts	49,95
GalaxyFight	49,95
GoalStorm	49,95
GridRun	39,95
Hardcore4x4	49,95
Herc's Adventure <a>	49,95
Int.SuperstarSoccerDeluxe	49,95
Int.SuperstarSoccerPro	49,95
Int.Track & Field	44,95
JohnnyBazookatone	39,95
JupiterStrike	49,95
KonamiOpenGolf	39,95
MegamanX3	49,95
MicroMachinesV3	49,95
NBA In the Zone 2	49,95
NBAJamExtreme	39,95
NBALive 96	39,95
Olympic Games	49,95
Novastorm	49,95
Overblood <a>	49,95
Pandemonium	44,95
PerfectWeapon	39,95
Pitball	39,95
PorscheChallenge	44,95
PowerServeTennis	39,95
PrimalRage	49,95
PuzzleBobble2	44,95
RanSoccer	39,95
RapidRacer	49,95
Rayman	49,95
ReturnFire	49,95
RidgeRacer Revolution	44,95
RoadRash	44,95
Robopit	49,95
RoboWarsX	49,95
ShellShock <a>	49,95
SkeletonWarriors	39,95
Slam n Jam	39,95
SovietStrike	44,95
Spider	39,95
Spielgenial-Hollywood	39,95
StarGladiator	39,95
Starfighter3000	39,95
StrikePoint	49,95
Striker	49,95
Sulkoden	49,95
SupersonicRacer	39,95
Tekken2	44,95
Tempest3D	49,95
Thunderhawk2	39,95
Thunderhawk2 <a> ungeschnittene PAL-Version	49,95
TotalNBA 96	49,95
Tokyo Highway Battle	49,95
Tombraider	49,95
TotalEclipseTurbo	49,95
TotalNBA 96	49,95
TruePinball	49,95
Tunnel B1	39,95
Vandal Hearts	49,95
ViewPoint	49,95
VirtualGolf	49,95
Wipeout 2097	44,95
WorldCupGolf	49,95
Worms	44,95
X2	39,95
ZeroDivide	49,95

Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen • Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (+ DM 16,- Porto) • Versandpreis: DM 9,90 zzgl. NN • Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten!

* geplante Neuheit / Preissenkung

a = Ausländische Anleitung

Das Ladengeschäft in Münster zieht um!!!

Freaks Magazine I/98: 96-seitiges DIN A4 4-Farb-Magazin mit Produktübersicht vieler N64, PSX und SATURN Artikel (überwiegend mit Bild- und Kurzbeschreibungen), Spiele-Previews, - Reviews, Underground-Berichten aus Europa, USA und Japan und Verlosung mit 66 Gewinnen !!! - Erhältlich an jeder gutsortierten Zeitschriften- Verkaufsstelle & beim "Freak's Shop", für nur DM 1,90 +Porto

Tel.: 02504 - 9330 - 33
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr
Sa. 10.00-16.00 Uhr

Fax: 02504 - 9330 - 99
Alfred-Krupp-Str. 24
48291 Telgte







[1] Das Menü ruft Erinnerungen wach. [2-3] Das Kultduell schlechthin: Ryu gegen Ken.

Street Fighter Collection



Die Spiele aus der "Super Street Fighter"-Reihe zählten zu den bekanntesten und erfolgreichsten Titeln für das Super-NES. Jetzt erleben Sie ihre Reinkarnation auf der PlayStation. Für eine Eroberung wird es nicht reichen, aber für einen Hauch Nostalgie. von Nico Hartmann

Die Street Fighter Collection besteht aus "Super Street Fighter 2", "Super Street Fighter Turbo" und "Super Street Fighter Alpha 2". Den meisten dürften diese Klassiker des Beat'em-Ups ein Begriff sein. Für all diejenigen, die damals noch zu jung waren oder die Anfang der Neunziger einfach alles verschlafen haben, seien sie hier noch einmal kurz vorgestellt.

Der einstige König der Beat'em-Ups

Super Street Fighter 2, der legendäre Nachfolger zu SSF. Wo Sie früher zwischen zwölf Kämpfern und Kämpferinnen aus der ganzen Welt wählen konnten, treffen Sie beim zweiten Teil auf 16 Heroen – was für damalige Verhältnisse beachtlich war. Neben altbekannten Gesichtern wie Blanka, Ryu, Ken, M. Bison oder Guile stehen Ihnen vier neue Charaktere zur Auswahl: Deejay aus Jamaika, Thonderhawk aus Mexiko, Cammy aus England und Fei Long aus Hong Kong. Der eigentliche Knüller an dem Spiel waren die vielen verschiedenen Schläge, Tritte und Special-Moves. Besonders letztere hatten es in sich: Damals saß ich tagelang vor meinem Super Nintendo, um endlich Kens Feuer-Dragon-Punch wie aus dem FF zu beherrschen. Oder man denke nur an Dhalsims Teleporter oder Guils Back-Breaker – dabei mußten Sie den Gegner in der Luft abfangen und blitzschnell den starken Kick und das Steuerkreuz nach unten drücken – unvergessen. Heute – fünf Jahr später – sitze ich wieder vor einer Konsole und spiele Super Street Fighter 2, und ich habe keinen einzigen Special-Move vergessen. Sagats "Tiger Knee" geht mir immer noch lässig übers Pad, Kens Feuerbälle jagen sich gegenseitig, und der Gegner schnappt nach Luft.

Sie müssen sich Stage für Stage durchprügeln, und nach jedem dritten besiegten Gegner erscheint eine Bo-





[1] In der Turbo-Version ist fast alles beim Alten geblieben,... [2] ...nur der Startbildschirm hat sich ein wenig verändert.

nusrunde. Nach den ersten drei Kämpfern sollen Sie innerhalb von 40 Sekunden ein Auto zerstören – mit Ken ein Kinderspiel, mit Guile eine Farce. Nach sechs durchzechten Leveln schlagen Sie sich mit herabfallenden Fässern herum, und nach neun besiegten Gegnern zertrümmern Sie in einem eng gesteckten Zeitlimit eine Steinmauer beziehungsweise brennende Dosen (PSX-Version). Für alles erhalten Sie natürlich Punkte gut geschrieben; egal, ob es die Bonus-Stages sind oder die Gegner. Im Endeffekt hat das aber keinen Einfluß auf Ihr Spiel. Sie müssen neun Gegner von der Straße fegen und gegen die drei Endbosse Balrog, Sagat und M. Bison bestehen. Dazu reisen Sie per Flugzeug von Land zu Land und besiegen die Kämpfer, die den Stolz ihrer Nation darstellen. Wenn sie allen zwölf bewiesen haben, wer der Herr im Hause ist, folgt eine kleine Abschlußanimation – heute käme da wohl eine FMV-Sequenz.



Die Absahner

Es dauerte nicht lange, und der Nachfolger war auch schon in Sicht: "Super Street Fighter 2 Turbo". Alles in allem bot das Game kaum eine neue Komponente, bis auf einen mysteriösen Kämpfer, Akuma oder auch Gouki genannt, und als Neuheit das Super-Combo-System. Wie auch im gemeinen SSF 2 müssen Sie sich mit den Besten der Besten messen und letztendlich als Sieger aus den elf Fights hervorgehen. Allerdings verzichtete man bei diesem Titel auf die Bonus-Level. Dafür brachten die Entwickler einen anderen Einfall ins Spiel: die Supercombos. Am unteren Bildschirmrand lädt sich ein kleiner Balken nach und nach auf. Wenn das Wort Super erscheint, dürfen Sie die Supercombo auslösen, die dem Gegner mächtig zusetzt. Die Turbo-Version war nun nicht gerade das, was man einen gewagten Schritt ins Unbekannte nennt, sondern ein gefundenes Fressen für alle, die von SSF nicht genug kriegen konnten.

"Street Fighter Alpha 2" war der letzte SSF Titel für das SNES. Dem Spiel gelang es nicht, an die Erfolge seiner Vorgänger anzuknüpfen, nicht zuletzt deshalb, weil eine andere Konsole ihr den Schneit abgekauft hat. Schon damals war die PlayStation für 400 Mark kein Luxusartikel mehr, und die Games sind weitaus billiger, grafisch anspruchsvoller und boten eine bessere Soundqualität. Für SF Alpha 2 wurden neue Bewegungsanimationen eingebunden, die Charaktere richtig schön herausgeputzt, das Menü erweitert, neue Kampftechniken hinzugefügt und die Anzahl der Kämpfer erweitert. Hat aber alles nichts genützt: Die PlayStation trat Ihren Siegeszug an! *mom*









Bei SF Alpha 2 sind neue Charaktere hinzugekommen und die Special-Moves ein wenig spektakulärer geworden.

Street Fighter Collection

Meine Meinung: Bei der Bewertung dieser Kollektion kommt man mit herkömmlichen Maßstäben nicht weiter. Auch wenn die Titel nie und nimmer an die 3D-Grafik von "Soul Blade" heranreichen, auch wenn keines so ein rasantes Intro wie "Tekken 2" hat ... SSF ist einfach Kult! Deshalb kann es für alle SSF-Anhänger nur eine Wertung geben: 1,0. Hätte Capcom auch noch das Original mit draufgepackt, wäre es eine 1,0 mit Sternchen. Für alle, die nicht mit SSF groß geworden sind, bleibt nur zu raten, sich einen der oben genannten modernen Vertreter zu kaufen. Doch warten Sie nur: In sechs Jahren gibt es dann die Tekken-Collection und wir werden schon alle auf anderen Konsolen spielen. Dann freuen Sie sich wie die Schneekönige, wenn auf der UltraStation 1024 diese Zusammenstellung erscheint. ***Nico Hartmann***

GENRE:	2D Beat'em-Up-Collection
VERFÜGBAR AB:	Juni '98
HERSTELLER:	Virgin Interactive
ENTWICKLER:	Capcom
SPRACHE DES SPIELS:	englisch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

SPIELIDEE:	X,X	MOTIVATION:	X,X
GRAFIK:	X,X	PREIS/LEISTUNG:	X,X
SOUND:	X,X		
PRÄSENTATION:	X,X		
GAMEPLAY:	X,X	NOSTALGIEWERTUNG:	1,0

X nach heutigen Maßstäben nicht bewertbar

Phat Air – Extreme Snowboarding

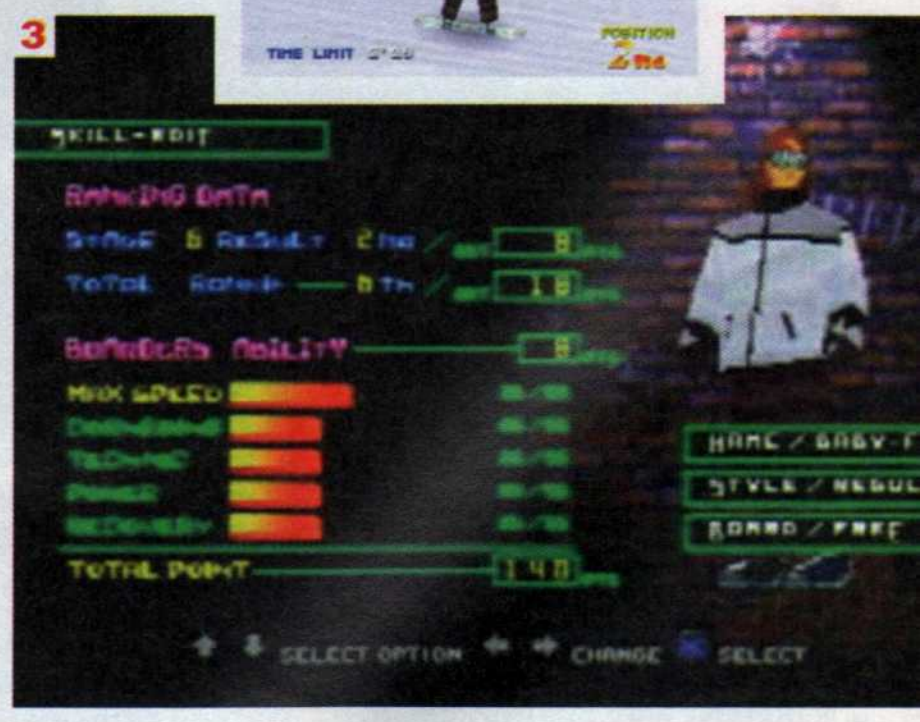
Ein bemerkenswert seltsames Gefühl, bei Außentemperaturen von um die 30° Celsius vor einer Snowboardsimulation zu sitzen.

Allerdings ist die Konkurrenz selten so dünn gesät wie im Frühsommer... von Artur Hoffmann

Nun ist es doch noch soweit! Die testfähige Version von "Phat Air – Extreme Snowboarding" tritt an, um die Erinnerung an den längst vergangenen Winter wiederzubeleben. Zur Erinnerung: Nach "Cool Boarders 2", "Chill", "Snowbreak Extreme" und "Snow Racer '98" ist dies bereits die fünfte Snowboardsimulation des Jahres.







[1] Der Name des Spiels lautet: Wo ist der Boarder? [2] Ein zweiter Platz bringt acht Punkte... [3]...die die Fähigkeiten des Boarders verbessern. [4] Die Hintergrundgrafiken machen Lust auf den nächsten Winter.



Jump around!

Das illustre Feld der Teilnehmer besteht aus Kaiser (Alpinboard), Cherry-Boy, Honey B., Baby-Face und Spin-King (alles Freestyler) sowie dem mysteriösen Mr. Chicken, der sich aber zu Beginn rar macht. Bereits an dieser Einteilung merken Snowboardprofis, daß keine freie Bretterauswahl möglich ist. Besonders bitter: Kaiser ist der einzige Charakter, der ein Raceboard sein eigen nennt. Das haben Games wie "Cool Boarders", "Snow Racer" oder "Snowbreak Extreme" weitaus besser gelöst.

Ähnliches gilt auch für die Ausführung der zwölf verschiedenen Tricks. Im Eifer des Gefechts werden Sie des öfteren den falschen Button drücken und statt einem "Lien Air" eine Bruchlandung hinlegen. Erschwerend kommt hinzu, daß die Entwickler keinerlei Hilfeseiten über die fachgerechte Ausführung der Moves vorgesehen haben. Wir wollen hoffen, daß diese eminent wichtige Übersicht zumindest im – uns nicht vorliegenden – Handbuch enthalten ist.

Beenden Sie ein Rennen als Erster, werden Ihnen zwölf Punkte gutgeschrieben, die Sie auf insgesamt fünf Eigenschaftswerte verteilen.

King of the Hill

Ein weiterer, negativer Aspekt taucht bei den zahlreichen Körperkontakten auf. Egal, ob Sie auf einen anderen Boarder auffahren oder ob Sie von einem Konkurrenten berührt werden – der Leidtragende, sprich Hinfallende, ist nahezu immer Ihr Charakter. Das erschreckendste sind aber die Kollisionen. Anstatt nach einem Frontalzusammenstoß mit einer Mauer umzufallen, wird der Boarder mehrere Meter (!) bergauf geschleudert. Das ist mehr als ein schlechter Scherz!

Bevor Sie im "Championship Mode" die Pisten unsicher machen, sollten Sie sich in den insgesamt fünf Einzeldisziplinen eine gewisse Routine aneignen. Dual- und Super-Dual-Slalom trainieren Sie im "Time Competition Mode", im "Freestyle Mode" erwarten Sie die drei Disziplinen Halfpipe, Schanze und Abfahrt. Bei den beiden Slalomvarianten werden Ihnen für jedes ausgelassene Tor drei Strafsekunden aufge-







Jetzt versandkostenfrei

Immer dabei: Aufkleber für die Memory-Cards Deines Systems
Bestellungen bis 17.00 Uhr gehen am gleichen Tag zur Post



ACME the game company

0221-240 88 00

0221-240 88 03 oder 0221-240 00 89

NINTENDO 64

Aero Fighters Assault (Flight-Action)	139,90
Bomberman (Action)	89,90
Blast Corps (Action)	89,90
Diddy Kong Racing	89,90
Extreme G (Racing)	129,90
Fifa 98 (Fußball)	139,90
Gasp (3D-Fighting)	149,90
Fighters Destiny (3D-Fighting)	139,90
Lylat Wars (Flight-Action)	99,90
Mission Impossible (Ego-Shooter)	139,90
Nagano Winter Olympics	139,90
NHL Breakaway '98 (Eishockey)	139,90
Snowboard-Kids (Sports)	89,90
Star Wars (Action)	119,90
Wayne Gretzky Hockey (Eishockey)	109,90
WCW vs. NWO (Wrestling)	139,90
Wetrex (Tüftel)	139,90
Yoshis Story (Jump'n Run)	89,90
Controller (6 Farben)	59,90
Controller-Verlängerung	9,90
Shaker Pack incl. Memory (6 Farben)	39,90
Memory Cards Tri-Pack (6 Farben)	49,90

PlayStation

PlayStation	299,00
PlayStation + 2.Contr. + Mem.Card	333,00
Action Replay (Mogel Modul)	89,90
Analog/Digital-Controller Dual-Shock. (Sony)	59,90
Analog Flight Stick	119,90
Controller (EXONY) 6 Farben	29,90
Controller (Sony) grau, schwarz, weiß	44,90
Controller NeGcon	89,90
Guncon	89,90
Memory Card (Sony)	39,90
Memory Card (EXONY)	29,80
Mouse (Sony)	49,90
Antennenadapter	39,90
Link-Kabel (verbindet 2 PlayStations)	29,90
RGB-Kabel (EXONY) für chön charfe Bilder!	29,90
RGB-Kabel + Stereo-Audio-Out + Video-Out	44,90
RGB Umschaltbox (4-Fach)	99,90
Controller-Verlängerungskabel	19,90
bausatz	39,90
- dauert ca. 20 min	89,90

Station-Umbau kannst Du auch die amerikanischen Import-Spiele ip oder us) auf Deiner Play- Umbau der PlayStation bel, da ansonsten die gennant) nur in



Umbau-Chips weiterhin kostenlos!*

Bei jeder Bestellung von PlayStation-Software liegt jetzt auf Wunsch ein Umbausatz zum Abspielen von Japan- und Us-Importen mit kompletter Anleitung bei!!
Zum Abspielen von Importspielen benötigst Du immer ein RGB-Kabel, da ansonsten die Spiele nur in schwarz-weiß ablaufen!!
*Nur solange Vorrat reicht!

PlayStation

Abe's Odyssee (Action Jump' n run)	99,90
Ace Combat II (Flugsimulation/Action)	99,90
Alundra (Rollenspiel)	99,90
Atari Arcades Greatest Hits 2 (Coll)	99,90
Ayrton Senna Kart Duel 2 (Race)	79,90
Baphomets Fluch II (Adventure)	99,90
Batman & Robin (Action)	109,90
Bloody Roar (3D-Fighting)	99,90
Breath of Fire 3 us (Rollenspie)l	129,90
Bugriders (3D-Shooter)	99,90
Bushido Blade (3D-Fighting)	99,90
Bust a Move 3 (Tüftelspiel)	89,90
Castlevania (Action Jump' n Run)	99,90
Clock Tower (Adventure)	109,90
Cool Boarders 2 (Snowboard-Sim.)	99,90
C&C II Red Alert (War-Simulation)	99,90
Crash Bandicoot 2 (3D-Jump'n run)	99,90
Croc (3D-Jump' n run)	99,90
Dark Omen (Strategie)	99,90
Deathtrap Dungeon (Adventure)	109,90
Discworld II (Adventure)	89,90
Diablo (Strategie)	99,90
Dodgem Arena (Action)	99,90
Dreams (Jump'n Run)	99,90
Fifa '98 (Fußball)	109,90
Fighting Force (Fighting)	109,90
Final Fantasy 7 (Rollenspiel - 3CD's)	109,90
Final Fantasy Tactics us (Rollenspiel)	129,90
Forsaken (3D-Action)	109,90
Frankreich '98 (Fußball)	99,90
G-Police (3D-Shooter - 2CD's)	109,90
Gex 3D (Jump'N'Run)	109,90
Ghost in the Shell us (3D-Shooter)	119,90
Gran Tourismo (3D Race)	99,90
Klonoa (Jump'n Run)	99,90
Kurushi (I.Q.)	89,90
Lost Vikings II us (Jump' n run)	69,90
Lost World: Jurassic Park II (Jump 'n run)	109,90
Lucky Luke (Jump'N'Run)	109,90
Marvel Super Heroes (Fighting)	99,90
Masters of Teräs Käsi	109,90
Mega Man X3 (Jump' n run)	99,90
Midway Arcade Greatest Hits. 1/2	99,90
Namco Museum V (Klassiker)	89,90
Nascar Racing '98 (Race)	109,90
NBA Live '98 (Basketball)	99,90
Need for Speed 3 (Race)	99,90
Newman Haas Racing (Race)	99,90
NHL '98 (Eishockey)	99,90
NHL Face Off '98 (Eishockey)	89,90
NHL Powerplay Hockey (Eishockey)	99,90
Nightmare Creatures uncut (Horror)	109,90

SOUNDTRACKS

Final Fantasy 1+2/3	69,90
Final Fantasy 4/5/6	79,90
Final Fantasy VII (4 CD's)	109,90
Final Fantasy Tactics	79,90

PlayStation

One (Action)	99,90
Ogre Tactics us (Strategy)	139,90
Pax Corpus (Action)	99,90
Point Blank (Party-Shooter f. Guncon)	99,90
Power Soccer II (Fußball)	99,90
Rascal (Adventure)	99,90
Rapid Racer (Race)	89,90
Reboot (Action)	99,90
Risiko (Brettspiel)	99,90
Riven (Grafik Adventure- auf 5 CD's)	139,90
Rockman Dash (Action)	129,90
Road Rash 3D (Bike-Race)	99,90
Saga Frontier us (Rollenspiel)	129,90
Shadow Master (Shoot'm Up)	99,90
Sign of the Sun (Adventure)	99,90
Skull Monkeys (Jump 'n Run)	99,90
Snow Racer '98 (Sports)	79,90
Spawn (3D-Fighting)	89,90
Spice World	49,90
Steel Reign (Tank-Simulation)	89,90
Streetfighter Collection (3D-Fighting)	99,90
Streetfighter EX plus Alpha us (3D-Fighting)	99,90
Super Puzzle Fighter (Tüftel)	89,90
Tekken III us (3D Fighting)	139,90
Tetris Plus (Tüftel)	89,90
Theme Hospital (Simulation)	99,90
Time Shock (Flipper)	99,90
TOCA (Race)	99,90
Tomb Raider II (Adventure)	109,90
Total NBA '98 (Basketball)	99,90
Treasures of the Deep (Adventure)	99,90
Ubik (Adventure)	99,90
V-Rally (Race)	99,90
Versus (3D Fighting)	109,90
War Games (Strategy)	99,90
Wild Arms us (Rollenspiel)	89,90
X-Men Children o.t. Atom (Beat'em Up)	99,90
Crash Bandicoot (Jump`n Run)	49,90
Destruction Derby 2 (Race)	49,90
Formel 1 (Race)	49,90
Micromachines V3 (Race)	49,90
Pandemonium (Jump'n Run)	49,90
Porsche Challange (Race)	49,90
Rayman (Jump'n Run)	49,90
Ridge Racer Revolution (Race)	49,90
Rock'n Roll Racing 2 (Race)	49,90
Soulblade (3D-Fighting)	49,90
Soviet Strike (Heli-Action)	49,90
Tekken II (3D-Fighting)	49,90
Tomb Raider (Adventure)	49,90
Wipe Out 2097 (Race)	49,90

SATURN JP

3 Wonders	129,90
Burning Rangers	129,90
King of Fighters '97 /mit 1Mbit RAM	139,90/159,90
Vampire Saviour /mit 4Mbit RAM	139,90/159,90

プレイステーション

3 Wonders jp (Shooter/JNR/Puzzle)	129,90
Armoered Troopers jp (3D Shooter)	129,90
Bomberman Wars jp (Action)	129,90
Bomberman World jp (Action)	129,90
Bust A Move (Dance Action)	129,90
Bushido Blade 2 (3D-Fighting)	129,90
Capcom Generations (Coll.)	129,90
Chocobo's M. Dungeon jp (RPG)	119,90
Klayman Klayman jp (Adventure)	139,90
Cookin' Fighters jp (3D-Fighting)	129,90
Cowboy Beebop jp (3D-Shooter)	139,90
Einhänder jp (Shooter)	129,90
Elemental Gearbolt (Shooter f. Guncon)	119,90
Enigma jp (3D Action)	149,90
Frontmission Alternative jp (Strategie)	139,90
Frontmission 2 jp (Strategie)	139,90
G-Darius (Shooter)	129,90
Gradius Gaiden jp (Shooter)	129,90
Gran Turismo jp (Race)	109,90
Guardian Recall jp (Simulation/RPG)	149,90
Image Fight & X-Multiply jp (Shooter)	129,90
King of Fighters '97 (Fighting)	129,90
Kitchen Panic jp (Action)	119,90
Lunar the Silverstar jp (Rollenspiel)	139,90
Metal Slug jp (Jump' n Shoot)	129,90
Namco Anthologies 1 jp (Collection)	119,90
Neon Genesis Evangelion jp (Anime-Adv.)	139,90
Nectaris jp (Strategie)	129,90
Parasite Eve jp (Action)	139,90
Paro Wars jp (Strategie)	129,90
Prism Land Story jp (Puzzle)	129,90
Rama jp (Adventure)	149,90
R-Types (Shooter-Collection)	129,90
Samurai Spirits 4 Special jp (Fighting)	129,90
Samurai Shodown I & II (Beat'm Up)	139,90
Söldnershield (Strategy)	139,90
Soukaigi jp (Action)	139,90
Space Invaders (Kult)	69,90
Star Ocean The 2.nd Story jp (Rollenspiel)	139,90
Tail Concerto jp (3D Jump'N'Run)	139,90
Tenchu jp (3D-Action-Adventure)	139,90
Tekken III jp (3D-Fighting)	119,90
Terradiver jp (Shooter)	129,90
Thunderforce 5 jp (Shooter)	129,90
Twinbee RPG	139,90
X-Men vs. Streetfighter jp (Fighting)	129,90
Xenogears jp (Rollenspiel)	139,90

In… ergesteuertem Faxpoolabruf (0221-240 05 33 - anrufen und gewünschte Preis… xt!) oder per frankierten DIN A5-Rückumschlag!

Ab sofort … -Gebühr Bestellungen unter DM 50 werden mit 10 DM Versandpauschale berechnet Annahmever… …ndenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten… …enommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. De… …len unsere AGB.

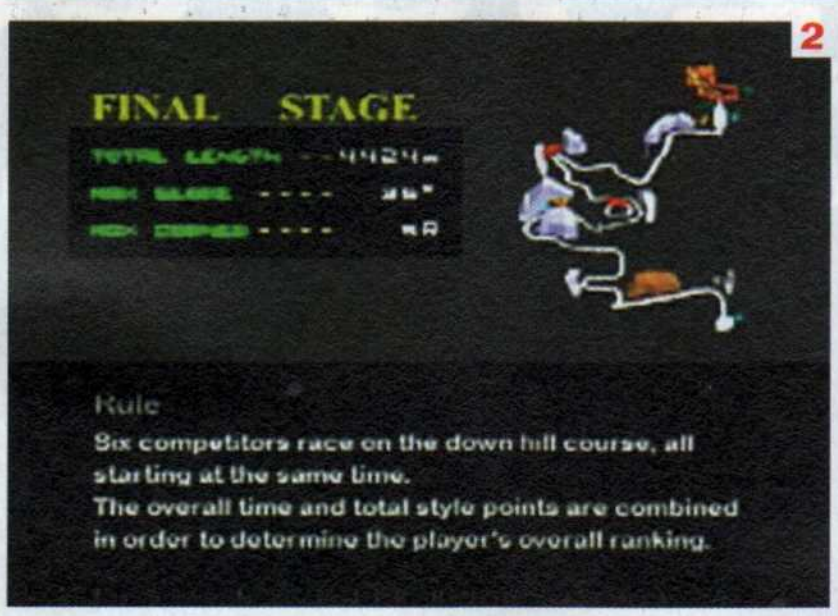
ACME the game company

Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln-City
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81

Mo-Fr.: 10.00-19.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

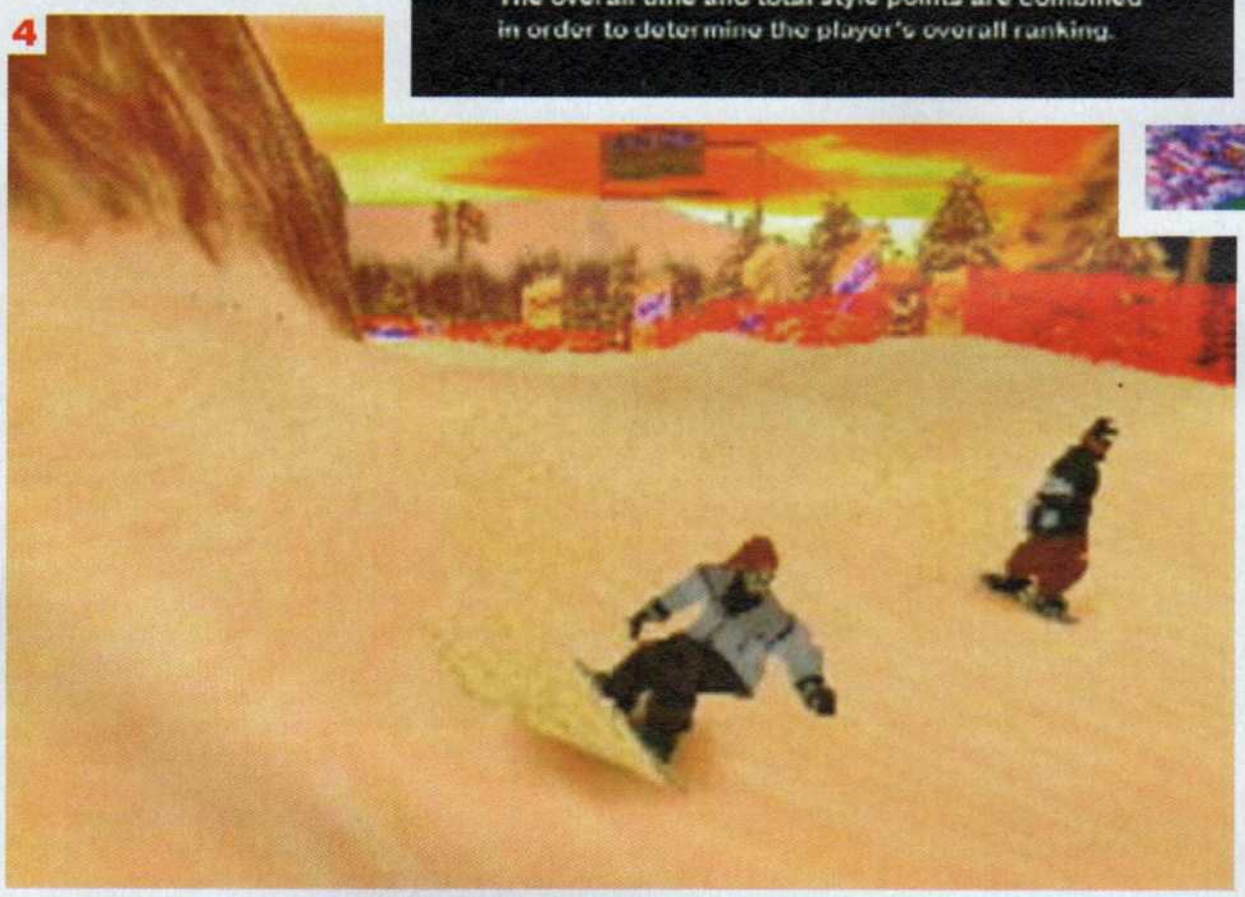
Fachhandelsanfragen erwünscht
Resellers welcome







[1] Die Replays sind sehr sehenswert. [2] Vor dem Rennen werden Sie über die Anforderungen aufgeklärt. [3] Mit Vollgas geht es über die Sprungschanze. [4] Rasant ziehen wir an diesem Konkurrenten vorbei.



Soundcheck

Um dieser Snowboardsimulation die passende Begleitmusik zu verpassen, wurden insgesamt 13 Tracks aufgenommen. Die Spanne der durchschnittlich knapp drei Minuten langen Songs reicht dabei von harten Gitarrenriffs über wummernde Basslines bis hin zu coolen Raps, die vom Düsseldorfer Rapper Chevy Hadley eingespielt wurden. Zumindest auf diesem Gebiet ist Phat Air – Extreme Snowboarding ganz klar an der Spitze aller Wintersportsimulationen.

brummt, in der Halfpipe haben Sie insgesamt fünf Minuten Zeit, um fünf Jumps auszuführen, auf der Schanze dürfen Sie drei Sprünge vom Stapel lassen, und bei der Abfahrt zählt sowohl die Gesamtzeit als auch die Summe der einzelnen Stunts.

Popmusik und Pop-Ups

Vervollständigt wird der Reigen durch einen Zwei-Spieler-Modus, der mittels Split-Screen realisiert wird. Haben Sie endlich alle Grabs, Turns und Spins intus, dürfen Sie sich an die Königsdisziplin wagen. Hier geht es über mehrere Runden darum, den coolsten Boarder des Tals zu ermitteln. Bevor es losgeht, werden Sie noch über die Anforderungen informiert. Im Ziel angekommen, erhalten Sie eine bestimmte Punktzahl, die – je nach Disziplin – aus der Kombination der Plazierung und der Güte der Stunts errechnet wird. Das coolste daran ist die Tatsache, daß Sie die eingefahrenen Punkte nicht auf ein virtuelles Konto legen, sondern damit die Attribute Ihres Charakters verbessern. Das funktioniert folgendermaßen: Beenden Sie ein Rennen als Erster, werden Ihnen zwölf Punkte gutgeschrieben, die Sie auf die fünf Eigenschaftswerte Geschwindigkeit, Kurvenverhalten, Technik, Kraft und Resistenz verteilen. Im Laufe eines Championships peppen Sie auf diese Art und Weise entweder einen langsamen Boarder gezielt zur Rennmaschine auf, verbessern

Fünf Freunde

Diese fünf freundlichen Zeitgenossen werben um Ihre Gunst. Für welchen Charakter Sie sich letztendlich entscheiden, hängt nur von Ihren Vorlieben ab. Haben Sie sich für einen Boarder entschieden, peppen Sie seine Fähigkeiten schrittweise auf.



Memory card kompatibel

Zwei Spieler

das Kurvenverhalten oder sorgen für eine verfeinerte Technik. Das motiviert ungemein und macht das Spiel sehr abwechslungsreich.

Die Grafik kann weder mit der Vielzahl der Spielmodi noch mit der hervorragenden Hintergrundmusik (siehe Extrakasten) mithalten. Vor allem die häufig auftretenden Texturfehler, überdurchschnittlich viele Pop-Ups und die etwas mißratene Darstellung des spritzenden Schnees nerven auf Dauer. Auf der Habenseite stehen die sehr gut animierten Boarder, die spektakulären Hintergründe und nicht zuletzt die spannend designten Kurse. Hier fällt vor allem die in Abendrot getauchte Abfahrtspiste positiv auf. Das gleiche gilt auch für die Replays.

Da die Programmierer auf einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad verzichtet haben, wird es eine ganze Weile – möglicherweise bis zum nächsten Winter – dauern, bis Sie nach der zehnten Runde ganz vorne liegen. Zieht man aber die bisherige Snowboardreferenz "CB 2" zum Vergleich heran, sieht es ähnlich aus. Ein knackiger Schwierigkeitsgrad hat noch keinem Spiel geschadet!

pat

PlayStation

Phat Air – Extreme Snowboarding

Meine Meinung: Was sich bereits im Preplay angedeutet hat, wird nun bestätigt: Phat Air könnte auch unter dem Titel "Cool Boarder 2" erscheinen. Dabei sind sowohl die positiven als auch die negativen Parallelen kaum zu übersehen. Ob Steuerung, Grafikbugs oder coole Präsentation – beide Spiele gleichen einander wie ein Ei dem anderen. Pluspunkte verbucht Phat Air allerdings in Sachen Hintergrundmusik und Langzeitmotivation. Letztere lebt durch den "Rollenspielcharakter", die nicht einfach anzusetzenden Tricks sowie die vollkommen unterschiedlichen Disziplinen. Die Kollisionsabfrage schneidet allerdings weitaus schlechter ab. Trotz allem ist Phat Air im Moment das zweitbeste reine Snowboardspiel, das Sie sich zulegen können – falls Sie die vielen Grafikbugs nicht abschrecken.

Artur Hoffmann

GENRE:	**Wintersport-Simulation**
VERFÜGBAR AB:	**bereits im Handel**
HERSTELLER:	**Funsoft**
ENTWICKLER:	**TV Tokyo/Pony Canyon**
SPRACHE DES SPIELS:	**englisch**
SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

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

Interessante Informationen von A bis Z finden Sie unter:
www.weka-cityline.de
http://
WEKA CityLine

Joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

Joyprice 89.90
FRANKREICH DIE FUSSBALL-WM 98
EA SPORTS
FRANKREICH 98
KOMPLETT DEUTSCH
PACKENDES FUSSBALLVERGNÜGEN!

Joyprice 89.90
ROAD RASH 3D
PlayStation
ROAD RASH 3D
KOMPLETT DEUTSCH
ADRENALIN IN DER MOTORWELT

Joyprice 44.90
FORMEL 1
PlayStation
FORMEL 1-'96
KOMPLETT DEUTSCH
LEGENDÄRE RENNSIMULATION

FRAGEN SIE NACH DEN Joyprice
FÜR
WCW NITRO
BREAK THRU
WORLD L.SOCCER
WAYNE GRETZKY 3D
KLONOA
FAT AIR
und viele mehr

Über 2.500 Artikel zu fairen Preisen, finden Sie in unserem Katalog oder erfragen Sie telefonisch bei
Joysoft
VERSAND & INFO TELEFON
0221/94 86 10 50
oder im Internet-Supershop: www.joysoft.de

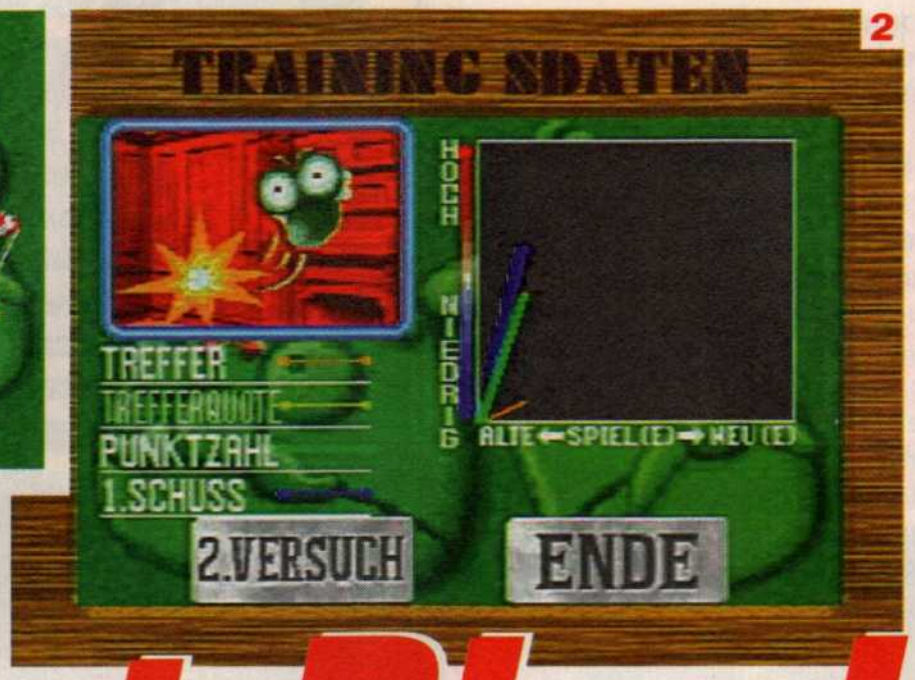
JOYSOFT SHOP
Am Wehrhahn 24, 40211 Düsseldorf, 0211/36 44 45/
Viehofer Str. 17, 45127 Essen, 0201/2 43 72 95
Mathias Str. 24-26, 50676 Koln, 0221/9 23 15 45
Blondel Str. 10, 52062 Aachen, 0241/40 69 12
Münster Str. 11, 53111 Bonn, 0228/65 97 26
Kaiser Str. 54, 53721 Siegburg, 02241/6 80 45
Schloß Str. 16, 56068 Koblenz, 0261/30 96 34
Fahrgasse 87, 60311 Frankfurt, 069/91 39 83 71

JOYSOFT POINT
GAMESHOP, Kathorieneingasse 21, 35390 Giessen, 0641/79 17 94
NEU! ONE JOY & GAME, Markt 17, 38364 Schöningen, 05352/90 98 67
JUST 4 FUN, Hochdahler Str. 10, 40724 Hilden, 02103/84 40
COMPUTERSPIELE, Eickener Str. 14, 41061 M'Gladbach, 02161/18 30 93
CONNACTION, Klarissen Str. 15, 41460 Neuss, 02131/27 57 51
NEU! GAMESHOP, Ostwall 12, 41515 Grevenbroich, 02181/23 13 23
SOFTSITE, Schloß Str. 20-22, 63065 Offenbach, 069/82 36 90 45
BECOM, - Friedens Str. 19, 63526 Erlensee, 06183/90 05 11
MYSTIC GAMES, J. Mauthe Str. 7, 72458 Albstadt, 07431/93 30 80
SOFTPRICE, Friedleinsgasse 6, 97877 Wertheim, 09342/91 23 15

VERSAND
Aachener Str. 1004, 50858 Koln, Tel: 0221/ 94 86 10 50, Fax: 0221/ 94 86 12 22
Angebote nur solange der Vorrat reicht. Irrtümer, Preisänderungen und Zwischenverkauf vorbehalten. Obige Preise sind Versandpreise zzgl. Versandkosten. Ab Lieferwert 200,- DM versandkostenfrei. Preise der JOYSOFT POINT & JOYSOFT SHOPS können abweichen.



1



2



3

(1) Teamgeist: Bis zu acht Spieler ballern im 'Team-Kampf' um die Wette. (2) Der Trainingsmodus bietet sogar eine grafische Auswertung Ihrer Schießkünste. (3) Vor dem Spiel werden Sie über Munitionsvorrat und Zeitlimit informiert.

Point Blank

Schießen ohne Blutvergießen: Mit "Point Blank" haben die Arcade-Experten von Namco einen spaßigen Lichtpistolen-Shooter auf die Beine gestellt, der ohne Gangster, Geiseln und Gewalt auskommt. von Michael Schmithäuser

Das Genre der Lichtpistolen-Shooter sorgt für rege Diskussionen und erhitzte Gemüter. Die einen finden es grenzenlos cool, mit einer Plastikwumme Pixelmännchen vom Bildschirm zu fegen, die anderen verabscheuen diese Form der Gewaltdarstellung. Zumeist bereitet die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften den aufkeimenden Diskussionen ein schnelles Ende und befördert die betreffenden Titel flugs auf den Index.

Ein Spiel, an dem die BPjS sicher keinen Anstoß nimmt, ist die brandneue Namco-Produktion Point Blank. Die Arcade-Profis aus dem fernen Japan präsentieren einen familienfreundlichen Shooter, in dem garantiert keine Menschen zu Schaden kommen. Wer nun denkt, die fröhliche Ballerei würde dadurch an spielerischem Reiz verlieren, irrt gewaltig: Point Blank ist das abwechslungsreichste Lightgun-Spektaktel aller Zeiten.

Schießen & Schmunzeln

Nach dem Einschalten stellen sich die Protagonisten Dr. Dan und Dr. Don vor, zwei ausgeflippte Forscher und Weltenbummler. Die beiden niedlichen Comic-Männchen begleiten Sie durch's ganze Spiel – oder besser gesagt, durch die ganzen

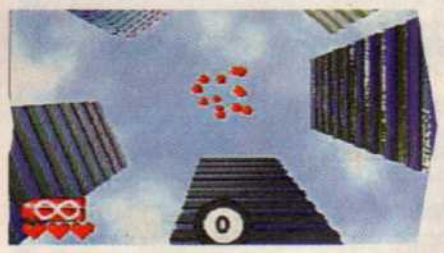
"In Point Blank schießt man auf..."



...fahrende Autos...



...stehende Autos...



...schwebende Ballons...



...chinesische Drachen...



...und Geldscheine.



...Schnapsflaschen...



...brennende Fackeln...



...Gummienten...

HASTA LA VISTA, BABY!

SONY PLAYSTATION

GAMES

ADIDAS POWER SOCCER 2	DA	79,90
AIR RACE	DA	89,90
ALUNDRA (06/98)	**KD**	**89,90**
AYRTON SENNA CART DUEL 2	KD	49,90
BAPHOMETS FLUCH 2	KD	89,90
BATMAN & ROBIN	**KD**	**89,90**
BLOODY ROAR	DA	79,90
BREATH OF FIRE 3 (06/98)	**DA**	**85,90**
BUSHIDO BLADE	KD	79,90
BUST A MOVE 3	DA	69,90
C&C: ALARMSTUFE ROT	KD	89,90
COLIN MAC RAE RALLY (06/98)	**DA**	**89,90**
COOL BOARDERS 2	DA	79,90
CRASH BANDICOOT 2	DA	89,90
CYBALL / DEADBALL ZONE	**DA**	**85,90**
DARK OMEN	KD	89,90
DEATHTRAP DUNGEON	**KD**	**99,90**
DIABLO	KD	89,90
DUNGEON KEEPER (07/98)	**KD**	**89,90**
DYNASTY WARRIORS	DA	85,90
FIFA '98 - DIE WM-QUALIFIKATION	**KD**	**89,90**
FIGHTING FORCE	DA	89,90
FINAL FANTASY VII	KD	99,90
GEX 3D - ENTER THE GECKO	DA	89,90
GOLDEN GOAL	**DA**	**85,90**
GRAN TURISMO	**KD**	**89,90**

GRAN TURISMO FUN PAKET
INCL. GRAN TURISMO, DEM DUAL SHOCK GAME PAD UND EINER 16 MEG MEMORY CARD **KD** **179,90**

GRAND THEFT AUTO	KD	79,90
JERSEY DEVIL	DA	49,90
KICK OFF WORLD	**KD**	**85,90**
KULA WORLD (06/98)	**DA**	**89,90**
LUCKY LUKE	**KD**	**89,90**
M.D.K. INCL. SOUNDTRACK CD	DA	49,90
MAGIC - THE GATHERING	KD	49,90
MEN IN BLACK	**KD**	**89,90**
NAGANO OLYMPIC GAMES	**KD**	**89,90**
NBA PRO 98	**KD**	**89,90**
NEED FOR SPEED 3	**KD**	**89,90**

NEED FOR SPEED 3 VON ELECTRONIC ARTS INCL. GAMESTER LENKRAD + PEDALE **KD** **179,90**

NEWMAN HAAS RACING	KD	89,90
NHL 98	KD	89,90
NHL FACE OFF 98	**KD**	**79,90**
NHL POWERPLAY HOCKEY 98	**KD**	**85,90**
NIGHTMARE CREATURES	DA	89,90
ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE	KD	85,90
ONE	**KD**	**89,90**
PITFALL 3D - BEYOND THE JUNGLE	KD	89,90
PREMIERE MANAGER 98	**DA**	**94,90**
PRO PINBALL - TIMESHOCK	**DA**	**85,90**
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	KD	79,90
RIVEN - SEQUEL TO MYST (5 CDs)	KD	99,90
SNOWRACERS 98	**DA**	**49,90**
SPAWN	KD	79,90
STAR WARS: MASTERS O. T. TERÄS KÄSI	KD	85,90
STREETFIGHTER COLLECTION	**KD**	**85,90**
SUPER MATCH SOCCER	**KD**	**79,90**
SUPER PANG COLLECTION	**DA**	**85,90**
TEKKEN 3 US-/JAPAN-VERSION	**E**	**119,90**
THEME HOSPITAL	**KD**	**89,90**
TOCA - TOURING CAR CHAMPIONSHIP	KD	89,90
TOMB RAIDER II	KD	89,90
TOMMY MÄKKINEN WORLD RALLY	**KD**	**85,90**
UBIK	KD	85,90
VIGILANTE 8 (06/98)	**KD**	**85,90**
VMX RACING	KD	85,90
VR BASEBALL 99 (06/98)	**DA**	**89,90**
WARCRAFT II	KD	89,90
WARGAMES (06/98)	**KD**	**89,90**
WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY 98	KD	89,90
WCW VS. THE WORLD	KD	89,90
WCW NITRO (06/98)	**DA**	**89,90**
WORLD LEAGUE SOCCER 98	**DA**	**89,90**
XENOCRACY	**KD**	**85,90**

PLATINUM RANGE

BUST A MOVE 2 PLATINUM	DA	44,90
CRASH BANDICOOT 1 PLATINUM	**DA**	**44,90**
DESTRUCTION DERBY 2 PLATINUM	KD	44,90
FORMEL 1 PLATINUM	**KD**	**44,90**
INT. TRACK & FIELD	DA	44,90
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO PLAT.	**KD**	**44,90**
MECHWARRIOR 2 PLATINUM	DA	44,90
MICRO MACHINES V3 PLATINUM	KD	44,90
PANDEMONIUM PLATINUM	**DA**	**44,90**
PORSCHE CHALLENGE PLATINUM	DA	44,90
TEKKEN 2 PLATINUM	**KD**	**44,90**
TOMB RAIDER 1	**KD**	**44,90**
WIPEOUT 2097 PLATINUM	KD	44,90

GAMES DES MONATS





- Symbolabbildung -





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 4.90 DM, Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 24.00 DM. Software ab 180 DM Warenwert pro Sendung wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert. Ladenpreise können variieren!!!

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 13^{30} - 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 - 13 Uhr + 15 - 19 Uhr, Sa. 10 - 14 Uhr

WIAL Shop Ingolstadt
Ballhausgasse 2
-Direkt am Schloss-
Mo. - Fr. 10 - 19 Uhr, Sa. 10 - 14 Uhr

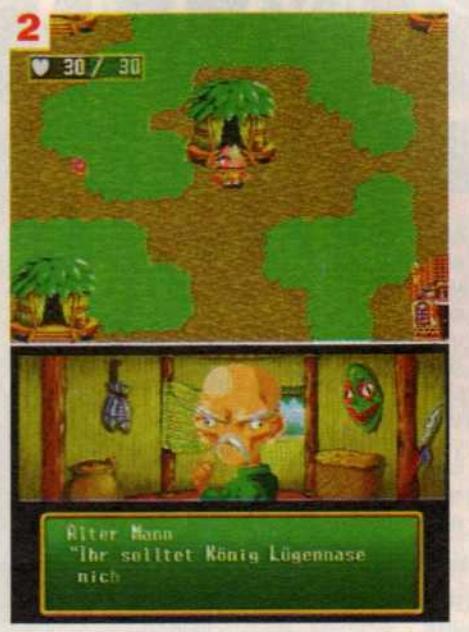
WIAL Shop Gera
Kurt-Keicher-Str. 1
07546 Gera
Mo. - Fr. 10 - 13 Uhr + 13.30 - 18.30 Uhr,
Sa. 9 - 13 Uhr

ACCESSORIES

PLAYSTATION GRUNDGERÄT	DA	299,00
ANALOG JOYSTICK	DA	119,00
ANTENNENKABEL	DA	29,90
DUAL SHOCK CONTROLLER	**DA**	**55,90**
GAMEBUSTER CHEAT-MODUL	DA	79,90
GAMESTER II LENRAD INCL. PEDALE	**DA**	**109,90**
INFRAROT PADS (2 STCK.)	DA	59,90
LARA CROFT FIGUR (KUNSTSTOFF)		**79,90**
MEMORY CARD 16 MEG TRANSPARENT	**DA**	**59,90**
PSX JOYPAD TRANSP./GRAU/SCHWARZ	**DA**	**24,90**
PSX II JOYPAD MIT TURBO U. DAUERFEUER		**29,90**
RGB SCART KABEL	DA	19,90
TASCHE INCL. PAD UND MEMORY CARD	DA	79,90

(1) Nach getaner Arbeit folgt eine Analyse und – wenn Sie genug Zielwasser getrunken haben – ein Eintrag in die Highscore-Liste. (2) Im Quest-Modus erforschen Sie mit Dan und Don die Insel Point Blank





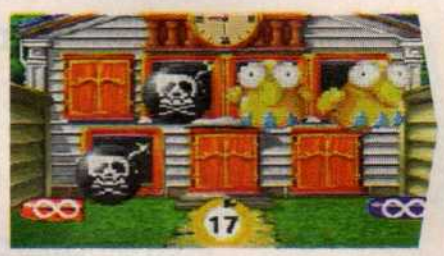
Spiele. Denn Point Blank ist ein Sammelsurium von mehr als 70 unterschiedlichen Geschicklichkeitsprüfungen, die Ihre Zielgenauigkeit auf eine harte Probe stellen. Beim Design der friedlichen Schießereien haben sich die Entwickler kräftig ins Zeug gelegt und jede Menge Kreativität bewiesen. Auf dem Jahrmarkt stellen Sie Ihre Schießkünste an Stofftieren, Gummienten oder Flaschen unter Beweis. Dabei müssen Sie aufpassen, nur die Enten einer bestimmten Farbe zu treffen oder nur solche Plüschis aufs Korn zu nehmen, die ihnen in einem Beispielfenster am oberen Bildrand präsentiert werden. Natürlich rauschen die Ziele meist in einem Affenzahn über den Bildschirm oder tauchen urplötzlich und unvermittelt auf.

Point Blank ist das abwechslungsreichste Lightgun-Spektaktel aller Zeiten.

Die diversen Schießstand-Level fallen besonders knifflig aus: Mal müssen Sie so schnell wie möglich eine Reihe von Zielscheiben treffen, mal kommt es eher auf gezielte Schüsse in die Scheibenmitte an. Ein besonderer Spaß sind die Schnellfeuer-Partien: Dabei müssen z.B. ein nagelneues Auto innerhalb weniger Sekunden in einen Schrotthaufen verwandeln. Das Gegenteil der Schnellfeuer-Orgien sind die Geschicklichkeitstests, bei denen Sie nur eine einzige Patrone im Magazin haben, um damit einen Apfel von Dr. Dons Kopf zu blasen oder eine lästige Stubenfliege zu erledigen. In den Comic-Levels avancieren Sie zum Leibwächter der beiden Doktoren und müssen diese aus allerlei mißlichen Lagen befreien. Am Amazonas schnappen bissige Piranhas nach Dan und Don, über dem Meer bekommen es die Forscher mit gefährlichen Vogelschwärmen zu tun, und im Dschungel werden die ärmsten von Eingeborenen mit Fackeln beworfen. Sie als tapferer Beschützer müssen die Gefahrenquellen mit Ihrer Lightgun eliminieren, bevor einer Ihrer Schutzbefohlenen davon getroffen wird. Um auch den Fans knallharter Shooter ein wenig zielgruppengerechte Unterhaltung zu bieten, darf auch auf Schurken und Verbrecher geschossen werden – dabei handelt es sich allerdings um Pappkameraden, die, auf Holzpflöcke montiert, über den Bildschirm gleiten. Wem das zu realistisch ist, der kann sich ja an den eher abstrakten Leveln versuchen – zum Beispiel dem rotierenden 3D-Würfel, den sich immer wieder teilenden Bällen oder den kniffligen Zahlen- und Buchstabenreihen. Oder wie wär's mit einer Runde Skelettjagd auf dem Friedhof? Oder mit einem Ausflug in den Weltraum, um Meteoriten abzuschießen? Oder einem Duell mit einem chinesischen Drachen? Oder...

Sie sehen: Abwechslungsreicher geht's wirklich nicht mehr. Und als ob das alles nicht schon genug wäre, hat Namco seinem neuesten GunCon-Spektakel auch noch einen ganzen Sack voller Spielmodi spendiert. Der Arcade-Modus basiert auf dem Automaten. Dabei geht es darum, mit drei "Leben" möglichst viele Level durchzuspielen und das Punktekonto ordentlich aufzufüllen. Ein Leben verlieren Sie dann, wenn Sie das vorgegebene Ziel nicht erreichen ("Feuern Sie innerhalb von zehn Sekunden 40 mal auf das Auto" oder "Treffen Sie mindestens 35 Gummienten"). Auch der Abschuß einer Bombe, eines andersfarbigen Ziels oder einer Pappmaché-Geisel kostet Sie ein Bildschirmleben.

"Außerdem schießt man noch auf..."



...Bomben & Kücken...



...bissige Piranhas...



...bunte Memory-Steine...



...Jahrmarkt-Krimskrams...



...und 3D-Würfel.



...Pappkameraden...



...Porzellanteller...



...Computer-Tastaturen...



Im "Special Mode" finden Sie neue, speziell für die PlayStation-Version entwickelte Level. Wer ein wenig üben möchte, kann das im "Triaining Mode" tun – inklusive statistischer Auswertung Ihrer Treffergenauigkeit. Im "Quest Mode" gehen Sie mit Dr. Dan und Dr. Don im Stile eines Abenteuerspiels auf Entdeckungsreise. Per Schuß auf den Bildschirm sagen Sie den beiden, wo's langgeht. Hinter Bäumen und Häusern verstecken sich die aus den anderen Modi bekannten Geschicklichkeitsprüfungen.

Und damit Sie nicht alleine vor dem Bildschirm harren müssen, können Sie im "Party Mode" fröhliche Ausscheidungskämpfe und ganze Turnierserien mit bis zu acht Mitspielern veranstalten. Gerade in der Gruppe kennt der Spielspaß keine Grenzen.

Unterm Strich ist Point Blank ein rundum gelungenes Lichtpistolen-Vergnügen für Jung und Alt, das Sie und Ihre Freunde wochenlang an den Bildschirm fesseln wird. Siehe da – es geht auch ohne Gewalt und Blutvergießen!

pat

PlayStation

Point Blank

Meine Meinung: Nachdem ich das erste Mal vom neuesten GunCon-Streich der Jungs von Namco gehört hatte, dachte ich zunächst einmal: "Bäh! Bitte keines dieser langweiligen Rummelplatz-Spielchen ohne Action und Spannung!". Doch als ich dann die graue Wumme auf den Bildschirm richtete, ließ ich ganz schnell von allen Vorurteilen ab. Bis man alle Spielchen in Point Blank gesehen hat, vergehen mindestens zwei Abende, und bis man jedes einzelne richtig beherrscht, dürften ein paar Wochen ins Land ziehen. Vor dem Ideenreichtum der Entwickler ziehe ich den Hut. Grafik und Sound präsentieren sich eher zweckmäßig. Dennoch ist der Spielspaß kaum zu überbieten. Und wenn sich gar mehrere schießwütige zum fröhlichen Mehrspieler-Duell zusammenfinden, geht so richtig die Post ab.

Michael Schmithäuser

■ GENRE:	**Geschicklichkeit/Action**
■ VERFÜGBAR AB:	**Juni**
■ HERSTELLER:	**Sony Computer Entertainment**
■ ENTWICKLER:	**Namco**
■ SPRACHE DES SPIELS:	**Deutsch**
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	**Deutsch**

■ SPIELIDEE:	2,0	■ MOTIVATION:	1,5
■ GRAFIK:	3,0	■ PREIS/LEISTUNG:	1,5
■ SOUND:	3,0		
■ PRÄSENTATION:	2,0	GESAMTWERTUNG:	**1,9**
■ GAMEPLAY:	1,0		

CHEATHEFTE & KOMPLETTLÖSUNGEN PSX - N64 - SAT - SNES

Alle Hefte komplett in Deutsch!

Je Heft 14,80 DM

LÖSUNGSHEFTE:
Je Heft nur 14,80 DM
Abes Oddyssee
Alien Trilogy
Ark of Time
Baphomets Fluch 2
Blazing Dragons
Broken Helix
Casper
Castlevania
Clock Tower
Command & Conq. 1
Command & Conq. 2
Discworld 2
Excalibur
Exhumed
G-Police
Hercs Adventure
Kings Field
Legacy of Kain
MDK
Nightmare Creatures
One*
Resident Evil
Resident Evil DC
Riven - Myst 2
Suikoden
Syndicate Wars
Tekken 3 (US-39 DM)
The Note
Tomb Raider
Turok (N64)
Vandal Hearts
Wing Commander 3
Wing Commander 4
X-Com
Z
Neuheiten auf Anfrage

PLAYSTATION CHEATHEFT
Mehr als 1000 Cheats, Codes, und Tips zu 150 PlayStation Spielen!

PLAYSTATION CHEATHEFT 2
Die zweite Ausgabe wieder mit Hunderten Cheats, Tips & Tricks für Ihre PlayStation

PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT
Mehr als Tausend Game Buster Codes zu 170 PlayStation Spielen.

PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT 2
Die zweite Ausgabe mit über 500 Codes zu ca. 100 Spielen!

PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT 3
Hunderte Top Aktuelle & Exklusive Game Buster Codes.
(U. a. FF7, [redacted] One, Deathrap Dungeon, Gran Turismo, Theme Hospital, Diablo, Gex 3D usw. - Alle Codes für Deutsche Pal-Spiele!!)

NINTENDO 64 CHEATHEFT
Cheats, Codes & Action Replay Codes zu 35 N64 Spielen + Mario 64 120* Lösung

PLAYSTATION LÖSUNGSHEFT 1
Lösungen für: Baphomets Fluch, Discworld, Myst, Stadt der verlorenen Kinder

PLAYSTATION LÖSUNGSHEFT 3
Lösungen für: D, Fade to Black & Chronicles of the Sword

PLAYSTATION BEAT EM UP 2
Moves für: Battle A. Toshinden 1 & 3, Power Move Pro Wrestling, Primal Rage, SF Alpha, WWF Arcade

PLAYSTATION BEAT EM UP 1
Moves für: Iron & Blood, Soul Edge, Star Gladiator, Tekken 1 & 2, Tobal No1, WWF - In your House

PLAYSTATION LÖSUNGSHEFT 2
Lösungen für: Alone in the Dark, Overblood, Swagman, Warcraft 2

Deathrap Dung.	99,00	Skull Monkeys	79,00
Gex 2	99,00	RGB Kabel	19,00
[redacted]		Game Buster	
Pitfall 3 D	99,00	inkl. Codeheft (N64-109)	99,-

Deutsche Lösungsbücher: Deathrap Dungeon (19,95), Yoshi's Story (24,80)
US-Lösungsbücher - Je 39,00: Alundra, Crash Bandicot 2, Gex 2 uvm.

[redacted]

FINAL FANTASY 7 LÖSUNGSBUCH 29,80,-
TOMB RAIDER 2 LÖSUNGSBUCH 19,95,-

Porto: Vorkasse 3,00 DM, Nachnahme 9,50 DM, Ausland: nur Vorkasse 10,00 DM (Software 20,00 DM) - Ab 6 Heften liefern wir Portofrei! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! *= Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!

PlayStation ist ein eingetragenes Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Action Replay & Game Buster sind eingetragene Warenzeichen der Datelash GmbH.

www.Spieleloesungen.de Händleranfragen erwünscht!

CDG MEDIA - AUF DEN SANDBERGEN 5 - 21337 LÜNEBURG

TEL: 04131 / 850610

Tel. Bestellannahme: Mo-Fr. 8-21 Uhr - Sa. 8-14 Uhr

FAX: 04131 / 850620

UMBAUSATZ Für PLAYSTATION

2 Jahre Vollgarantie

S & S COMPUTER

Weberstr.79

45879 Gelsenkirchen

Bestell Hotline 0209 / 179610

Bestell Faxline 0209 / 1796199

!!! auch andere PSX Artikel !!!

Der Umbausatz wird zusätzlich in die PSX eingebaut und ermöglicht das Spielen von Import (jap , us) Spielen.

!!! ANLEITUNG IN FARBE!!!



Angebot:

ab	1 Chip	a´ 19,90 DM
ab	5 Chip	a´ 15,00 DM
ab	10 Chip´s	a´ 12,50 DM
ab	15 Chip´s	a´ 11,00 DM
ab	20 Chip´s	a´ 10,00 DM
ab	25 Chip´s	a´ 8,50 DM
ab	50 Chip´s	a´ 6,00 DM
ab	100 Chip´s	a´ 5,40 DM
ab	250 Chip´s	a´ 4,90 DM
ab	500 Chip´s	a´ 3,50 DM
ab	1000 Chip´s	a´ 2,90 DM

je Bestellung nur 1 Anleitung oder 0,45 DM pro Anleitung !

UMBAUSATZ Für PLAYSTATION

UMBAUSATZ für PLAYSTATION

UMBAUSATZ für PLAYSTATION



[1], [2] Haben Sie alle vier Schlüssel gefunden, dürfen Sie zum Duell gegen den finsteren Bizley antreten. [3] Welch Glück! Ein großer Stern, ein Reparaturset und ein Teleporter. [4] Die gute Ma schießt mit einem ihrem Alter angemessenen Vorderlader. [5] Das Streckendesign ist allererste Sahne.









PlayTip PlayStation Magazin 7/98

Wreckin Crew

Nach der Flut der ultrarealistischen Racer mutet "Wreckin Crew" wie ein Relikt aus den Kinderschuhen der PlayStation an. Dabei setzt dieses Game nicht nur neue Maßstäbe im Funracer-Genre – es macht auch tierisch Spaß! von Artur Hoffmann

Warten Sie auf den PlayTest in einer der nächsten Ausgaben. Mit diesem Satz beendeten wir die Vorstellung der Previewversion. Allerdings sind seitdem nicht nur Monate, sondern mehr als ein Jahr vergangen (Ausgabe 4/97)! Nun werden Sie sich zurecht fragen, was in der Zwischenzeit passierte: War die Steuerfahndung im Haus? Feierte die Entwicklercrew die positiven Vorberichte zu exzessiv? Legte das "NT Service Pack 2" das ganze Netzwerk lahm? Alles falsch. Quickdraw Developments nutzte die vergangenen 15 Monate, um sowohl das Gameplay als auch die Grafik zu überarbeiten. Das Ergebnis ist ein Funracer, der das Genre neu definiert.

Ein Heidenspaß!

Ein Funracer fällt im allgemeinen durch abgefahrene Charaktere, witzige Karossen und eine comicartige Grafik auf. Wreckin Crew punktet in allen drei Disziplinen. Die acht standardmäßigen Fahrer sitzen auf witzigen Nachbildungen echter US-Automobile, wie z.B. einer Corvette, einem Pick-Up und dem weltbekannten Willys Jeep. Die Fahrzeuge unterscheiden sich dabei nicht nur optisch, sondern weisen auch vollkommen individuelle Eigenarten auf. Diese sind in die Bereiche Geschwindigkeit, Gewicht, Panzerung, Grip und Beschleunigung aufgeteilt. Da die Strecken von unzähligen Hindernissen, wie Straßenbahnen, Fahrkartenautomaten oder Zapfsäulen gesäumt werden, ist eine gute Panzerung ebenso wichtig wie eine flotte Beschleunigung.

Das herausragendste Merkmal der Mini-Boliden ist aber die Bewaffnung. Jeder Fahrer besitzt neben einer Standardwaffe, die mit R1 bzw. L1 zur Seite abgefeuert wird, zwei zusätzliche Special Moves, die nur wenig mit einer Waffe im herkömmlichen Sinne zu tun haben. So werfen Sie, je nach gewähltem Fahrzeug, Hühner und Schweine, Geldscheine oder Magneten aus dem Kofferraum. Noch obskurer wird die ganze Angelegenheit bei

Kleine Details, wie landende Flugzeuge, wild schwingende Schiffschaukeln sowie die witzigen Sekundärwaffen, zeigen, daß die Programmierer mit großer Begeisterung zu Werke gingen.

ferngesteuerten Autos, die bei Berührung explodieren, Leichensäcken, die zum Schleudern verführen oder einem Hypnotiseur, der die nachfolgen-

Videospiele ohne Kompromisse

Die Freiheit 14 - 34117 Kassel
Tel. + Fax : 0561 / 12477
Versand Tel.: 0561 / 7393801

Sony Playstation

Spiele für 45,- DM

PLATINUM

Air Combat
Alien Trilogy
Destruction Derby 2
Fade to Black
Fifa Soccer 96
Int. Super Star Soccer Pro
Int. Track and Field
Micro Machines
Pandemonium
Porsche Chall.
Rayman
Ridge Racer
Road Rash
Soul Blade
Soviet Strike
Tekken
Tekken 2
Tomb Raider
Thunderhawk 2
True Pinball
Worms
Wipe Out 2097

Spiele für 49,90,- DM

Agent Armstrong
Bugraiders us. Vers.
Discrupter dt.
Lost Vikings 2
Machine Hunter
Mechwarrior 2
Nanotek Warrior
Poed
Riot
Road Rage
Spieder
Tunnel B1

CD Hülle kaputt???
kein Problem -
wir liefern euch Ersatz
Stk. 2,90,- DM

Leon und Claire 2 dt.
95,-

Spiele für 69,90,- DM

Ceasar´s Palace
Frogger
K1 Arena Fighters
NHL Face off dt.
Tetris Plus
Z

Spiele für 79,90,- DM

Air Race
Bloody Roar dt.
Bushido Blade dt.
Castlevania
Critical Depth
Midnight Run
NHL 98
Reboot dt.
Resident Evil D- Cut
Risiko
Skullmonkeys dt.

Spiele für 89,90,- DM

Adidas Power Soccer 2
Alundra dt.
Ark of Time dt.
Armoredcore
Batman & Robin dt.
Clock Tower dt.
Colony Wars
Cool Boarders 2
Crash Bandicoot 2
Croc
Deathtrap Dungeon dt
Diablo
Felony 11 - 79
Fifa 98
Fifa WM Frankreich 98 dt.
Forsaken dt.
Gex 3D
Grand Theft Auto
Gran Turismo dt.
Herc´s Adv. dt.
Indy car dt.
Isnogud
Jersey Devil dt.
Jet Rider 2
Klonoa dt.
Lucky Luke dt.
Man in Black dt.
Marvel Super Heroes dt.
Masters of Teräs Käsi
Maximum Force dt.
Medie Evil
MEKUN 3D
Moto Racer
Nagano ´98
NBA Life 98 dt.
NBA Pro ´98
Need for Speed 3
Newman Haas dt.
Nightmare Creatures
One dt.
Pandemonium 2
Pitfall 3D
Point Blank
Power Boats
Rage Racer
Rascal dt.
Rapid Racer dt.
Road Rash 3D dt.
Rock & Roll Racing 2 dt.
Shadown Masters dt.
Steel Reign
Street Fighter Ex plus a.
Super Pang dt.
Test Drive 4
Theme Hospital dt.
Time Shock dt.
Treasures of the Deep dt.
Tomb Raider 2
V Rally
Warhammer dt.
Z + Lösungshilfe

Komplettlösungen
14,80,- DM

Spiele - Spiele

Baphomets Fluch 2 + Lösungshilfe	99,90,- DM
Baphomets Fluch 2 + Maus	129,90,- DM
Broken Helix	94,90,- DM
Bushido Blade 2 jp.	139,90,- DM
Command & Conquer 2	99,90,- DM
Dead or Alive us.	129,90,- DM
Einhänder jp.	129,90,- DM
Final Fantasy 7	94,90,- DM
Fighting Force	99,90,- DM
Ninja (Tencho) dt.	139,90,- DM
Parasite Eve jp.	149,90,- DM
R- Tybes Coll. jp.	129,90,- DM
Leon und Claire 2 us.	139,90,- DM
Riven Myst. 2	114,90,- DM
Tekken 3 us.	139,90,- DM
Z + Maus	119,90,- DM

Weitere Titel ab Lager lieferbar !!!
Alle Artikel werden grundsätzlich per NN zzgl. 10 DM Versandkosten verschickt. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 30 berechnet.

Ab 250,- DM
(ohne Hardware)
Versandkosten frei !

Preis Tip !
N64
NHL Breakaway
dt. 105,-

Preis Tip !
Yoshi Story dt.
79,90,-

NEU - NEU - NEU
Gehäuse Airbrush
Motive nach Wahl
300,- DM

Dual Shock Pad -PSX
59,90,-

Ladenpreise können abweichen !

T- Shirt
Leon und Claire 2
39,90,-
(Größen L, XL)

Gran Turismo dt.
89,90

HARDWARE - PSX

Sony Playstation	289,90,- DM
Sony Playstation + Umbau (für Importspiele, Raubkopien nicht spielbar)	359,90,- DM
Gun Blaster für PSX / Sat	49,90,- DM
Game Buster (original Data Flash)	89,90,- DM
Pad original Sony	39,90,- DM
Pad (Edge)	24,90,- DM
Memory Card (Nachbau)	24,90,- DM
Memory Card 15 Block original	39,90,- DM
Memory Card 120 Block	59,90,- DM
Memory Card 360 Block	79,90,- DM
Memory Card 720 Block	99,90,- DM

HARDWARE - PSX

Konami Gun	59,90,- DM
Erazer Gun (G- Con)	79,90,- DM
Sony Bag (Memory Card + Pad + Tasche)	79,90,- DM
Sony Maus	49,90,- DM
Infrarot Pad´s (2 Stück, kabellos super Funktion)	69,90,- DM
Rf Unit TV Adapter	29,90,- DM
Analog Pad	49,90,- DM
RGB Kabel	29,90,- DM
Pad Verlängerung	14,90,- DM
Umbauchip incl. Anleitung (keine Raubkopien spielbar)	19,90,- DM
Gun mit Laser Pointer	99,90,- DM

Nintendo 64

Spiele

Aerofighter Assault	139,90,- DM
Blast Corps	114,90,- DM
Bomberman	89,90,- DM
Bust a Move 2 dt.	99,90,- DM
Cruisi'n' USA	89,90,- DM
Chameleon Twist	89,90,- DM
Diddy Kong Racing	89,90,- DM
Extreme G.	119,90,- DM
F1 Pole Position	89,90,- DM
Fifa 98	139,90,- DM
Fifa WM Frankreich 98 dt.	129,90,- DM
Fighters Destiny	129,90,- DM
Forsaken	129,90,- DM
Frogger 64	149,90,- DM
Geomon "Mystical Ninja"	149,90,- DM
G.A.S.P.	139,90,- DM
Int. Superstar Soccer	129,90,- DM
Lylad Wars incl. Rumble	129,90,- DM
Mace the Dark Age	149,90,- DM
Mario Kart	89,90,- DM
MEKUN 3D	149,90,- DM
Mischiet Makers	79,90,- DM
Nagano 98	139,90,- DM
NBA Pro 98	129,90,- DM
NHL Breakaway	105,- DM
Snowboard Kid´s	84,90,- DM
Super Mario + Spieleberater	109,90,- DM
Turok UNCUT	129,90,- DM
Tetrisphere	89,90,- DM
Top Gear Rally	139,90,- DM
WCW VS. NWO	139,90,- DM
Wayne Gretzky 98	139,90,- DM
Yoshi Story	79,90,- DM

Hardware

Nintendo 64	289,00,- DM
Pad´s orgi.	49,90,- DM
Rumble Pak + Memory	59,90,- DM
Game Buster	99,90,- DM
Memory 256k	19,90,- DM
Memory 1MB	29,90,- DM
Memory 20 in 1	79,90,- DM
Adapter	39,90,- DM
Pad Verl. ca. 150	19,90,- DM
RGB Umbau incl. RGB Kabel	139,90,- DM
Modul Box	**2,90,- DM**

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!!







[1], [2] Ob bei Tageslicht oder in der Nacht, New York ist immer eine Reise wert. [3] In Tunnels wird automatisch in die Ego-Perspektive umgeschaltet.

den Fahrer in seinen Bann zieht. Um aber all diese phantastischen Specials einzusetzen, müssen Sie die in zwei Größen herumliegenden Sterne einsammeln. Je nach Durchschlagskraft der coolen Moves wird Ihnen eine bestimmte Anzahl von Sternen abgezogen. Das Gemeine ist, daß

Die Spanne der Pick-Ups reicht vom Nitroantrieb über einen Teleporter bis hin zu Minen und Reparatursets.

Sie lediglich 40 Sterne mitführen dürfen und bei harten Zusammenstößen um einige erleichtert werden.

Von ebenso großer strategischer Wichtigkeit sind auch die zahlreich vertretenen Extras. Die Spanne reicht dabei vom Nitroantrieb über einen Teleporter bis hin zu Minen und Reparatursets. Allerdings warten auch einige unerfreuliche Pick-Ups auf Sie: Windige Teleporter beamen Sie an eine schlechtere Position, und die Sanduhr macht Sie kurzzeitig zur lahmen Ente.

Somit müssen Sie nicht nur Ihre Gegner, die Strecke und die zahllosen Goodies, sondern auch die goldenen Sterne im Auge behalten. Da soll noch einer behaupten, daß Funracer keine Anforderungen an die Konzentration stellen.

Hohe Motivation

Auf Ihrer Tournee besuchen Sie Sydney, The Mediterranean, New York und den Theme Park. Da jeder dieser Kurse bei Tag und in der Nacht, spiegelverkehrt und im Trainingsmodus befahren werden darf, ergibt das die stolze Summe von insgesamt 20 Strecken. Das Design läßt keinerlei Wünsche offen und führt Sie durch Tunnels, über Brücken, Parkplätze und in Parks.

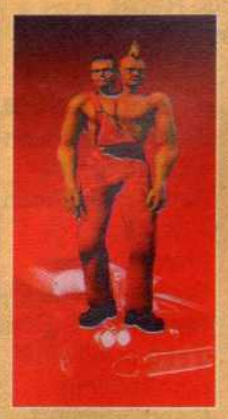
Auch die Auswahl der Spielmodi kann sich sehen lassen: Neben Arcade- und Zeitrennen (jeder Kurs ist anwählbar) wird Sie vor allen der Wettbewerbsmodus für längere Zeit beschäftigen. Hier erwarten Sie die fünf Cupdisziplinen Training, Bronze, Silber, Goldcup und Wettbewerbspokal. Letztere ist besonders wichtig, da Sie nach einem Gesamtsieg den ersten (Gimp) der beiden versteckten Charaktere freischalten. Um auch den Wettbewerbspokal (hier fahren Sie gegen Bizley) zugänglich zu machen, müssen Sie die vier sehr gut versteckten Schlüssel finden.

Besonders cool ist auch die Spezialstrecke (Stunt Track). Hier geht es darum, einen Rundkurs in 60 Sekunden so oft wie möglich zu umfahren. Jedes aufgesammelte Extra sowie gewagte Sprünge bringen Ihnen zusätzliche Sekunden. Nach dem Rennen müssen Sie durch einen gezielten Druck entscheiden, welche Belohnung Sie ins nächste reguläre Race mitnehmen.

Die Grafik begeistert – abgesehen von leichten Pop-Ups und einigen Polygonfehlern – auf ganzer Linie. Vor allem die kleinen Details, wie landende Flugzeuge, wild

Nette Typen!

Beim Design der abgespacten Typen haben sich die Entwickler sehr viel Mühe gegeben. Jeder einzelne Fahrer wurde durch eine Mini-Biographie zum virtuellen Leben erweckt, eine FMV-Sequenz illustriert zudem die Charaktereigenschaften der komischen Typen.

				
Name:	**Ma**	**Sir Cuss**	**Dr. Nitrous**	**Kenny L. Ravitz**
Auto:	**Ford F100 Pick-Up**	**´57 Chevrolet Corvette**	**Ford Popular**	**´49 Mercury**
Waffe:	**Elefantenflinte**	**Eigenentwicklung**	**Elektroschock**	**Uzis**
				
Name:	**I.Q.**	**Lady Bird**	**Cain and Able**	**Kid Kranium**
Auto:	**´34 Ford High Boy**	**Deuce Coupe**	**´59 Chevrolet Corvette**	**´37 Willys Jeep**
Waffe:	**Rottweiler**	**Schweißbrenner**	**Pistole**	**Maschinengewehr**

Mad Catz Lenkrad | Negcon kompatibel | Analogpad kompatibel | Memory card kompatibel | Zwei Spieler





[1] Auf solche coolen Streckenobjekte treffen Sie permanent. [2] Zwei Spieler teilen sich einen Bildschirm.

schwingende Schiffschaukeln, in der Luft schwebende Zeppeline sowie die witzigen Sekundärwaffen, zeigen, daß die Programmierer mit großer Begeisterung zu Werke gingen.

Was aber wäre ein Funracer ohne spannende Multiplayeroption? Aus diesem Grund dürfen Sie sich mit einem menschlichen Konkurrenten via Split-Screen um die goldenen Sterne balgen. Geschwindigkeitseinbußen sind hierbei kaum wahrnehmbar.

Dank drei Schwierigkeitsgraden, der Verringerung der Rundenanzahl (zwischen drei und 15) sowie dem optionalen Verzicht auf Waffen – alle Konkurrenten sitzen in Karts – passen Sie das Game Ihren Bedürfnissen an. Gefahrenen Rekorde werden auf der Memory-Card gespeichert, zur Unterhaltung dürfen Sie sich im Filmraum zehn FMV-Sequenzen zu Gemüte führen. *pat*

PlayStation

Wreckin Crew

Meine Meinung: Nach der "Need for Newman Gran Turismo F1 '97"-Welle tut es gut, mal wieder einen Racer zu spielen, bei dem der Spaß im Vordergrund steht. Trotz des Funs ist Wreckin Crew beileibe kein einfaches Spiel. Aufgrund der unzähligen Pick-Ups, den versteckten Abkürzungen und nicht zuletzt der harten Konkurrenz wird Ihr fahrerisches Können auf eine harte Probe gestellt. Hinzu kommt, daß Sie sich die Wettbewerbe sowie die beiden versteckten Piloten erst "erarbeiten" müssen. So läßt die Motivation niemals nach. Da auch die Grafik (abgesehen von minimalen Pop-Ups), das Gameplay und die Motivation überdurchschnittlich hoch sind, lautet das Fazit: Wreckin Crew ist zweifelsohne der derzeit beste Funracer, den Sie sich für Ihre PlayStation zulegen können. Wer denkt da noch an die diversen "Mario Kart"-Derivate? Ich nicht!

Artur Hoffmann

GENRE:	Wreckin Crew
VERFÜGBAR AB:	Juli
HERSTELLER:	Telstar
ENTWICKLER:	Quickdraw Development
SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

Tekken 3
US-NTSC-Version
DM 99,95
dt. Version auf Anfrage

Memory-Card 1Meg	19,95
Memory-Card 8Meg	39,95
Memory-Card 24Meg	79,95
RGB-Kabel	12,95
Link-Kabel	12,95
Pad	19,95
Gun m. Rückschlag	79,95
HF-Adapter	24,95
Verlängerungskabel	12,95
Game Booster	79,95

C&C2 Gegenschlag	79,95
Alundra	79,95
Frankreich '98	89,95
Forsaken	79,95
Breath of Fire 3	84,95
Gran Tourismo	79,95
Road Rash 3D	89,95
Men in Black	89,95
Treasures o.t. Deep	79,95
Point Blank	79,95

MieKro
MultiMedia GmbH
Bohlweg 66a (Steinwegpassage)
38100 Braunschweig
Tel. 0531/2446060
Fax 0531/2446099
Händleranfragen erwünscht
Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen.
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

TOY STORE
Ankauf + Verkauf + Tausch
Juesseestr. 7 – 37412 Herzberg/Harz
Tel. 0 55 21-17 80 +98 78 63 Fax: 0 55 21-98 78 49

Playstation:		N64:	
Gran Turismo	97,90 DM	Multi Racing Ch.	79,90 DM
Alundra*	97,90 DM	Fighters Des. Gebr.	79,90 DM
Batman & Robin*	89,90 DM	Yoshi's Story	89,90 DM
Bomberman W.*	89,90 DM	Extreme G	89,90 DM
Diablo	97,90 DM	San Francisco Rush	89,90 DM
Forsaken	89,90 DM	Rumble Pack	29,90 DM
Golden Goal '98	99,90 DM	M-Card, klein	29,90 DM
One	89,90 DM	N64-Grundkonsole	299,90 DM
Pitfall 3D	89,90 DM		
MDK	69,90 DM	**Sonstiges:**	
Skull Monkeys	69,90 DM	Yoshi Sammelfiguren (8 verschiedene) je	19,90 DM
Dual Shock Pad	59,90 DM	Resident Evil Pad	79,90 DM
Analog Pad	59,90 DM	diverse neue + gebrauchte Fußballspiele	
Sony Grundgerät	299,90 DM	für PSX + N64 vorrätig	auf Anfrage!
M-Card (15 Block)	27,90 DM		

U.V.M. ... Zuzüglich 7,00 DM Porto & Verpackung. Solange Vorrat reicht !!!
Außerdem ständiger Ankauf Ihrer gebrauchten Konsolen und Spiele!
(Sony, N64, Snes, Nes, Sega, Saturn, Mega Drive, Game Boy ...)
* = Termin lag bei Redaktionsschluß nicht vor!

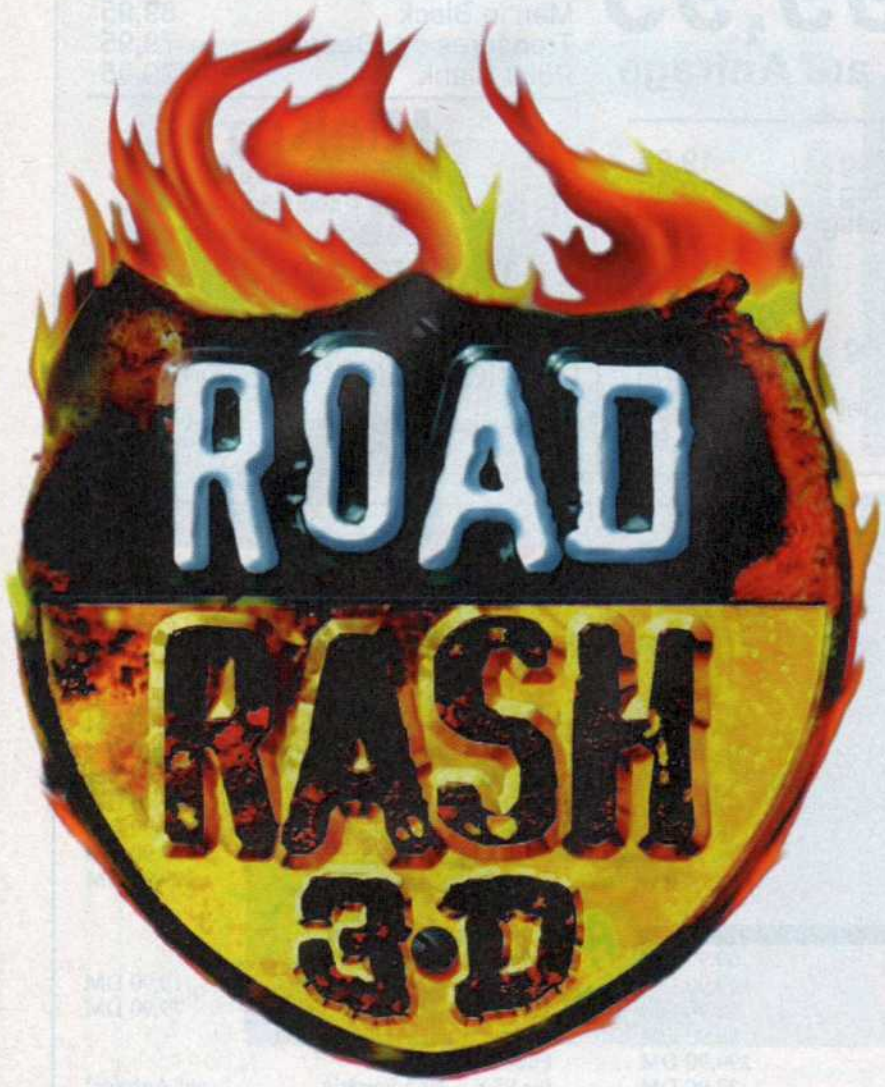
Boot-Chip
(für jap und us)
8,95 DM

Memorycard 1MB.	19,95 DM
Memorycard 24MB	54,95 DM
RGB Kabel	12,95 DM
Link Kabel	12,95 DM
Padverlängerung	12,95 DM
Pad (bunt)	19,95 DM

05331-906262

BauConTec
Triftweg 12
38321 Denkte

http://www.baucontec.de
FAX 05331-906264
Händleranfragen erwünscht!







(1) Jede der vier Gangs vergnügt sich in den Rennpausen in einem eigenen Etablissement: Die "Techgeists" residieren im "Panzer Klub". (2) Aus Freude über den Sieg legt dieser DeSade einen ansehnlichen "Wheely" hin.

Wenn 16 wildgewordene Biker mit 250 Sachen durch die Ortschaft fegen und sich gegenseitig mit Fäusten, Baseballschlägern und Ketten bearbeiten, dann kann es sich nur um die Fortsetzung der beliebten Motorrad-Klopperei "Road Rash" handeln. von Michael Schmithäuser

Motorradfahrer sind notorische Raser, lassen schnell die Fäuste sprechen und bedienen sich eines höchst vulgären Vokabulars. Alles nur Klischees? Dann sollten Sie mal einen Blick auf "Road Rash 3D" werfen. Im neuesten Action-Racer von Electronic Arts dürfen sich Biker so benehmen, wie es ihnen im richtigen Leben die Straßenverkehrsordnung, das Strafgesetzbuch und der Anstand verbieten. Mit 200 Sachen durch die Innenstadt – wen kümmert's? Mal schnell einen unvorsichtigen Fußgänger plattmachen – selber schuld. Dem verhaßten Biker von der gegnerischen Gang während des Überholens den Baseballschläger über die Rübe ziehen – immer feste druff. Und nach dem heißen Rennen bei einem kühlen Bierchen in der Kneipe so richtig die Sau rauslassen – nur zu!





Krieg der Gangs

Inmitten dieser heilen Biker-Welt kämpfen vier verschworene Gangs um die Vorherrschaft auf den Highways. Die "DeSades" schmücken sich mit bizarren Latexklamotten und schockierenden Ganzkörper-Tatowierungen. Passend zu ihrem Erscheinungsbild geben sie sich auf der Rennstrecke höchst aggressiv. Ihre "Rat Bikes" sind robuste Spezialanfertigungen, die sich hervorragend für den Einsatz auf den dichtbefahrenen Stadtautobahnen rund um ihr Hauptquartier eignen. Bei den "Kaffe Boys" handelt es sich um geschwindigkeitssüchtige Asiaten, die am liebsten mit vollverkleideten und hochgezüchteten Rennmaschinen über wenig befahrene Landstraßen brausen. Die Mitglieder der "Dewley Gang" sehen genauso aus, wie man sich klassische Rocker vorstellt: bärtige Gesellen, die sich den ganzen Tag den Sound von ZZ Top reinziehen und Easy-Rider-mäßig auf ihren Choppern unterwegs sind. Die Dewleys beanspruchen das weitläufige Küstengebiet für sich. Im nördlichen Bergland mit seinen kurvigen Gebirgspässen haben sich die "Techgeists" angesiedelt. Dabei scheint es sich um deutsche Aussteiger zu handeln, die ihr Hauptquartier auf den Namen "Panzer Klub" getauft und ihre Bikes auf optimales Kurvenverhalten abge-





(1) Wenn ein Gegner zu stark ist, wird er schnell mal mit einem gezielten Kettenhieb ausgebremst. (2) Achtung! Gleich gibt's voll eins auf die Rübe! (3) Die virtuellen Biker legen sich mit quietschenden Reifen in die Kurven. (4) Die vier rivalisierenden Gangs liefern sich erbitterte Duelle.

Wer bringt Sie ins WM-Finale?

Aufbautraining: Die besten Tips&Tricks für die Konsolenliga
Championship: Alle PlayStation-Fußballspiele im Leistungstest
Tabellenführer: WM-Fahrplan für alle Meisterschafts-Spiele in Frankreich
Gipfeltreffen: Interview mit Oliver Bierhoff, Andi Köpke und Fredi Bobic
Endspiel: Große Verlosung. 1. Preis: Ein Ticket zum WM-Finale in Paris



Ab 2.6 im Handel!

Wer läßt Sie den Formel-1 Grand Prix gewinnen?



Ab 24.6 im Handel!

Boxenstop: Über 40 PlayStation-Renner auf dem Prüfstand. Inklusive Spielspaß-Tacho
Zielgerade: Die besten Games im direkten Vergleich: Rennsport, Ralley, Street- und Fun-Racer
Formel-1-Zirkus: Alle Infos, Fakten und Termine topaktuell zur Saison 98
Expertenrunde: Hans Joachim Stuck, Christian Geistdörfer und der „rasende Prinz" Leopold von Bayern als Spieletester
Doppelsieg: Zwei Karten zum GP auf dem Nürburgring zu gewinnen!

Die Sonderhefte vom PlayStation Magazin!

Bestellen Sie, solange der Vorrat reicht!

☐ Ja, schicken Sie mir bitte das PlayStation Sonderheft „Fußball" für DM 12,80 zzgl. 3,- DM für Porto und Verpackung.
☐ Ja, schicken Sie mir bitte das PlayStation Spezial „Formel 1 Racing" für DM 12,80 zzgl. 3,- DM für Porto und Verpackung.
☐ Ja, ich spare mir die Versandkosten. Schicken Sie mir bitte beide Sonderhefte für insgesamt 25.60 DM.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

CP087

Datum, Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Schicken Sie den ausgefüllten Coupon einfach an PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, faxen Sie ihn unter 089-200 281 22 oder bestellen Sie per E-Mail unter weka@csj.de







(1) Guten Flug: Spektakuläre Stunts gehören zum Grundrepertoire der Straßenrowdies. (2) Autsch! Nach einem Sturz landet dieser Biker unsanft auf seinem Hintern. (3) Für diese artistische Einlage würde der gestürzte Fahrer beim Bodenturnen garantiert zehn Punkte einheimsen.

Wilde Straßen-Hatz

"Road Rash" bedeutet frei übersetzt "Straßen-Hatz". Diese Bezeichnung trifft den Nagel auf den Kopf – Road Rash ist ein höllisch schnelles Vergnügen. Ein beherzter Druck auf die Beschleunigungstaste läßt die mörderischen Power-Bikes in fünf Sekunden von 0 auf Tempo 200 sprinten – dagegen erscheinen selbst die mächtigsten "Gran Turismo"-Reisschüsseln und die PS-stärksten "Need for Speed"-Flundern, wie behäbige Trabbis mit Motorschaden. Die sauber programmierte 3D-Engine sorgt dafür, daß der ultimative Geschwindigkeitskick ordentlich 'rüberkommt. Die ansprechend gestalteten Kurse basieren auf realen Kartendaten, die in einer aufwendigen Prozedur in PlayStation-taugliche 3D-Landschaften verwandelt wurden. Sofern man überhaupt von "Kursen" sprechen kann. Denn die Entwickler haben das komplette Straßennetz eines typischen amerikanischen Bezirks digitalisiert und das Geschehen auf mehr als 20 verschiedene Teilstrecken verteilt. Bezaubernde Küstenstraßen wechseln sich mit urbanen Straßenschluchten und eng gewundenen Gebirgspässen ab. Die gefürchteten Pop-Ups der detaillierten Randbauten bleiben trotz der rasend schnellen Animation aus, und dank der überragenden Fernsicht lassen sich auch weit entfernte Haarnadelkurven rechtzeitig ausmachen.

Auch die Biker und ihre Feuerstühle sind eine wahre Augenweide. Die fließenden Bewegungen der Gangmitglieder wurden per Motion Capturing eingefangen, was für einen besonders realistischen Look sorgt. Kurzum: Grafisch ist Road Rash auf der Höhe der Zeit: bunt, abwechslungsreich und pfeilschnell.

Der Sound läßt Biker-Herzen höher schlagen: Die eigens für Road Rash eingespielten Songs verschiedener Independent-Bands sind – natürlich – stark gitarrenlastig und passen hervorragend zum wilden Treiben auf dem Bildschirm. "CIV" steuert schnellen Trash bei, die Tracks von "The Mermen" scheinen direkt aus dem Streifen "Pulp Fiction" entsprungen, und wenn die Combo "Sugar Ray" den Titel "Speed Home California" anschlägt, sind alle zum fröhlichen Headbangen eingeladen.

Volle Dröhnung

Zu dieser prächtigen Soundkulisse dürfen Sie zwölf bärenstarke Zweirad-Modelle gassi führen. Das Spektrum reicht vom flinken und leicht zu beherrschenden Zweitakter mit Rennverkleidung über den schwer zu bändigenden, aber brachial beschleunigenden Chopper, bis hin zum unverschämt schnellen Turbo-Racer "Tsunami XZR 1000". Alle Modelle unterscheiden sich hinsichtlich Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Bodenhaftung und Haltbarkeit. Letzteres ist von besonderer Bedeutung, da bei Road Rash mit harten Bandagen gekämpft wird. Die Kontrahenten kennen kein Pardon, wobei das Abdrängen gegen die Straßenbegrenzung, das Befördern in den Straßengraben und das Schubsen in den Gegenverkehr noch zu den harmloseren Methoden zählen. Kommt Ihnen ein lästiger Gegner zu nahe, halten Sie ihn mit Fausthieben und Fußtrit-

Born to be Wild – die heißen Renner der Gangs

Insgesamt stehen in Road Rash zwölf faszinierende Motorräder zur Auswahl. Hier vier der interessantesten Bikes:



Firecracker 250 RR
Das idealer Einsteiger-Bike von den Kaffe Boys – schnell, wendig und leicht zu handlen.



Pigiron Hammerhead
Das Spitzenmodell der Dewleys: Ein schwerer Chopper mit mörderischer Höchstgeschwindigkeit.



Executioner 1000
Das stärkste der "Rat Bikes" der DeSade-Gang. Furioser Abzug, schwer zu beherrschen.



Dumoto 999
Irgendwie erinnert die Bezeichnung und der Look des Techgeist-Topmodells stark an eine bekannte italienische Manufaktur...

Road Rash ist ein höllisch schnelles Vergnügen - die starke 3D-Engine sorgt dafür, daß der ultimative Geschwindigkeitskick ordentlich 'rüberkommt

Analogpad kompatibel

Memory card kompatibel

ten auf Distanz. Hilft auch das nicht, packen Sie einfach den Holzknüppel, die Fahrradkette oder den Fleischerhaken aus. Möge der Stärkere gewinnen!

An Spieloptionen stehen das obligatorische Zeitrennen, eine "Spritztour" über eine Strecke Ihrer Wahl oder der spannende "Wettkampf" zur Auswahl. Letzterer erstreckt sich über alle verfügbaren Straßenabschnitte im Gebiet der Gangs. Sie starten zu Beginn mit einem Einsteiger-Bike und kassieren je nach Plazierung in den Einzelrennen einen bestimmten Geldbetrag. So sparen Sie sich nach und nach Ihr Traum-Bike zusammen.

In Sachen Multiplayer gibt es eine gute und eine schlechte Nachricht zu vermelden. Die Gute zuerst: Bis zu sechs menschliche Mitspieler können sich im Zeitfahren messen. Und jetzt die schlechte: Es gibt keinen Split-Screen- oder Link-Modus, so daß alle Teilnehmer nacheinander antreten müssen. Bis auf diesen Wermutstropfen ist Road Rash 3D ein rundum gelungener, knallharter und hochmotivierender Arcade-Racer. Und der bislang beste PlayStation-Titel für Motorrad-Fans. *pat*

PlayStation

Road Rash 3D

Meine Meinung:
"Hey Werner, ich hab' da 'n total goiles Moped-Game gesehn! Das ist die volle Dröhnung – da zeigen sie voll die lässigen Filme mit scharfen Bräuten und irren Typen. Und dazu spielen sie voll die abgefahrene Mucke – das kesselt! Später darfste dich selber auf 'nen flotten Schlitten setzen und mit Vollgas durch die Prärie donnern. Mann ey, mir is fast schwindelig geworden, so ist dat da abgegangen. Und dann kommen da noch die fertigen Typen an, die dich vom Moped kicken wollen – doch denen hab ich's ordentlich eingeschenkt mit meinem Baseballschläger. Voll goil, die Scheibe, die mußt du dir auch mal 'reinziehen!".
Anmerkung der Red.: Road Rash ist die rasanteste Rüpel-Rempelei für respektlose Rennmaschinen-Rowdies.
Michael Schmithäuser

GENRE:	**Motorradsimulation**
VERFÜGBAR AB:	**Juli**
HERSTELLER:	**Electronic Arts**
ENTWICKLER:	**Electronic Arts**
SPRACHE DES SPIELS:	**deutsch**
SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

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

Galaxy Mega Play

PlayStation Highlights

Tekken 3 Jp.	89,90
Gran Turismo	89,90
Forsaken	89,90
Golden Goal	89,90
France `98	89,90
Motorhead	89,90
Tenchu Jp.	139,90
Super Match Soc.	89,90
VR Baseball 99	89,90
Super Cross 98	89,90
World Rally Ch.	89,90
Shadow Gunner	89,90
Tennis Arena II	89,90

Boot Chip

US & Jp Importe

> 10	12,95
> 25	11,95
> 50	10,95
> 75	10,50
> 100	9,95
> 125	9,50
> 150	8,95
> 175	8,50
> 350	7,95
> 400	6,50
> 500	5,00

RGB Kabel	19,90
RGB & Audio	29,90
Link Kabel	19,90
Infrarot Pads	69,90
Dual Shock	69,90
Analog Controller	49,90
Edge Pad	29,90
Biohazard Pad	69,90
Tekken 3 Board	99,90
Ultra Racer	79,90
Real Arcade Gun	139,90
15 Block Card	39,90
120 Block Card	69,90
360 Block Card	89,90

PlayStation Multinorm & RGB & Garantie nur 339,90

Hotline 02323 451885

PlayTest

Wild Arms

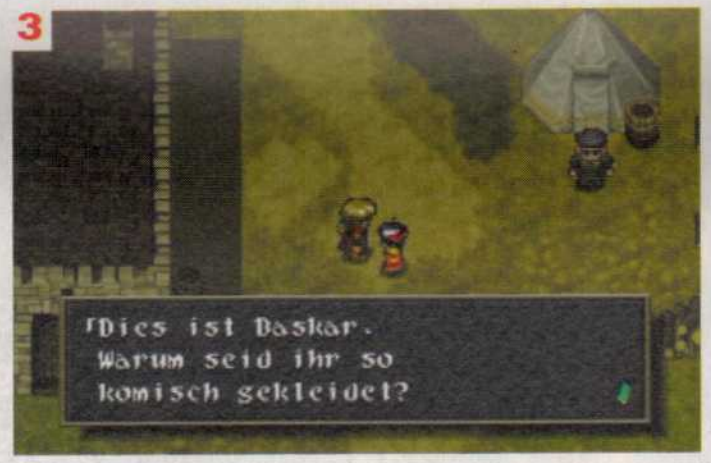
Haben Sie "Final Fantasy VII" durch? Dann kommt hier der Nachschub. Aber Vorsicht: Nahrungsmangel und Wasserentzug durch Dauerspielen hinterlassen bleibende Schäden. von Henrik Fisch

Das ist der Stoff, aus dem fesselnde Rollenspiele gemacht sind: Drei Helden wider Willen treffen sich mehr oder minder zufällig, durchleben fortan haarsträubende Abenteuer und versuchen das Übel in der Welt zu besiegen. Der eine besitzt die seltene Gabe, Waffen einer vergangenen Zeit zu kontrollieren. Leider ist der Gebrauch strengstens untersagt, und als er den Bewohnern seines Dorfes mit seiner Fähigkeit hilft, verjagen sie ihn zum Dank. Der andere ist ein Schatzsucher, und sein Lebenszweck ist die Suche nach der "Superkraft". Die dritte im Bunde ist eine im Kloster aufgewachsene Prinzessin, die obendrein auch noch zaubern kann. Leider respektieren sie ihre Untertanen nur wegen ihres Titels und nicht wegen ihrer Person.

Zu Beginn steuern Sie die drei getrennt voneinander. Jede der Figuren hat eine bestimmte Aufgabe zu erledigen, bevor es im Spielverlauf weitergeht. Dabei überschlagen sich oft die Ereignisse. So befreit der Waffenspezialist z.B. einen Jungen aus einer Höhle. Durch den Kampf mit dem dort ansässigen Monster kommt es zu einem Erdbeben, das ein Gewölbe an einem anderen Ort zum Einsturz bringt. Dort wiederum ist die Ausgrabung eines Artefakts im Gange, das auf einem Fest ausgestellt werden soll. Und kein Artefakt, kein Fest.









[1] Jede Spielfigur hat spezifische Eigenschaften... [2] ...und kann unterschiedliche Gegenstände benutzen. [3] In Gesprächen mit Dorfbewohnern erhält man nützliche Infos... [4] ...und auf Steintafeln finden sich jede Menge Rätsel.

Diese verflochtenen Abläufe ziehen sich durchs ganze Spiel. Doch bleibt alles so übersichtlich, daß Sie immer wissen, was Sie als nächstes tun müssen.

Die drei müssen auch anderweitig zusammenarbeiten: So kontrolliert der Schatzsucher seinen ständigen Begleiter Ranpan, die Flugmaus, um an unerreichbaren Orten Schätze zu bergen oder Schalter zu drücken. Der Waffenmann plaziert Bomben und sprengt damit hinderliche Felsen beiseite. Die Zauberin benutzt einen magischen Wecker, um damit die Zeit zurückzudrehen. Damit können Sie Orte in den Ursprungszustand zurückversetzen, in dem er war, bevor die Helden wild Schalter gedrückt und Felsen gesprengt haben.

Ansichtssache

Das Spiel bietet zwei Ansichten. Normalerweise sehen wir die Figuren in einer Draufsicht schräg von oben (wie bei "Suiko-







[1] Gekämpft wird in einer 3D-Ansicht ähnlich wie bei Final Fantasy VII. [2] Sie dürfen auch die Perspektive ändern. [3] Und natürlich kommt auch jede Menge Zauberei zum Einsatz.

Nur wir haben die exklusive CD mit den spielbaren Demos.

Die einzigartige Demo-CD mit den interessantesten, spielbaren Neuerscheinungen und Previews – als einziges offizielles PlayStation Magazin haben wir die besten Verbindungen in die Spiele-Industrie. Gnadenlose Tests, objektive Zubehörberatung – als mit Abstand erfolgreichstes PlayStation-Magazin Deutschlands sind wir unseren Lesern zur bedingungslosen Unabhängigkeit verpflichtet.

Testen Sie uns jetzt – holen Sie sich die nächsten drei Ausgaben und sparen Sie fast die Hälfte.

Das offizielle PlayStation Magazin – welcome to the original!

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

❑ Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben des offiziellen PlayStation Magazins mit der exklusiven CD-ROM für nur DM 20,- statt DM 38,40! 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,-. 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 Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim 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.

CP087

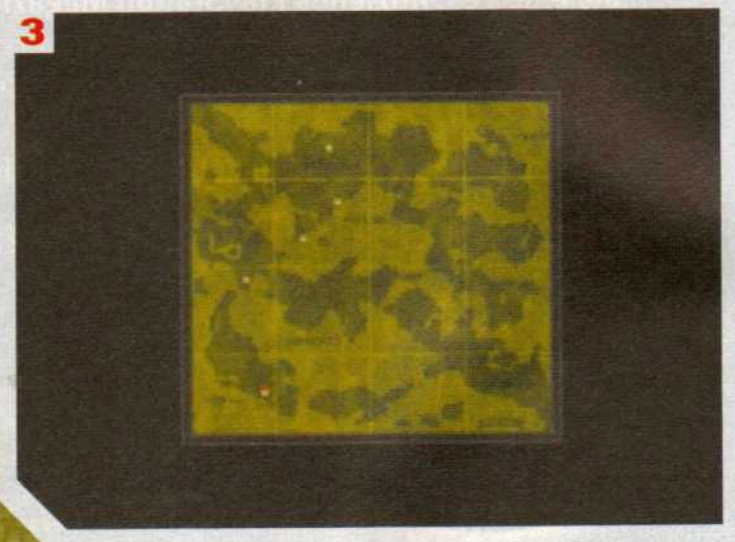
Datum, 2. Unterschrift

Bitte ausgefüllten Coupon an PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken, unter 089 - 202 40 215 faxen oder unter weka@csj.de mailen!

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









[1] Auf der Oberwelt dürfen die Spielfiguren frei herumlaufen. [2] Sobald eine Stadt in Sicht kommt, zoomt die Karte heran. [3] Wer die Übersicht verliert, schaltet auf die Magische Karte mit der Gesamtansicht um. [4] Gespeichert wird bei einem roten Papagei, bei dem man zu Spielbeginn auch die Hauptperson wählt.

den"). So sprechen Sie mit Personen, laufen in Gewölben und Burgen herum und plündern Schatztruhen. Zufällig stoßen Sie dabei auf Monster, die natürlich nichts eiligeres zu tun haben, als Sie zu verprügeln. In diesen Momenten schaltet Wild Arms auf eine 3D-Ansicht um, in der Sie die Kampfaktionen auswählen und die Wirkungen betrachten (à la Final Fantasy VII). Kleiner Gag am Rande: Die Kamera-Perspektive, aus der die Prügelei betrachtet wird, dürfen Sie sich aussuchen.

Ähnlich wie bei Final Fantasy gibt es während der Klopperei einen "Force Level", der während des Kampfes ansteigt. Erreicht er eine bestimmte Stufe, dürfen Ihre Schützlinge einen besonders heftigen Schlag ausführen. Außerdem kontern die Helden mit Gegenangriffen. Ein attackierendes Monster bekommt sofort etwas auf den Deckel, auch wenn der betroffene Charakter seinen Schlag schon ausgeführt hat. Ruckzuck ist auf diese Weise eine Übermacht erledigt. Die Gegner sind dazu erfreulicherweise nicht im Stande, greifen dafür aber mit Gift oder Lähmungen an, welche den Helden auch nach dem Kampf noch zu schaffen machen – zum Glück gibt es Gegenmittel. Nach dem Scharmützel hagelt es Erfahrungspunkte, die gleichmäßig auf die Kämpfer verteilt werden, die nach der siegreichen Schlacht noch bei Bewußtsein sind. Außerdem finden Sie Gegenstände, wie Schwerter und Heiltränke sowie Geld. In der Stadt dürfen Sie sich dafür dann bessere Schwerter und Rüstungen kaufen – der Waffenmann kann sogar seine Wumme erweitern.

Im großen und ganzen ist "Wild Arms" eine Mischung aus Rollenspiel und Action-Adventure. Die RPG-Elemente sorgen für eine Entwicklung der Charaktere, das Action-Adventure steuert die verschiedenen Puzzles in Höhlen und Burgen bei: Hier einen Schalter mit der Flugmaus erreichen, dort Lampen in der richtigen Reihenfolge entzünden, damit eine Tür aufgeht.

Die Mischung macht's

Daß es sich hier um ein Ausnahme-Rollenspiel handelt, merkt man nicht nur durch das stimmungsvolle Intro und das ausgeklügelte, nie zu schwierige Gamedesign – es sind meist die netten Kleinigkeiten, die einem Produkt den letzten Schliff verleihen. Nach ungefähr vier Stunden Spielzeit gibt es z.B. eine große Trauerfeier. Diesen Abschnitt nutzen die Entwickler, um sich vorzustellen: Programmierer, Grafiker und Musiker. Was man normalerweise erst ganz am Schluß zu sehen bekommt, präsentiert sich hier schon mittendrin. Solche und ähnliche



Nicht gerade spielentscheidend, aber immer wieder schön: Die Intro-Sequenz im typischen japanischen Anime-Stil.







ungewöhnlichen Überraschungen werden Sie bei Wild Arms ständig erleben.

Ich habe fertig!

Wild Arms erreichte uns in einer noch nicht ganz fertigen deutschen Testversion, in der auch die Spieltexte eingedeutscht wurden. An einigen Stellen wirkt der Text jedoch etwas arg hopplahopp übersetzt. Kostprobe: "Dieses nicht Schild zerstören" oder "Das heiledne Licht der Hl. Beere mach den Zombie zu Matsch". Letzteres fällt nicht nur durch den Schreibfehler, sondern auch durch die wenig ausgeklügelte Wortwahl auf. Auch über den wertvollen Hinweis "Die Wand sieht hier hier" sind wir gestolpert. Hoffen wir, daß Sony bis zum endgültigen Erscheinen noch einmal die deutschen Texte korrigiert und nicht den gleichen Fehler macht wie bei Final Fantasy VII. *pat*



Jede Spielfigur darf sich einen Kampfpartner aussuchen. Die Helden schlagen gelegentlich sofort zurück, wenn sie ein Monster attackiert. Dann sind sie während eines Schlagabtauschs mehrfach an der Reihe.

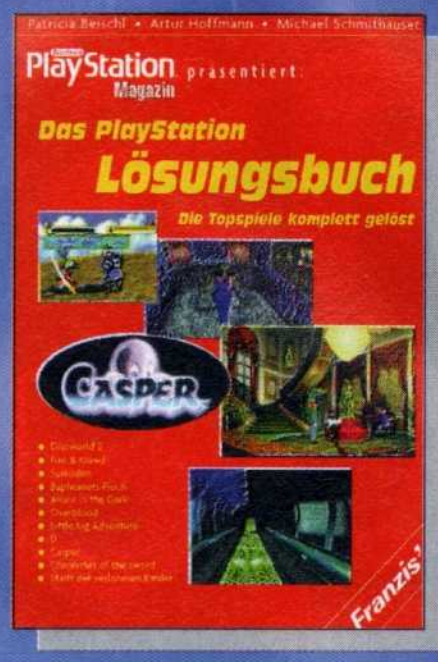
Wild Arms

Meine Meinung: Ich werfe nicht gerne mit Kraftausdrücken um mich, aber hier erlaube ich mir das mal: "Wahnsinn". Vom ersten Moment des Einschaltens der PlayStation bis zum Ausschalten, um diesen Text hier zu schreiben, war ich voll und ganz im Spiel gefangen. Das habe ich seit "Zelda" und Final Fantasy nicht mehr erlebt. Großes Lob auch wegen der Musik, die mir oft mal Schauer über den Rücken gejagt hat, und wegen des stimmungsvollen Intro-Videos. Wer Rollenspiele und Action-Adventures mag und dieses hier nicht kauft, ist selber schuld. So, genug geschrieben. Sie wissen jetzt, was Sie auf ihre nächste Einkaufsliste zu schreiben haben. Ich spiel jetzt weiter und werde mich nicht mehr vom Bildschirm wegbewegen, bis ich Wild Arms durch habe.

Henrik Fisch

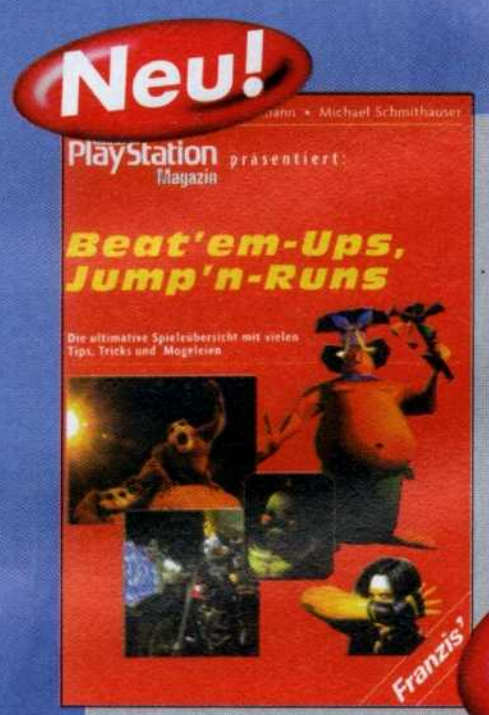
■ GENRE:	Rollenspiel		
■ VERFÜGBAR AB:	Juli		
■ HERSTELLER:	Sony		
■ ENTWICKLER:	Media Vision		
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch		
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch		
■ SPIELIDEE:	2,0	■ MOTIVATION:	1,5
■ GRAFIK:	2,0	■ PREIS/LEISTUNG:	1,5
■ SOUND:	1,5		
■ PRÄSENTATION:	2,0	GESAMTWERTUNG:	1,7
■ GAMEPLAY:	1,5		

DIE ULTIMATIVE SPIELEÜBERSICHT MIT...



Das Playstation Lösungsbuch
1997
ISBN 3-7723-4343-0





Adventures, Rollenspiele, Strategie, Arcade, Geschicklichkeit
1998
ISBN 3-7723-6564-7

öS 182,-/SFr 23,-
DM 24,95

Beat´em-Ups, Jump´n-Runs
1998
ISBN 3-7723-6604-X

...VIELEN TIPS, TRICKS UND MOGELEIEN!

50 Jahre Franzis'

Franzis-Verlag GmbH
Gruber Straße 46a • 85586 Poing
Tel.: 08121/95-1444 • Fax 08121/95-1679
Compuserve 106004, 2214 • http://www.franzis.de

Franzis'

Anschluß gesucht

Kurz vor der weltgrößten Spielemesse E3 drehen die Hardware-Hersteller nochmal ordentlich auf und präsentieren zahllose interessante Accessoires für die PlayStation. von Michael Schmithäuser



Erinnert stark an eine Funkfernbedienung für Modellautos: Der "Ultra Racer" von Interact.

Das Pad mit dem Dreh

Ultra Racer

Mit dem digitalen Standard-Controller mag bei Rennspielen keine rechte Freude aufkommen. Die diversen PlayStation-Lenkräder sind sperrig und nehmen viel Platz in Anspruch, und der Sony Analog Controller läßt Lenkbewegungen aufgrund der geringen Joystick-Hebelwege zur Millimeterarbeit ausarten.

Bleibt nur noch unser Redaktionsfavorit, das ineinander verdrehbare Racepad "neGcon" von Namco. Genau diesen etablierten Controller will Interact mit seinem "Ultra Racer" aus dem Rennen werfen.

Das längliche Pad ist an der Oberseite mit einem drehbaren Mini-Lenkrad bestückt, das sich dank des weichen Schaumstoffrings angenehm anfaßt und rutschfest bedienen läßt. An der Unterseite findet sich eine Art "Abzugshebel" aus Weichgummi. Dieser dient zum stufenlosen Gasgeben und Bremsen. Alternativ können Sie auch mit den beiden analogen Aktionstasten unterhalb des Lenkrades beschleunigen und verzögern. Des weiteren ist der Ultra Racer mit zehn frei programmierbaren, digitalen Knöpfen ausgestattet. Die Anordnung dieser Buttons läßt allerdings zu wünschen übrig: In der Grundeinstellung sind die L- und R-Tasten wie ein Steuerkreuz im Zentrum des Lenkrades angeordnet, während sich die Ersatztasten für den Acht-Wege-Controller umständlich bedienbar in einer Reihe unterhalb des Lenkrades befinden.

Im Test mit "Colin McRae Rally" und "Formel 1 '97" ließen sich die Fahrzeuge feinfühlig und präzise steuern. Auch Gas und Bremse lassen sich mit dem Abzug an der Unterseite und den Analogtasten fein dosieren. Allerdings hätte der Drehbereich des Lenkrades ruhig ein wenig größer ausfallen können – rund 30 Grad in jede Richtung sind schon arg dürftig. Somit ist das Racing Wheel zwar eine durchaus brauchbare Alternative zum herkömmlichen Joypad, doch das hervorragende Handling und die unschlagbare Präzision des Namco neGcon erreicht er bei weitem nicht.

Hersteller: InterAct
Info: Jöllenbeck,
Tel. 0 42 87/12 51 13
Preis: 79,95 Mark
PSM-Wertung: 2,5



Der Abzugshebel an der Geräteunterseite dient zum Gasgeben und Bremsen.

Groß – Flach – Stark!

Barracuda

Beim "Barracuda" von InterAct handelt es sich nicht etwa um einen bissigen Meeresbewohner, sondern um einen ernstzunehmenden Konkurrenten für den "Analog Controller" von Sony. Schon durch sein riesiges, rundlich geschwungenes Gehäuse hebt sich der Barracuda vom eher konventionell gestalteten Sony-Original ab. Die ungewöhnlichen Gehäusedimensionen bringen aber auch einen gravierenden Nachteil mit



Mit seinem wuchtigen Gehäuse ist der Barracuda eine imposante Erscheinung.

sich: Die Jüngsten unter den PlayStation-Spielern und Menschen mit eher filigranen Händen werden ihre lieben Probleme mit dem wuchtigen Pad haben. Wem allerdings die herkömmlichen Controller zu klein geraten sind, wird den großen Barracuda lieben.

Was die Funktionalität betrifft, schlägt der hochwertig verarbeitete Barracuda den Sony-Controller um Längen. Neben den obligatorischen Zeitlupen- und Dauerfeuer-Schaltern bietet das InterAct-Pad einen Programmiermodus, der das Abspeichern von Tastenkombinationen und das Verändern der Buttonbelegung erlaubt. Die L- und R-Tasten sind ergonomisch günstig auf der Gehäuseunterseite angeordnet. Die beiden Analog-Sticks ermöglichen, dank der langen Hebelwege, eine besonders feinfühlige Steuerung der Spielfigur. Wenn Sie den kleinen Schalter an der Gehäusefront betätigen, übernimmt der linke Stick die Rolle des rechten und umgekehrt.

Fazit: Das schöne Gehäusedesign, die präzisen Analogsticks und die Programmierfunktion rechtfertigen den vergleichsweise hohen Preis des Barracuda. Lediglich Spieler mit kleinen Händen sollten dem Sony Analog Controller den Vorzug geben.

Hersteller: InterAct
Info: Jöllenbeck,
Tel. 0 42 87/12 51 13
Preis: 69,95 Mark
PSM-Wertung: 2,0

Das Präzisions-Pad

X6-62M

Auf den ersten Blick erscheint das Saitek-Pad mit der kryptischen Bezeichnung "X6-62M" wie ein ganz normaler Controller mit den üblichen Zusatzfunktionen. Erst, wenn man das solide verarbeitete Pad in die Hand nimmt und das Steuerkreuz betätigt, offenbart sich ein regelrechtes Aha-Erlebnis. Denn der Richtungscontroller quittiert jede Betätigung mit einem satten "Klick!", das die Mikroschalter im Geräteinnern von sich geben. Solche hochpräzisen und nahezu unverwüstlichen Bauteile findet man normalerweise nur in teuren Tisch-Joysticks wie dem "Namco Arcade Stick" – das Saitek ist das erste und einzige PlayStation-Pad, das mit diesem Feature aufwarten kann.

Im Spielbetrieb sorgt die Mikroschalter-Bestückung für eine superpräzise Richtungskontrolle mit deutlich spürbarem Druckpunkt und für eine höhere "Lebenserwartung" des Pads. Neben dem ultimativen Steuerkreuz bietet das X6-62M auch noch eine für jede der acht Aktionstasten einzeln zuschaltbare Dauerfeuerfunktion sowie einen Zeitlupen-Schalter. Trotz der überragenden Verarbeitung ist der robuste Controller für weniger als 30 Mark zu haben.



Im Innern des Saitek X6-62M sorgen Mikroschalter für präzise Kontrolle und lange Lebensdauer.

Hersteller: Saitek
Info: Highscore Games,
Tel. 089/54505456
Preis: 29,95 Mark
PSM-Wertung: 1,5



Die L- und R-Tasten sind beim Barracuda auf der Gehäuserückseite angeordnet.

PlayStation am PC-Monitor

TVGenie

Normalerweise ist das "TV Genie" von AVer Media ein Zubehörteil für Computer und hat damit eigentlich in diesem Heft nichts verloren. Doch ein Punkt aus der Feature-Liste ließ uns hellhörig werden: "Spielen Sie Nintendo und Sega Spiele auf dem VGA-Monitor!" (Verzeihung, aber fehlt da nicht der Name der wichtigsten Konsole?)

Eins vorweg: Die externe Erweiterungsbox nimmt natürlich auch Kontakt zur grauen Sony-Konsole auf. Jeder, der schon mal ein PC-Spiel auf einem guten 17-Zoll-



Das TV Genie ist eine externe Erweiterungsbox mit integriertem Fernsehtuner, mit dem man auch PlayStation-Videosignale an einen VGA-Monitor weiterleiten kann.

Monitor gezockt hat, weiß, wie wunderschön scharf die Konturen ausfallen und wie brillant die Farben zur Geltung kommen. Also ist die Idee, einen VGA-Monitor zum PlayStation-Wiedergabegerät umzufunktionieren, gar nicht mal so übel. Die Realisierung macht allerdings diesen guten Ansatz ganz schnell wieder zunichte. Denn statt eines vernünftigen RGB-Scart-Eingangs verfügt das TV Genie lediglich über eine simple Videobuchse. Ergebnis: Das minderwertige Videosignal wird auf dem VGA-Monitor blaß und unscharf wiedergegeben. Selbst auf einem billigen Sony-Fernseher für 499 Mark läßt sich über den Scart-Eingang eine weitaus schärfere und brillantere Bildqualität erzielen. Fazit: Das TV Genie eignet sich bestenfalls für PC-Besitzer, die gerne mal eine Gameshow oder die Tagesschau auf ihrem VGA-Monitor angucken wollen. PlayStation-Spieler sollten einen großen Bogen um das Gerät machen, da sie vom schlechten Videobild auf dem Computermonitor restlos enttäuscht wären.

Hersteller: AVerMedia
Info: im Fachhandel
Preis: ca. 200 Mark
PSM-Wertung: 4,5

Hardware – kurz belichtet

– Nach langer Wartezeit führt Sony nun endlich auch in Deutschland den Analog Controller mit eingebautem Vibrator ein. Das Rüttelpad hört auf den Namen "Dual Shock Controller" und kostet 59,95 Mark. Erste Tests mit "Gran Turismo" fielen rundum positiv aus: Der Vibrationseffekt geht weit über den einer elektrischen Zahnbürste hinaus. Durch das etwas höhere Gewicht liegt der Dual Shock Controller noch besser in der Hand als der Standard-Analog-Controller.
Info: In Kaufhäusern und im Spiele-Fachhandel



– Das ideale Pad für Gruselspiele kommt von Blaze, ist Bestandteil der "Hyper Pad"-Reihe und leuchtet im Dunkeln. Bis auf das fluoreszierende Gehäusematerial handelt es sich um ein reines Standard-Joypad.
Info: Highcom, Tel. 0 21 54/94 52 30

– Ebenfalls von der Hardwareschmiede Blaze kommen die "2 MB Memory-Card" und das "PlayStation Scart Cable". Erstere kommt ohne Komprimierung aus und ist dadurch wesentlich leichter zu handhaben und um ein Vielfaches zuverlässiger als andere Vertreter dieser Gattung. Per Schiebeschalter wird einfach zwischen zwei integrierten Memory-Cards hin- und hergeschaltet. Beim "Scart Cable" handelt es sich um eine spezielle Ausführung mit zusätzlichen Audio-Ausgängen zum Anschluß an die Stereoanlage und durchgeschleifter Videobuchse (z.B. zum Anstöpseln einer Namco "gunCon").
Info: Highcom, Tel. 0 21 54/94 52 30

BEST OF HOTLINE

Unsere Hotline wird immer wieder von einigen Standard-Fragen zum Thema Technik gelöchert. Die interessantesten haben wir für Sie zu einer Art Technik-Lexikon zusammengefaßt. von Henrik Fisch

Kann ich auf einer deutschen PlayStation amerikanische oder japanische CDs abspielen?
Eine PlayStation frisch aus deutschen Läden kann das erst einmal nicht. Sony hat auf den CDs nämlich einen "Länder-Code" untergebracht, den die Konsole liest und auf stur schaltet, wenn der Code mit der Kennung der Konsole nicht übereinstimmt. Eine amerikanische CD läuft also nur auf amerikanischen PlayStations und japanische nur auf Nippon-Konsolen. Das soll verhindern, daß amerikanische Versionen eines Spiels nicht schon vor dem offiziellen Verkaufsbeginn in Deutschland auftauchen.



Japanische oder amerikanische Spiele laufen auf einer deutschen Konsole nicht. Da hilft nur der Einbau eines Multinorm-Chips durch den Fachhändler.

Soviel zur Theorie. Pikanterweise kommen aber einige Genre-Titel, wie zum Beispiel Rollenspiele, nicht gerade in Massen nach Deutschland, da sie sich laut Sony nicht so gut wie andere Titel verkaufen. Eine Umsetzung würde sich nicht lohnen. Folgerung: Wenn Titel offiziell in Deutschland sowieso nicht erscheinen, dürfte Sony also auch nichts dagegen haben, wenn sich einige eingefleischte Fans Spiele aus Übersee besorgen. In der Praxis gibt es deswegen seit einiger Zeit Umbauten für deutsche Konsolen, mit denen ausländische Spiele dann eben doch laufen. Viele Spiele-Händler bieten entweder Umbau-Kits an oder nehmen den Eingriff gleich selber vor. Unser Tip: Wer ernsthaft mit dem Gedanken spielt, sollte den Umbau auf jeden Fall von einem Händler vornehmen lassen; Die Gefahr einer Beschädigung der PlayStation durch einen Selbst-Einbau ist einfach zu groß. Vor allem deshalb, weil die Garantie des Gerätes durch einen Umbau erlischt.

Ich habe eine umgebaute Konsole, bekomme aber immer nur ein schwarzweißes Bild, wenn ich eine amerikanische CD abspiele.
In dem Fall sollten Sie sich ein RGB-Kabel zulegen, das Sie an den (hoffentlich vorhandenen) SCART-Eingang Ihres Fernsehgerätes anschließen. Die Konsole produziert mit einer amerikanischen CD nämlich auch ein amerikanisches "NTSC"-Videosignal, mit dem deutsche "PAL"-Fernsehgeräte nur ein schwarzweißes Bild produzieren.



Wenn Spiele nach einigen Stunden Betrieb nicht mehr laufen, wird es dem grauen Kasten zu heiß. Einfach auf die Seite oder auf den Kopf stellen: Meistens funktioniert es dann wieder.

1



2



[1] Umgebaute deutsche Konsolen liefern mit einem amerikanischen oder japanischen Spiel nur schwarzweiße Bilder. [2] Damit Sie ein farbiges Bild bekommen, benötigen Sie ein RGB-Kabel.

Nach einer Stunde Betrieb laufen die Spiele auf meiner PlayStation nicht mehr. Woran liegt das, und was kann ich tun?
Einigen alten PlayStations wurde es in ihrem Innern schlichtweg zu warm. Auch der CD-Laser, mit dem die CD abgetastet wird, war – vorsichtig ausgedrückt – etwas unglücklich montiert. Durch die Wärme dejustierte sich dieser, und CDs konnten nicht mehr gelesen werden. Wer noch eine solche PlayStation besitzt, sollte diese einfach auf den Kopf oder auf die Seite stellen. Meistens funktionieren die Spiele dann, da die Luftzirkulation gefördert wird und sich damit das Innenleben nicht nicht so stark erwärmt. Aufschrauben, und das Gerät ohne Innenblech betreiben, wäre auch eine Lösung, wenn es nicht die europäische "CE"-Norm gäbe. Ohne Blech kann die PlayStation nämlich Störstrahlungen abgeben, so daß die lieben Nachbarn nicht mehr fernsehen können oder deren Radio-Empfang gestört wird. Diese Lösung sollte man also tunlichst nicht ins Auge fassen. Bei neueren PlayStations, so ab Mitte 1997, gibt es diese Probleme nicht mehr.

Wozu ist denn eigentlich der "Serial-I/O"-Stecker auf der Rückseite meiner PlayStation da? Einige meiner Freunde haben den Anschluß nicht.



Ursprünglich war der "Serial-I/O"-Anschluß zum Koppeln von zwei PlayStations gedacht. Viele neue Geräte besitzen diese Buchse aber nicht mehr.

Ursprünglich konnte man mit einem speziellen Kabel zwei PlayStations zusammenschließen und dann zum Beispiel zu zweit ein Autorennen gegeneinander fahren. Allerdings benötigt man dann auch zwei Fernsehgeräte; für jede PlayStation eines. Zwei Glotzen gibt es nur in den wenigsten Haushalten, und Eltern sind naturgemäß skeptisch, wenn der Nachwuchs den heimische 72-cm-Trümmer zu Freunden wuchtet. Deshalb hat Sony den Anschluß bei späteren PlayStations aus Kostengründen weggelassen. Nachrüsten kann man ihn leider nicht.

Mir ist eine CD auf den Boden gefallen und als ich sie aufheben wollte, bin ich mit meinem Stuhl drübergerollt. Jetzt hat die CD einen Kratzer. Was kann ich da tun?

Unser tiefstes Bedauern an alle Spieler, denen solches oder ähnliches Unglück widerfährt. Schauen Sie sich die CD zunächst genau an: Ist auf der schwarzen oder auf der bedruckten Seite ein Kratzer? Eine Schramme auf der schwarzen Seite kann man eventuell mit ganz feinem Schleifpapier (wirklich das feinste, was der Bastelladen hergibt) oder Schleifpaste ganz vorsichtig wieder wegpolieren. Diese Methode sollten Sie aber nur als letztes Mittel anwenden, schließlich besteht hier die große Gefahr, die Situation durch allzu heftiges Scheuern noch zu verschlimmern. Hat die CD aber auf der Druckseite eine Schramme, ist meistens nichts mehr zu machen. Die empfindliche CD-Schicht sitzt entgegen der üblichen Meinung nämlich direkt unter dem Aufdruck. Und der ist nun mal nicht sonderlich dick und schützt die Schicht nur schlecht. Ein Kratzer geht da schnell mal durch und beschädigt die Silberschicht. Wenn Sie gar an der zerkratzten Stelle durch die CD durchschauen können, ist überhaupt nichts mehr zu machen. Deswegen unser guter Rat: CDs gehören immer (!) entweder ins Laufwerk oder in die Kunststoffhülle des Herstellers.

Ich habe mir eine Memory-Card gekauft, die mehr Speicher als die normalen Sony-Cards hat. Leider funktioniert die nicht richtig. Was kann ich tun?

Tja, viele Karten haben zwar mehr Speicher als die Originale von Sony. Dafür funktionieren einige auch nicht sonderlich gut. Dies liegt zumeist an den verwendeten Billig-Chips im Inneren der Memory-Card, die nicht die hohe Qualität der Originalprodukte erreichen. Irgendwo muß es ja einen Grund geben, warum diese wesentlich günstiger als eine entsprechende Anzahl Sony-Karten sind. Eine Reparatur ist ausgeschlossen; es hilft nur der Gang in den Laden und ein Umtausch der Ware. Im übrigen gilt für Memory-Cards das gleiche wie für CDs: Entweder stecken Sie in der PlayStation oder in der Schutzhülle. Lose rumliegen lassen sollte man sie niemals. Ansonsten riskiert man seine wertvollen Spielstände.

Für die PlayStation gibt es verschiedene Video-Kabel. Welches brauche ich, um die Konsole an ein Fernsehgerät anzuschließen?



Das normale Video-Kabel liefert ein ordentliches Bild. Knackig scharf wird's aber erst mit einem RGB-Kabel.

Es gibt drei verschiedene Kabel-Typen für die PlayStation. Das wäre zunächst einmal das mitgelieferte normale "Video"-Kabel. Am einen Ende besitzt es den PlayStation-Stecker, das andere Ende ist mit drei runden Cinch-Steckern bestückt: ein gelber, ein roter und ein weißer. Wenn Sie an ihrem Fernsehgerät diese drei Buchsen finden: Einfach die Stecker mit denselben Farben verbinden, und fertig ist die Laube. Falls die Buchsen nicht die entsprechenden Farben haben, verbinden Sie den gelben mit dem Video-Eingang und den weißen und roten mit den Audio-Eingängen. Wenn Ihr Fernsehgerät dagegen überhaupt nichts besitzt, woran Sie die drei Stecker anschließen können, gibt es vermutlich eine sogenannten "SCART"-Buchse. Das ist eine breite Buchse mit 20 Anschlüssen, und die eine Seite sieht etwas schräg aus. Einen entsprechenden Adapter finden Sie ebenfalls bei der PlayStation. Stecken Sie die drei Stecker des Video-Kabels an den Adapter und den so vorbereiteten Adapter in das Fernsehgerät.

Die zweite Kabel-Variante ist das sogennante "S-VHS"-Kabel. Das liefert ein besseres Bild als das normale Video-Kabel. Allerdings muß das Fernsehgerät einen entsprechenden Eingang haben. Auch bei diesem Kabel finden Sie am anderen Ende drei Stecker. Zwei sind wieder für den Audio-Eingang gedacht. Der dritte Stecker enthält mehrere Anschlüsse. Das Kabel wird nicht mitgeliefert; Sie müssen es separat kaufen.

Wann immer es geht, sollten Sie sich aber für die dritte Kabel-Version entscheiden: Das "RGB"-Kabel. Es liefert, im Vergleich zu den anderen beiden, das schärfste Bild. Das Kabel hat an seinem Ende immer einen SCART-Stecker, den Sie im Gegensatz zum Video-Kabel nicht austauschen können. Zweiter Vorteil dieses Kabels: Bei einer umgebauten oder ausländischen Konsole erhalten Sie auch hier ein farbiges Bild.

Ich kann ein wenig programmieren und wollte fragen, ob ich selber Spiele für die PlayStation schreiben kann?

Löblicherweise bietet Sony speziell für Hobby-Programmierer eine Konsole an: die sogenannte "Net Yaroze"-PlayStation. Billig ist der Spaß aber nicht. Das Ganze kostet rund 1200 Mark, und man benötigt auf jeden Fall einen PC und einen Internet-Zugang. Darüber hinaus ist es mit "ein wenig programmieren" nicht getan. Wenn Sie mit dieser Konsole wirklich loslegen wollen, müssen Sie sich zwingend in der Programmiersprache "C" auskennen und mit einem Compiler umgehen können (für Fachleute: Bei der Yaroze-PlayStation wird der "GNU-C"-Compiler mitgeliefert). Als kleines Schmankerl kann diese PlayStation grundsätzlich CDs aus allen Ländern abspielen.

Wer selber Spiele programmieren will, ist mit der "Net Yaroze"-PlayStation bestens bedient.



Mein Freund kommt aus Amerika und hat seine PlayStation von dort mitgebracht. Wenn ich einige Spiele auf seiner Konsole spiele, sind die schneller als meine. Woran liegt das?
In den USA produziert das Fernsehbild 60 Halbbilder pro Sekunde, bei uns nur 50. Ein amerikanisches Spiel geht also davon aus, daß 1 Sekunde Spielablauf 60 Frames benötigt. Bei uns ist aber schon nach 50 Frames eine Sekunde vorbei. Durch die geringere Anzahl an Halbbildern wird der Spielablauf gestreckt. Der Effekt fällt vor allem bei klassischen 2D-Ballerspielen auf, die meistens auch auf 60 Frames/s getrimmt sind.

Warum sind CDs für die PlayStation eigentlich schwarz und nicht silbern wie beim PC?



Nur als Gag gedacht: Die Rückseite der PlayStation-CDs ist lediglich deshalb schwarz, damit sie sich rein optisch von anderen CDs unterscheiden.

Das ist lediglich ein Gag von Sony. Die Scheiben sollen schlichtweg anders als normale CDs aussehen. Man soll auch ohne Aufdruck erkennen können: "Diese CD ist für die PlayStation gedacht." Dafür hat Sony sich eine extrem dunkle violette Farbe ausgesucht, mit der die Abtast-Seite der CD beschichtet wird. Sonst hat das keinen weiteren Grund.

Ich habe gehört, daß es demnächst eine neue verbesserte PlayStation geben soll. Laufen die alten Spiele darauf?
Hoppla! Da wissen Sie ja mehr als wir. Es kursieren zwar seit einiger Zeit Gerüchte über eine neue PlayStation, und diese soll angeblich die alten Spiele schlucken. Aber wie das mit Gerüchten so ist: Trauen sollte man ihnen auf keinen Fall. Rein logisch gedacht arbeitet Sony aber sicherlich an einem neuen Gerät. Der Erfolg des grauen Lieblingskastens hält schließlich nicht immer an, und da sollte Sony etwas in der Hinterhand haben. Allerdings wird die PlayStation II (ob der Name tatsächlich so lauten wird, ist ebenfalls unbekannt) noch ziemlich dauern. Ein genauer Termin steht noch nicht fest – definitiv sicher scheint nur, daß sie keinesfalls noch dieses Jahr erscheinen wird, und auch das Jahr 1999 könnte ins Land ziehen, ohne daß der Nachfolger präsentiert wird.

Kann ich mir Filme für das neue DVD-System auch auf der PlayStation anschauen?
Das geht leider nicht. Die neuen DVDs sehen zwar so aus wie eine normale CD, können aber nur auf entsprechenden Laufwerken gelesen werden. Obendrein ist es mit dem Lesen nicht getan, denn der Film ist kodiert gespeichert (im MPEG-2-Verfahren) und will erst einmal entschlüsselt werden. Die PlayStation hat weder ein entsprechendes Laufwerk, noch kann sie die Filme entschlüsseln.

Kann ich PlayStation-Spiele auch auf dem PC spielen?
Nein, PlayStation-Spiele sind speziell für die graue Konsole programmiert. Ein PC ist völlig anders aufgebaut und kann mit den CDs nichts anfangen. Allerdings: Man kann eine PlayStation-CD in ein PC-Laufwerk legen und sich den Inhalt anschauen. Das ist dann aber auch schon alles, was der PC damit anfangen kann.

Muß ich meine PlayStation eigentlich mal saubermachen?
Generell sollte man davon Abstand nehmen, die Konsole in Cola zu baden oder vom Hausdackel vollsabbern zu lassen (oder schlimmeres). Wenn man die Klappe immer schön geschlossen hält, sammelt sich innen auch kein Staub an. Säubern sollte man sie von Zeit zu Zeit mit einem feuchten Tuch – aber vorher den Netzstecker ziehen! Wenn es ganz schlimm kommt, saugt man mit einem Staubsauger mal das Innere vorsichtig aus, und achtet vor allem darauf, die Linse des Lasers auf keinen Fall zu berühren.



Normalerweise braucht man die PlayStation nicht säubern. Ist doch mal Staub drin, darf man beim Reinigen niemals die Linse des Lasers berühren.

In meinem Spiele-Laden gibt es jede Menge toller Joysticks – leider alle für PCs. Kann ich die an die PlayStation anschließen?
Leider nein: Zum einen liefern PC-Joysticks analoge Signale. Die vom PlayStation-Pad sind digital. Zum anderen passen schlichtweg die Stecker nicht. Obwohl: Es ist theoretisch möglich, einen Adapter zu bauen, der die Signale vom PC-Joystick für die PlayStation übersetzt.



PC-Joysticks haben zwar manchmal Vorteile gegenüber dem Standard-Joypad, arbeiten aber nicht mit der PlayStation zusammen.

Mal sehen; vielleicht kommt ja noch ein Hersteller auf diese Idee und setzt sie erfolgreich um.

Warum haben die Seiten links und rechts diese Rippen?
Das hat unseres Wissens nach keinen besonderen Grund. In den Rippen sind lediglich Schlitze für die Belüftung des Inneren versteckt. Ansonsten sieht das einfach nur nett aus.

Viele PlayStation-Spiele haben eine tolle Musik. Kann ich die auch auf meiner Stereo-Anlage hören?
Das mitgelieferte Video-Kabel für den "AV Multi Out"-Anschluß hat neben dem gelben Video- auch einen weißen und einen roten Audio-Stecker. Diese können Sie auch mit dem Eingang eines Stereo-Verstärkers verbinden. Ältere PlayStations hatten sogar gesonderte Audio-Ausgänge, so daß der Sound ohne umstöpseln über das Fernsehgerät und die Anlage erklingt. Darüber hinaus bieten einige CDs ganz normale Audio-Tracks, die man sich auf einem normalen CD-Spieler anhören kann. Wenn ein Spiel Audio-Spuren hat, finden Sie diese ab Track 2. Track 1 dürfen Sie aber auf keinen Fall abspielen. Einige CD-Spieler produzieren damit ein übles Kreischen, das die Lautsprecher Ihrer Anlage beschädigen könnte.



Manchmal bieten PlayStation-CDs Musikstücke, die man sich auch auf einem normalen CD-Player anhören kann.

Ich habe mir eine PlayStation aus den USA mitbringen lassen. Kann ich die ohne weiteres in Deutschland verwenden?
Ohne Vorkehrungen geht das nicht. Zum einen liefert in Amerika das Stromnetz 110 Volt, bei uns 220 Volt. Eine amerikanische Konsole würden Sie am deutschen Stromnetz sofort in die ewigen Spiele-Jagdgründe schicken. Allerdings gibt es in vielen Elektronik-Bastelläden entsprechende Umsetzer. Zum zweiten liefert die USA-Konsole nur dann ein farbiges Bild, wenn Sie ein RGB-Kabel verwenden. Zum dritten laufen deutsche Spiele auf der Amerika-PlayStation genau so wenig, wie USA-Spiele auf der deutschen.

Wer eine PlayStation aus den USA kauft, darf diese nicht am deutschen Stromnetz betreiben. Dazu braucht man einen speziellen Umsetzer.



MENTAL KOMBAT

Bevor sich die komplette deutsche Spieleindustrie auf den beschwerlichen Weg nach Atlanta, Georgia macht, haben wir in einer Nacht- und Nebelaktion zwei Kandidaten gefunden, die sich den zehn knallharten Fragen stellen: Alexandra "Actua Sport" Wankum (Funsoft) und Matthias "Golden Goal ´98" Wehner (Take 2 Interactive). Der Notar hat sich übrigens vor dem Spiel von der Sinnlosigkeit und völligen geistigen Leere der Fragen (und auch der Antworten) überzeugt.



Matthias Wehner, 27, Junior Product Manager bei Take 2 Interactive, freut sich über den Aufstieg von Eintracht Frankfurt.



Alexandra Wankum, 27, PR Managerin bei Funsoft, stürzt sich bei PR-Veranstaltungen gerne die Hänge herunter.

FRAGEN	MATTHIAS		ALEXANDRA	
1. Wie viele Fahrzeuge beinhaltet "Gran Turismo"?	Twohundredandninety. *(Alle schon gefahren?)*	1/1	Fahrzeuge? Ich dachte das ist ein japanischer Reiseführer! *(...der coolsten Rennstrecken)*	1/1
2. Der Name der "neuen" Lara Croft lautet...	Bela B.? Nee, dann lieber Liz Hurley. *(Will ich auch stark hoffen!)*	1/1	Was für ´ne Frage - "Dana International"natürlich. *(Warum hat mir das noch keiner verraten?)*	2/1
3. Was haben Vigilante 8 und Interstate 76 gemeinsam?	Activision, Auto-Action-Shooter, 70er Jahre Autos. *(So viele A´s in einem Satz!)*	1/1	Man kann beide durch 4 teilen. *(Da kann ich nicht widersprechen)*	1/1
4. Wie viele Unternehmen stellen auf der diesjährigen E3 aus?	Mehr als vor 250, aber weniger als in 3.000 Jahren. *(Warten wir es doch ab!)*	0/1	((Wasserblasen X Termine)/2) X Anzahl der Press Kits *(Das ist hohe Mathematik!)*	1/1
5. Das neue Beat em-Up aus dem Hause Lucas Arts nennt sich?	"Rocky Assault" *(Keine schlechte Idee!)*	1/1	Sag´ ich nicht. Wirst Du erst auf der E3 sehen. ÄTSCH! *(Warum so gemein?)*	1/1
6. Warum sind Denkspiele so beliebt?	Weil die Leute glaube, daß denken sexy macht. *(War Einstein sexy?)*	0/1	Weil, ähm, tja, ... Denkspiele? *(Weil man dann die Mathematik beherrscht?)*	1/1
7. Ich spiele gerne PlayStation, weil...	...ich da besser treffe als Oli Bierhoff. *(Besser als andersherum!)*	1/1	... ich keinen Jägermeister mag. *(Spielen alle Antialkoholiker PlayStation?)*	0/1
8. Welche Nationalität besitzt Eddy?	Eddy Stoiber, Eddy Simmons ? – who the hell is Eddy? *(Tekken 3 – Brasilien)*	0/1	Süd-Mikronesisch?! *(Wohl doch eher West-Makrobiotisch!)*	0/1
9. Was machen Dr. Dan und Dr. Don?	Erfinder des Dan(D)one Joghurts. *(Sprachlosigkeit!)*	2/2	Sie denken über den Sinn dieser Antworten nach... *(Und was kommt raus?)*	1/2
10. Nennen Sie uns Ihre drei Lieblingsspiele (plattformunabhängig).	Gran Turismo (PSX), GTA (PC), You don't know Jack (PC) *(I do know Jack Daniels!)*	3/3	Croc (PSX), Die Versuchung (PC), Monkey Island 3 (PC) *(Aftermath – Nach Mathe oder was?)*	3/3
GESAMTPUNKTE	Obwohl Matthias mit Tekken 3 nichts am Hut hat, erreicht er	10/13	Das verkannte Mathegenie mit Hang zu tiefsinnigen Games, kommt ganz locker auf	11/13

(In den Klammern stehen die geistreichen Anmerkungen der Redaktion)

QuizStation

Und nun sind Sie wieder an der Reihe. Folgende drei Fragen haben wir uns für Sie ausgedacht:

Die Fragen

1) Wie heißt der Musiker, der Raps zum Soundtrack von "Phat Air" beisteuerte?
a) Ice-T
b) Chevy Hadley
c) LL Cool J

2) Wie heißt eines der beiden Sesamstraße-Spiele, das im Herbst in den Handel kommen soll?
a) Bibo's Magical Number Tour
b) Ernie's Magical Number Tour
c) Elmo's Magical Number Tour

3) Wie heißt die Ägypterin aus "Cardinal Syn"?
a) Kleopatra
b) Aphrodite
c) Nephra

Diesmal haben wir für Sie eins von zehn Spielen

"Need for Speed III"

von

Electronic Arts



Wollen Sie eines davon bald Ihr eigen nennen? Schicken Sie uns Ihre Antworten als Postkarte, Fax oder E-Mail (bitte keine Briefe!) bis spätestens 30.06.98 an WEKA Consumer Medien GmbH, PlayStation-Magazin, Stichwort "Mental Kombat", Gruber Str. 46a, 85586 Poing, Fax: 0 81 21/95-12 98, E-Mail: Aktion@PlayStation-Magazin.de. Mitarbeiter der WEKA Consumer Medien GmbH und deren Angehörige sind, wie immer, von der Verlosung ausgeschlossen.



PC PLAYER Super plus:

Jeden Monat PC PLAYER mit 2 CD-ROMs und Vollversion!

Kann man eigentlich PC PLAYER plus, die Instanz in der Spielewelt, noch wertvoller machen? Ja, man kann! Denn jetzt gibt es eine weitere PC PLAYER Variante mit einer kompletten Vollversion auf jeder Ausgabe. Also jeden Monat ein Heft, die legendäre CD-ROM und ein Spiele-Klassiker für nur 19,80 DM.

Name dieses Leckerbissens? Ganz einfach: PC PLAYER Super plus. Die aktuelle Ausgabe gibt´s jetzt an Ihrem Kiosk – falls Ihnen nicht schon andere Spielefreaks zuvorgekommen sind.

Mit PLAYER`S GUIDE – dem Tips & Tricks-Extra zum Herausnehmen!



PC PLAYER – DIE INSTANZ IN DER SPIELEWELT



VIRTUAL & REALITY



"Virtual" – das ist das Formel-1-Spiel auf der PlayStation. "Reality" – das ist Formel 1 hautnah. Begleiten Sie uns auf einem Rundgang hinter die Kulissen eines Grand-Prix-Rennens. von Michael Schmithäuser

Sonntag abend, 18:30 Uhr. Wir sitzen entspannt in der McLaren-Mercedes-Lounge und beobachten das Team beim ausgelassenen Feiern. Mikka Häkkinen und David Coulthard posieren für die Fotografen und präsentieren im Blitzlichtgewitter stolz ihre Pokale. Normalerweise wollten wir den frühen Abend wie gewohnt im Zelt des Ferrari Marlboro Teams verbringen, doch die Jungs aus Maranello sind schon fleißig am Abbauen und Zusammenpacken. Kein Wunder – die Stimmung bei den "Roten" ist auf dem Tiefpunkt, nachdem Michael Schumacher schon wieder von den beiden "Silberpfeilen" auf den dritten Platz verwiesen wurde. Draußen vor dem Ferrari-Truck sitzt Eddie Irvine auf einem Reifenstapel und schildert einem Journalisten wild gestikulierend den Zusammenstoß mit Giancarlo Fisichella, der ihn vorzeitig aus dem Rennen geworfen hatte. Ein spannendes Grand-Prix-Wochenende neigt sich seinem Ende zu.

1



[1] Starker Helm: Oliver Panis und sein Team Prost Peugot machen Werbung für die Sony-Konsole. [2] Streß pur: Vor der Ferrari-Box herrscht hektische Betriebsamkeit. [3] Feuchtfröhliche Zeremonie: Die obligatorische Champagner-Dusche nach der Siegerehrung. [4] Aufklärungsstunde: PR-Mann Nigel versorgt die Gäste während des Boxen-Rundgangs mit interessanten Details.

PlayStation-Reporter vor Ort

Auf Einladung des (leider) glücklosen Ferrari-Teams bekam eine Delegation des Offiziellen PlayStation-

3



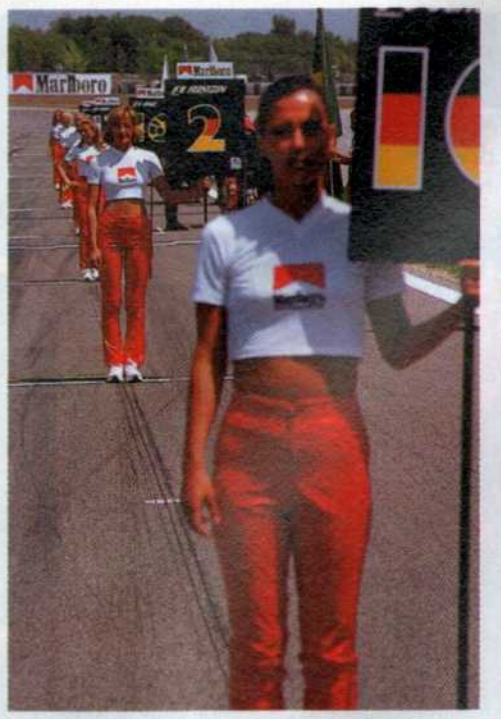
2



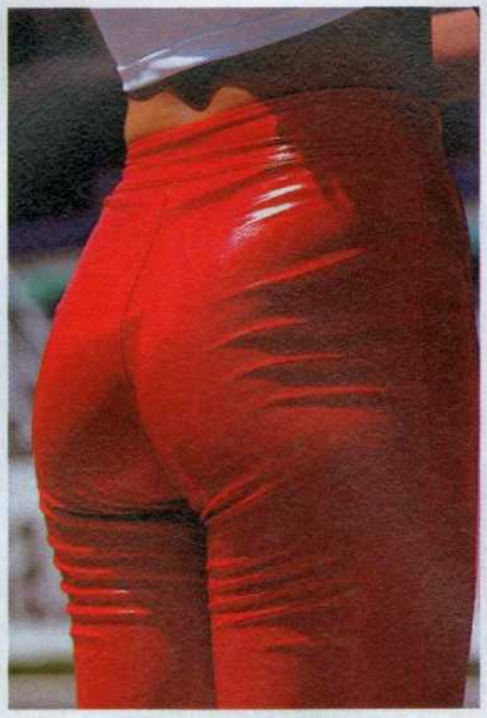
4



Fotos: Sports News







Schöne Aussichten: Solche knackigen Mädels wollen wir in der nächsten Version von "Formel 1" sehen!

Magazins die einmalige Gelegenheit, einen Blick hinter die Kulissen des Formel-1-Zirkus zu werfen. Getreu der Devise: "Ihr sitzt den ganzen Tag vor dem Bildschirm und steuert virtuelle Rennwägen über elektronische Kurse – jetzt wird's Zeit, das Geschehen mal live vor Ort zu verfolgen und die Unterschiede zwischen Spiel und Realität zu sehen". Gesagt, getan – und so fanden wir uns ein paar Tage später vor dem Eingagstor zum "Circuit de Catalunya" in der Nähe von Barcelona wieder.

Samstag morgen, 9:30 Uhr. Noch geht es rund um die 4,7 Kilometer lange Rennstrecke recht gemächlich zu. Ein paar verirrte Schumi-Fans mit Ferrari-T-Shirts und Fahnen finden sich schon vier Stunden vor dem Beginn der Qualifikation auf dem weitläufigen Gelände ein. Wir passieren den grimmig dreinschauenden Sicherheitsbeamten vor dem Durchgang zum inneren Bereich des Kurses und stapfen durch einen dunkeln Tunnel, der unter der Zielgeraden hindurch führt. Auf der anderen Seite, direkt gegenüber der Haupttribüne, gelangen wir wieder ans Tageslicht. Schon wieder wollen einige Wachleute unsere speziellen Identifikationskarten sehen, obwohl der eigentliche Zugang zum Fahrerlager über eine Drehkreuz-Tür mit elektronischem Kartenleser führt. Nach all den Kontrollprozeduren betreten wir endlich das Allerheiligste der Rennstrecke – das Fahrerlager, neudeutsch "Paddock" genannt. Hier geht es im Moment noch viel ruhiger zu als auf der anderen Seite der Fahrbahn. Doch das ist nur die Ruhe vor dem Sturm...

Die Paddocks sind auf allen Rennstrecken der Welt nach dem gleichen Schema aufgebaut: Zur Linken das Gebäude mit den Boxen, direkt davor die riesigen Trucks der einzelnen Teams, die bis unter die Haube mit High-Tech-Equipment vollgestopft sind. Zur Rechten die sogenannten "Hospitality-Trucks" und "Motorhomes" – auf gut deutsch die rollenden Promi-Lounges und die komfortabel ausgestatteten Busse, die als


1



2



3



4

[1] Flotter Tankwart: Dieser spacig gekleidete Ferrari-Mann sorgt dafür, daß der Treibstoff mit 15 Litern pro Sekunde in den Tank gepresst wird. [2] Ford, die tun was: Ein Teammitglied von Ford Minardi bei der alltäglichen Reifenpflege. [3] Anti-Werbung: Oliver Panis' Peugeot mit dem hübschen PlayStation-Logo beendet das Rennen auf dem Abschleppwagen. [4] Schreckse-kunde beim Qualifying: Wegen eines Elektronikdefekts muß Schumachers Bolide mit einer Leistung von 2 MS (Menschenstärken) in die Box geschoben werden.





[1] Jetzt geht's los! Die Menge wartet gespannt auf den bevorstehenden Start. [2] Die Fotografen zeigen sich besonders an der neuen Auspuffkonstruktion der Ferrari-Boliden interessiert.

Aufenthaltsort für die Fahrer und deren Betreuer dienen. Dazwischen eine etwa fünfzehn Meter breite Flaniermeile für Stars und Sternchen, Journalisten und Fotografen, Fahrer und Mechaniker, Offizielle und VIP-Gäste.

Insgesamt zählen wir 65 Trucks und Sattelschlepper. In den Zwischenräumen haben die Teams gigantische Reifenstapel errichtet – grobe Schätzungen ergeben, daß es sich um rund 1.500 Pneus handeln muß. Jetzt verstehen wir, warum den Reifenherstellern so viel an der Formel 1 liegt...

Sound: 1,0

Samstag vormittag, 10:15 Uhr. Kurz nach zehn verteilt ein freundlicher Mitarbeiter des Ferrari-Teams hübsche, kleine Schlüsselanhänger, die sich bei näherem Hinsehen als Behältnisse für Ohrenstöpsel herausstellen. Ein wenig amüsiert über die nette Aufmerksamkeit stapfen wir hinüber zur Start- und Zielgerade, um die Boliden bei der Aufwärmrunde zu bewundern. Nachdem der erste Renner mit rund 300 km/h an uns vorbeigedüst ist, greifen wir instinktiv zu den Röhrchen in unseren Hosentaschen und versiegeln hektisch unsere Gehörgänge mit den gelben Schaumgummi-Pfropfen. Kurz darauf beschließen wir, die Sound-Wertung für Psygnosis' "Formel 1 '97" um mindestens drei Zähler herunterzustufen. Der Lautstärkepegel der Zehnzylindermotoren übertrifft nahezu alles, was wir bislang gehört hatten – vom AC/DC-Konzert bis hin zum startenden Düsenjet. Mit einem seltsamen Pfeifen in den Ohren machen wir uns auf den Weg ins Pressezentrum, um von dort aus die Qualifikationsrunden zu beobachten.

Samstag nachmittag, 13:00 Uhr. Das Pressezentrum befindet sich direkt über der Boxengasse, so daß wir durch die angeschrägten Scheiben hindurch das hektische Treiben in der Pitlane verfolgen können. Komisch, daß die Softwarehersteller diesen Aspekt des Rennens immer nur lapidar mit ein paar Standbildern abhaken – für die nächste Version von "Formel 1" wünschen wir uns computeranimierte Boxenstops mit eingestreuten Videosequenzen.

Gleich nach der ersten Runde wird Schumachers Ferrari von zwei Technikern in die Box geschoben. Gibt's etwa ernsthafte Probleme? Doch nach dem Austausch eines winzigen Bausteins in der Bordelektronik kann Schumi weiterfahren



[1] Die Streckenposten verfolgen das Rennen auf TV-Monitoren und versorgen die Fahrer mit wichtigen Informationen. [2] Pechvogel: Ferraris Nummer 2, der sympathische Eddie Irvine, scheidet nach einem Crash mit Fisichella aus.



und sich für den dritten Platz in der Startaufstellung qualifizieren. Gute Voraussetzungen für das morgige Rennen. Wir sind schon sehr gespannt, ob der gute Michael den übermächtigen McLaren-Silberpfeilen eins auswischen kann.

Tag X

Sonntag vormittag, 9:30 Uhr. Während sich "normale" Spieletester noch friedlich schlafend im Bett räkeln, nehmen wir schon wieder Kurs auf den Circuit de Catalunya. Heute ist schon zu dieser nachtschlafenen Zeit die Hölle los. Eine endlose Karawane von Rennsportfans schiebt sich durch die Eingangstore des Areals. Wenn man in die Menschenmenge hineinhört, könnte man glauben, mitten in Deutschland zu sein – Schumis Fangemeinde ist kein Weg zu weit, um ihrem Idol so nah wie möglich zu sein. Auch im Fahrerlager herrscht hektische Betriebsamkeit – das bevorstehende Rennen sorgt für eine spannungsgeladene Atmosphäre.

Sonntag vormittag, 11:00 Uhr. Nigel von Scuderia Ferrari-Marlboro lädt uns zu einem Rundgang durch die Box ein. Zunächst einmal fällt uns auf, daß so eine Box viel größer ist, als man glaubt. In den durch Trennwände in mehrere große und kleine Räume unterteilten Boxen fände locker eine komfortable 3-Zimmer-Wohnung Platz. Desweiteren bringt uns die klinische Sauberkeit ins Stutzen: Wir hatten eine schmutzige, ölverschmierte Werkstatt mit herumliegenden Schrauben und Einzelteilen erwartet. Statt dessen präsentiert sich uns ein blitzsauberer Bereich mit glänzenden Wänden und einem Fußboden, von dem man essen könnte. Nigel, der freundliche Brite, versorgt uns mit interessanten Fakten: Während des Rennens warten in der Box 17 Leute auf ihren Einsatz. Drei Mechaniker pro Rad, zwei zum Betanken und zwei für weitere Aufgaben (zum Beispiel das Reinigen von Schumis Helmvisier). Der 17te im Bunde wird "Lollypop-Man" genannt – dabei handelt es sich um den Jungen, der dem Fahrer das Schild mit der Aufschrift "Brake" und "Go" vor die Nase hält. Das Boxenteam von Ferrari gilt als das schnellste in der ganzen Formel 1: In sechs bis acht Sekunden machen die fleißigen Helfer den Boliden wieder startklar.

Wir passieren die Reifenstapel, die von elektrisch beheizten Schutzhüllen exakt auf einer Temperatur von 80 Grad Celsius gehalten werden, und wagen uns nach draußen auf die Pitlane. Die Tribünen auf der gegenüberliegenden Seite sind schon gut gefüllt, schließlich beginnt das Rennen in knapp drei Stunden. An Schumachers und Irvines Boliden wird mit Hochdruck geschraubt und justiert, in der Mitte der Box ist eine radlose





[1] Stilleben á la Formel 1: Schnittige Fronftflügel und wohlgeformte Groupies. [2] Vorsicht, ist cool, Man! Dieser flotte Doktor hat sich wohl vom Flugzeugträger auf die Rennstrecke verirrt.

Ersatzkarosse aufgebockt. Nigel deutet auf das kleine Lenkrad des Schumi-Renners und konfrontiert uns mit der unglaublichen Tatsache, daß so ein computerbestücktes Teil rund 99.850 Mark mehr kostet als ein handelsübliches PlayStation-Lenkrad. Während wir im Kopf auszurechnen versuchen, wie viele PlayStation-Steering-Wheels man für den Preis eines einzigen Ferrari-F1-Lenkrades erwerben könnte (rund 660 Stück), verlassen wir die Box und fragen den PR-Mann nach eventuellen PlayStation-Lizenztiteln. Leider müssen die Fans der roten Renner auch in Zukunft ohne ein spezielles Ferrari-Game auskommen – die italienische Nobelmarke setzt nur auf Edel-Sponsoring, wozu PlayStation-CDs leider nicht gehören.

3-2-1-Los!

Sonntag nachmittag, 13:50. Endlich ist es soweit: In wenigen Minuten wird der diesjährige Spanien-Grand-Prix gestartet. Draußen auf dem Starting-Grid herrscht hektische Betriebsamkeit. Zwischen den Boliden wuseln Mechaniker, Koordinatoren und Fotografen herum. Nur ein paar ausgesprochen hübsche Spanierinnen veharren ganz still auf ihren Plätzen: Die im Rennsport-Jargon "Hasen" genannten Mädchen, die die Namensschilder und Flaggen der jeweiligen Teilnehmer präsentieren. Und wieder haben wir ein Defizit in den diversen PlayStation-Rennspielen entdeckt: Wo, liebe Softwarehersteller, sind denn all die hübschen Mädels abgeblieben?

Ein paar Minuten später verschwinden die Menschenmassen fluchtartig von der Fahrbahn, das Rennen kann beginnen. Entsetzt beobachten wir Schumis dürftigen Start und die davonbrausenden Silberpfeile. Wir wundern uns, warum keiner der über 200 Journalisten im Pressezentrum das Geschehen live durch die Scheibe betrachtet – nahezu alle Anwesenden haben es sich auf ihren Stühlen bequem gemacht und verfolgen das Rennen auf den zahllosen Fernsehbildschirmen. Auch wir gesellen uns alsbald zu den TV-Guckern, unten auf dem Kurs sieht man ja doch nur alle paar Sekunden eine bunte Linie vorbeizischen.

Zwei Stunden später ist der Spaß vorbei. Wieder mal haben die McLaren Mercedes einen Doppelsieg hingelegt. Der Reporter von der Bild-Zeitung titelt seinen Bericht mit dem Satz "Langsam wird's langweilig" – und wir müssen ihm leider rechtgeben. Da spielen wir doch lieber noch eine Runde "Formel 1 '97", denn da hat auch Schumi die reele Chance auf einen Sieg.

pat

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 Mogeleien, coole Tips und einfallsreiche Lösungsvorschläge.

von Artur Hoffmann

Was ist denn los mit Ihnen? So spärlich kamen die Zuschriften schon lange nicht mehr! Trotzdem haben wir es auch diesmal geschafft, unsere Cheat-Seiten mit einigen Schmankerln zu füllen: "Masters of Teräs Käsi", "Actua Soccer 2", "Powerboat Racing" und "Motorhead" stehen diesmal auf der Liste. Abgerundet wird das ganze durch den ersten Teil der "Tekken-3"-Moveliste.

Star Wars – Masters of Teräs Käsi

Die altbekannten Recken aus dem Star-Wars-Imperium hauen sich die Hucke voll. Falls Sie dabei Probleme haben, verraten wir Ihnen einige Kniffe.

● Spiel als Stormtrooper
Um in die weiße Uniform eines Stormtroopers zu schlüpfen, stellen Sie die Option "Player Change at Continue" auf "No" und spielen das Game mit Han Solo (Einstellung Jedi) durch.

● Spiel als Darth Vader
Wollen Sie die dunkle Seite der Macht kennenlernen, stellen Sie die Option "Player Change at Continue" auf "No" und spielen das Game mit Luke Skywalker (Einstellung Jedi) durch.

● Spiel als Slave Leia
Um als Slave Leia zu spielen, stellen Sie die Option "Player Change at Continue" auf "No" und spielen das Game mit Prinzessin Leia (Einstellung Jedi) durch.

● Spiel als Jodo Kast
Diesen Charakter schalten Sie frei, sobald Sie im "Survival Mode" alle zehn Gegner besiegt haben.

● Spiel als Mara Jade
Drücken und halten Sie im Menü "Team Battle-Mode" die Tasten L1, L2 und R1. Achten Sie darauf, daß die Option "Player Change at Continue" auf "No" steht. Haben Sie alles richtig eingegeben, werden Ihnen die Kämpfer automatisch zugewiesen, und Sie erhalten den Auftrag "Fight for Mara Jade". Besiegen Sie den Computer, und Mara ist freigeschalten.



● Level Select
Um jedes Level direkt anzuwählen, müssen Sie das Spiel mit Chewbacca durchspielen.

● Wasserköpfe
Wollen Sie den Kämpfern riesige Wasserköpfe verpassen, halten Sie während der Charakterauswahl die SELECT-Taste solange gedrückt, bis der Kampf beginnt.

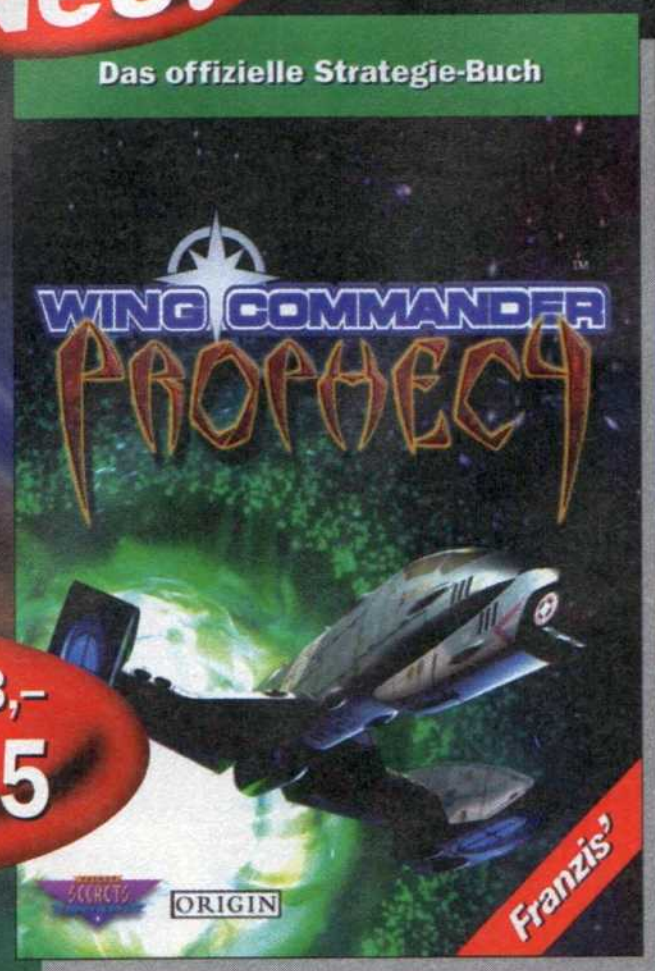
Motorhead (US)

In unseren Landen ist dieses Game zwar noch nicht zu haben, der eine oder andere Rennsportfan wird dieses Spiel aber bereits besitzen. Falls es Probleme gibt, riskieren Sie ein Auge auf die folgenden Codes.

● Direkt
Um ohne Umschweife in die einzelnen Level zu gelangen, geben Sie einfach folgende Codes ein:
COWRULES: Runde 1
FRAGTIME: Runde 2
TURBOMOS: Runde 3
LASRCODE: Letzte Runde

TOP-Lösungen zu TOP-Spielen

Neu!



Wing Commander: Prophecy
1998
ISBN 3-7723-**4373-2**

öS 182,–/SFr 23,–
DM 24,95

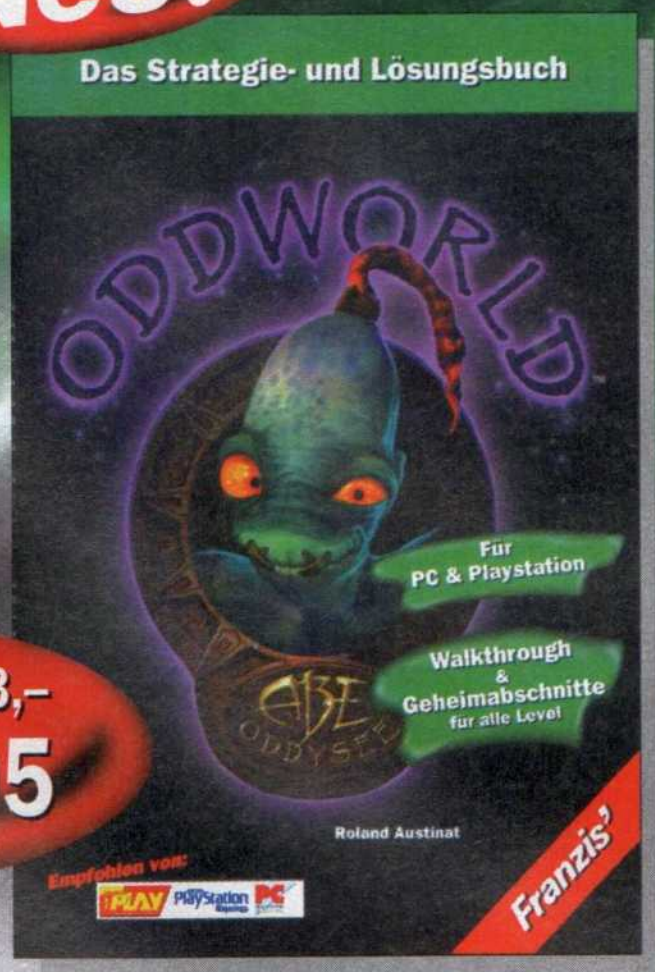
Neu!



öS 182,–/SFr 23,–
DM 24,95

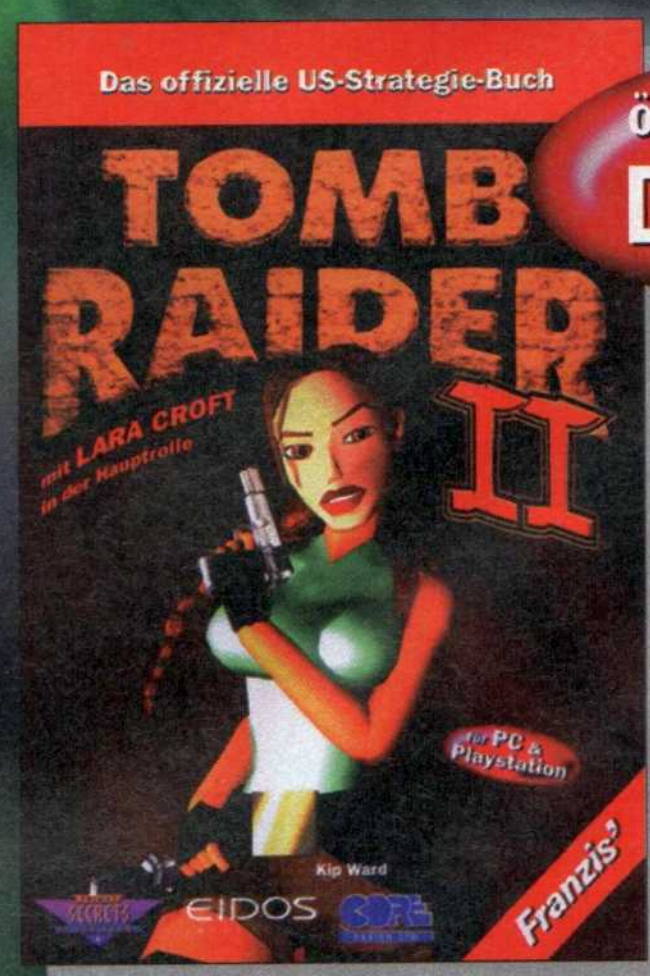
Red Baron II
1998
ISBN 3-7723-**4393-7**

Neu!



Oddworld
1998
ISBN 3-7723-**8533-8**

öS 182,–/SFr 23,–
DM 24,95



öS 146,–/SFr 18,–
DM 19,95

Tomb Raider II
Ward, Kip; 1998
ISBN 3-7723-**4413-5**

Erhältlich bei: KARSTADT, Media Markt, Saturn, Allkauf, Conrad, Vobis, Brinkmann und in jeder Buchhandlung

Franzis-Verlag GmbH • Gruber Straße 46a • 85586 Poing • Tel.: 08121/95-1444 • Fax 08121/95-1679
Compuserve 106004, 2214 • http://www.franzis.de

Franzis'

Cheats



● Extras
Neben den reinen Levelcodes warten bei Motorhead auch einige witzige Extras auf Sie:
INSANITY: Bessere Bodenhaftung
SOFTHEAD: Andere Kameraperspektive
SUPERCAR: Vogelperspektive
NOCHEATS: Schaltet die drei Cheats aus

Powerboat Racing

Mit den folgenden Codes wird die rasante Bootshatz um ein Vielfaches lustiger.

● Coole Codes
Um eine der folgenden Optionen zu aktivieren, geben Sie den Code als Spielername ein:
COMPACT: Winzige Boote
DEFORM: Riesige Köpfe
LARGE: Große Motoren
ZOOOOOM: Schnellere Boote
SPEEEED: Noch schnellere Boote

● Schnelle Rennen
Um eines der Rennen direkt anzuwählen, geben Sie einen der folgenden Codes im Paßwort-Screen ein:
CUP: Championship Modus
L.R: Slalomkurs
U.G: Minenlevel
MIN: Minnowlevel (Katamaran)
IKE: Pikelevel (Katamaran)
CUD: Barracudalevel (Katamaran)

Actua Soccer 2

Besitzer des britischen Vorzeigekicks dürfen sich freuen: Die Liste der Goodies ist zwar nicht so lang wie einst bei "FIFA Soccer ´96", kann sich aber trotzdem sehen lassen. Beachten Sie, daß Sie alle Codes im Hauptmenü eingeben. Eine eingeblendete Meldung signalisiert die erfolgreiche Eingabe.

● Gremlin 11 Team
Wollen Sie mit dem bunten Haufen von Gremlin spielen, drücken Sie die Tastenkombination LINKS, RECHTS, QUADRAT, KREIS, HOCH, RUNTER, QUADRAT und KREIS.



● Unsichtbare Spieler
Sind Ihnen die Feldspieler zu langweilig, kicken Sie einfach mit einem unsichtbaren Team. Geben Sie dazu die Tastenfolge QUADRAT, KREIS, RUNTER, KREIS, HOCH, RECHTS, QUADRAT und LINKS ein.

● Riesige Spieler
Um mit ein wenig größeren Spielern zu kicken, geben Sie die Tastenkombination HOCH, RUNTER, RUNTER, RECHTS, QUADRAT, QUADRAT, KREIS und KREIS ein.



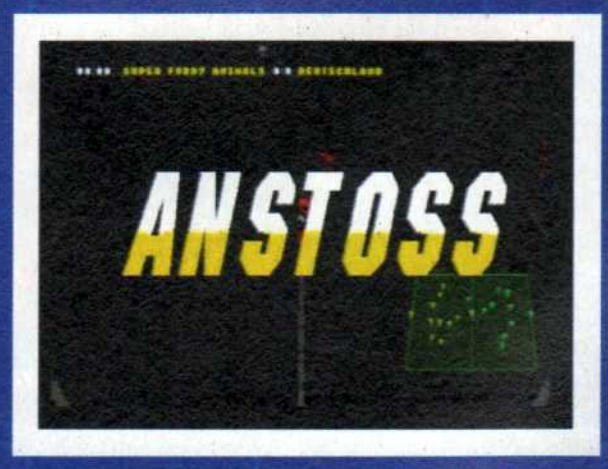
● Kleine Spieler
Das genaue Gegenteil – kleine Spieler – erreichen Sie, indem Sie die Tastenkombination KREIS, RUNTER, RUNTER, QUADRAT, HOCH, HOCH, LINKS und RECHTS eingeben.

● Beachball
Einen Beachball-Modus gibt es nicht nur bei "Tekken 3". Um diesen zu aktivieren, geben Sie die Tastenkombination LINKS, RECHTS, LINKS, HOCH, LINKS, RECHTS, QUADRAT und QUADRAT ein.

● Monochrom Modus
Wie spielt sich "Actua Soccer 2" auf dem Gameboy? Schalten Sie einfach den Schwarzweißmodus ein: HOCH, RUNTER, HOCH, QUADRAT, KREIS, HOCH, RUNTER und HOCH.

● Super Fury Animal Team
In dieser Mannschaft spielen so namhafte Zeitgenossen wie Marx, Lenin und Castro mit. Um das Team zu aktivieren, geben Sie LINKS, LINKS, QUADRAT, RECHTS, RECHTS, KREIS, HOCH und RUNTER ein.

● Kein Flutlicht
Nachtspiele ohne Licht sind ziemlich unübersichtlich. Um sich selbst ein Bild davon zu machen, geben Sie die Tastenkombination LINKS, LINKS, LINKS, KREIS, RECHTS, RECHTS, RECHTS und QUADRAT ein.



● Ghostball
Um mit einem etwas ungewöhnlichen Ball zu spielen, geben Sie die Tastenkombination QUADRAT, QUADRAT, LINKS, LINKS, RECHTS, RECHTS, KREIS und KREIS ein.

Tekken 3

Der neue Star unter den Beat'em-Ups begeistert durch zahlreiche neue Kämpfer. Damit Sie die Moves der Recken immer im Blick haben, verraten wir Ihnen die wichtigsten Kicks, Punches und Combos der ersten sieben Charaktere.

In eigener Sache

Zuallererst möchten wir uns natürlich ganz herzlich für Ihre Zuschriften bedanken. Leider waren einige der Briefe, die in die Redaktion flatterten, nicht besonders leserlich. Aus diesem Grund möchten wir Sie darum bitten, Ihre Cheats entweder mit der Schreibmaschine oder mit Hilfe eines Computers zu verfassen. Falls Sie weder über das eine, noch das andere Utensil verfügen, können Sie Ihre Tricks auch mittels Druckschrift zu Papier bringen.
Nachdem uns nun immer weniger Beschwerden über Tips zu alten Spielen ins Haus flattern, sehen wir, daß wir auf dem richtigen Weg sind. Lediglich die geringe Anzahl der eingesandten Komplettlösungen verwundert uns ein wenig. Sind unsere Leser keine Adventure-Freunde oder einfach nur schreibfaul?
Nichts wie ran an Kugelschreiber, Schreibmaschine oder Computer, und ab damit zur Post. Wir freuen uns nach wie vor über jeden kleinen Cheat, jedes Paßwort, jeden Trick und über jede Komplettlösung, die wir in die Finger bekommen.



Forest Law

lp+lk:	Quick Punch
rp+rk:	Leg Grab Takedown
f+rp+lk:	Dragon Dive
df+lp+rp:	Chastisement Punch
lp, rp, lp+rp:	Bulldog
f, f+lk+rk:	Dragon Knee
b+lp+rp:	Punch Counter
anschließend	
-lp:	Dragon Fist Strike
-rp:	Turning Backfist
b+lp+lk:	High/Mid Combo Break
b+rp+rk:	High/Mid Combo Break
lp, rp:	One-Two Punches
b+rp:	Dragon Elbow Stab
lp, lp, lp, lp, lp:	Dragon Lightning Jabs
rp, rp:	Double Knuckle
lk:	Dragon Low Kick
df+lk:	Step-In Kick
lk, lk, lk:	Triple High Kick Combo
lk, lk, f+lk:	Double High Kick dann Middle Stab Combo
rk, lk, rk:	Shaolin Spin Kick
lk+rk, lk:	Double Flipkick Combo
d+lk+rk:	Backflip Rush
db+rk:	Dragon Tail
b+rp, lk, rk:	Junkyard Combo
db+lp+rp:	Charging Power Punch
anschließend	
-u, u: Abbrechen	
db+rp, rk, rk:	Acrobat Combo
ss+lk+rk:	Bicycle Kick
db+rp, rk:	Low Elbow dann Reverse Flip Kick
d+rp, lk:	Low Punch dann Flip Kick
d+lk, lk, rk:	Dragon Low Kick dann Left Kick dann Flip Kick
d+lk, lk, lk, rk:	Dragon Low Kick dann Double Left dann Flip Kick
d+lk, lk, lk, lk, rk:	Dragon Low Kick dann Triple Left dann Flip Kick
df+rk, lk:	Toe Kick dann Flip Kick
d+rk, lk:	Low Twist Kick dann Flip Kick
rk, u+lk:	Roundhouse dann Flip Kick
b+lp, rp, lp:	Triple Fist Strike Combo



Julia Chang

lp+lk:	Sideways Body Drop
rp+rk:	Fisherman's Suplex
df+lp+rp:	Full Nelson Suplex
d, db+lp+lk:	Front Suplex
d, db, b, f+rp:	Triple Strike Grapple
db+lp+lk:	Low Combo Break
db+rp+rk:	Low Combo Break
rp+lk+rk:	Taunt
lp, rp, lp:	One-Two dann Cannon Lift
lp, rp, lk:	One-Two dann Low Kick
df+lp, lp:	Bass Clef Cannon
lp+rp:	Twin Arrows
rk, rk, rk:	Triple Kick Combo
rk, rk, d+rk:	High Kick dann Low Kick dann Low Kick
rk, rk, lp:	High Kick dann Low Kick dann Uppercut
lk+rk:	Spinning Axis Shift
anschließend	
-rk, rk, rk:	Triple Kick Combo
-rk, rk, d+rk:	High Kick dann Low Kick dann Low Kick
-rk, rk, lp:	High Kick dann Low Kick dann Uppercut
df+lk:	Face Kick
rk:	Skyscraper Kick
rp:	Cannon Blast
rp, lp, lp:	Cannon Blast dann Treble Clef Finisher
rp, rk, rk:	Cannon Blast dann Twin Kicks
rp, rk, d+rk:	Cannon Blast dann Kick dann Low Kick
rp, rk, lp:	Cannon Blast dann Kick dann Uppercut
rp, lp, rk, lk:	Cannon Blast dann Buffalo Arrow Combo
db+lk:	Low Sweep
lp+rk,lk:	Buffalo Arrow Combo
df+rp, lp:	Lead-In Punch dann Cannon Lift
df+rp, lk:	Lead-In Punch dann Low Kick
df+rp, rk:	Lead-In Punch dann High Kick
d+rk, lp:	Front Sweep dann Cannon Blast
d+rp, lk, lp:	Anchors Away
f+lp+rk:	Heaven's Cannon



Paul Phoenix

lp+lk:	Arm Toss
rp+rk:	Shoulder Popper
df+lp+rp:	Striking Shiho-Nage
b+rp+lk:	Kick Toss
f, f+lp+rp:	Shoulder Ram
lp+lk:	Hip Toss
b+lp+lk:	Reversal
b+rp+rk:	Reversal
lp, rp:	One-Two
rp, lk:	Jab dann Kick Combo
rp, d+lk:	Jab dann Low Kick Combo
lp, rk:	Jab dann Low Kick Combo
uf+lk, rk:	Can-Can Kick
sf, f+lk, rk, lk:	Can-Can Kicks dann High Roundhouse
f, f+lk, rk, f+lk:	Can-Can Kicks dann Mid Kick
f, f+lk, rk, d+lk:	Can-Can Kicks dann Low Kick
d+rk, rp:	Falling Leaf Combo
f, f+rk:	Neutron Bomb
d+rp:	Stone Splitter
d+lp:	Tile Splitter
d+lp, rk, rp:	Tile Splitter dann Falling Leaf Combo
d+lp, rp:	Tile Splitter dann Phoenix Smasher
f, f+rp:	Elbow Smash
f+lp+rk:	Sidestep dann Shoulder Ram
f+lp+rp:	Overhead Smash
db+lp+rp:	Ultimate Tackle
anchließend	
-lp, rp, lp, rp, lp:	Mounted Punches
-lp+rp:	Arm Bar
-lp, rp, lp, lp+rp:	Punches dann Arm Bar
f, df, d, db, b+lk, rp, rp:	Sweep dann Undercut Punch dann Uprooter
f, df, d, db, b+lk, rp, lp:	Sweep dann Undercut Punch dann Phoenix Smash
d, df, f+rp:	Phoenix Smasher
d, df, f+lp:	Elbow Lift
f, df, d, db, b+lp:	Dash Back Power Punch
d, db, b, n:	Backwards Dodge
anschließend	

Cheats

-lk, rp, rp:	Sweep dann Undercut Elbow dann Uprooter
-lk, rp, lp:	Sweep dann Undercut Elbow dann Phoenix Smash
-lp:	Tile Splitter
-rp:	Palm Strike
b+lp+rp:	Ultimate Phoenix Smasher

Ling Xiaoyu

lp+lk:	Slap, Forearm Chop
rp+rk:	360 Degree Flip
d, db, b+rp:	Over-Shoulder Throw
b+lp:	Left Knifehand Reversal
b+rp:	Right Knifehand Reversal
lp+rk:	High/Medium Combo Break
d+lp+rk:	Low Combo Break
db+lk:	Body Push Combo Break
lp+lk+rk:	Taunt
rp+lk+rk:	Taunt
lp, d+rp:	Jab dann Uppercut
lp, rp, db+lp:	Two Quick Punches dann Power Punch
rp, lp:	Two Quick Punches dann Back Turned Position
db+lp:	Power Palm Strike
df+lk:	Face Kick
f+lk:	Left Roundhouse
f, f+lk:	Raccoon Kick dann Back Turned Position
db+rk:	Stomp Kick
df+rk:	Toe Kick
lk+rk:	Spinning Dodge
d+lk+rk:	Spinning Dodge
f+lk+rk:	Dive Roll
f, f+lk+rk:	High Overhead Flip
u+lp:	Upward Slap
f, f+lp+rp:	Upward Spin Strike
rp:	Rising Uppercut
rk:	Skyscraper Kick
f+lp+rp:	Cartwheel
df+lp:	Spinning Punch dann Back Turned Position
b+lk+rk:	Back Turned Position
anschließend	
-lp:	Turn Towards Punch
-rp:	Reverse Slap
-lk:	Turn Toward Kick
-d+lk:	Reverse Ankle Kick
-rk:	Vertical Hook Kick
-rp, lp, rk:	Reverse Three Hit Flurry
-f, f+lk:	Reverse Jumpkick
-f, f+lp+lk:	Hop and Throw
-f, f+rp+rk:	Hop and Throw
-f+lk+rk:	Reverse Roll
-lk+rk:	Kangaroo Kick
-lk+rk:	Spinning Dodge
-f, f+lk+rk:	Reverse High Overhead Flip
d+lp:	Windmill Slaps
d+lp+rp:	Phoenix Stance
anschließend	
-d:	Crouch
-lp:	Left Stomach Strike
rp:	Right Stomach Strike
-lp+rp:	Phoenix Uppercut
-d, lp+rp:	High Forearm Bash
-lp+lk, n:	Evasive Roll dann Throw
-rp+rk, n:	Evasive Roll dann Throw

-lk:	Low Kick
-rk:	Skyscraper Kick
-df+rk, rk, rk:	Sweep Kicks dann Skyscraper Kick Combo
-f+lp+rp:	Back Turned Position
-f+lk+rk:	Forward Roll
-u+lk+rk:	Hop Kick
-u+rk, rk:	Twirling Kick
-u+lk, lk:	Double Jump Kick
uf+rk:	Jumping Overhead Kick
b+lp+rp, rp:	Circle Stance dann Power Punch
b+lp+rp, lp+rp:	Circle Stance dann Phoenix Strike
d+lp+rk:	Spinning Axis Shift
u+lp+rp, rp, lp:	Rising Phoenix Combo

Yoshimitsu

lp+lk:	Flying 69 Slam
rp+rk:	Trip
d, db, b+lp+rp:	Skydiver
lp+lk:	Spinning Rainbow Drop
b+lp+rk:	Sword Reversal
d+lp+lk:	Low Combo Break
d+rp+rk:	Low Combo Break
f+rp:	Backfist
f, f+rp:	Elbow Smash
lk, rk:	Zigzag
rk, rk, rk:	Triple Roundhouse Combo
f, f+lk+rk, lp+rp, lk+rk:	Shark Attack
f, f+lp+rp:	Reverse Cartwheel dann Back Turned
anschließend	
-rp:	Backfist
-db+rp, rp, rp, rp, rp:	Low Spinning Fists
-lp+rk:	Life Siphon
df+lp, f+rp, db+rp, rp, rp, rp, rp:	Downward Spiral Attack
f+rp, db+rp, rp, rp, rp, rp:	Downward Spiral Attack
df+rp, db+rp, rp, rp, rp, rk:	Downward Spiral Attack
df, f+lp:	Spinning Sword Flip
uf+lk+rk:	Poison Wind
uf+lk+rk, b+lp, b+lp, b+lp, b+rk:	Poison Wind Combo
db+lp:	Poison Wind Combo dann Sword Slice
df+lp, lp, lp, lp, lp:	Quick Elbows
df+lp, b+rp, db+rp, rp, rp:	Elbow dann Backhand dann Low Spinning Fists
d+lk+rk:	Sit Down
anschließend	
-rk:	Kangaroo Kick
-rp, rp, rp, rp:	Low Spinning Hands
f, f+lk, lp:	Front Kick dann Sword Slice
f, f+rk:	Knee Hops
s, lk+rk:	Sword Debate Position
anschließend	
-lp+rk:	Life Siphon
-rp+lk:	Life Siphon
b+lk+rk:	Backwards Teleport





GEILER SATTER PRALLER

DAS NEUE

pop Rocky

Young

JETZT JEDEN DONNERSTAG

64 SEITEN NUR DM 1,80

Cheats

d+lp+rk:	Suicide
b, b+lp:	Sword Stab
u+lp+rp, f, f:	Pogo Stick dann Slide Forward
u+lp+rp, u:	Pogo Stick dann Hop Up
uf+lp+rp:	Copter Blade

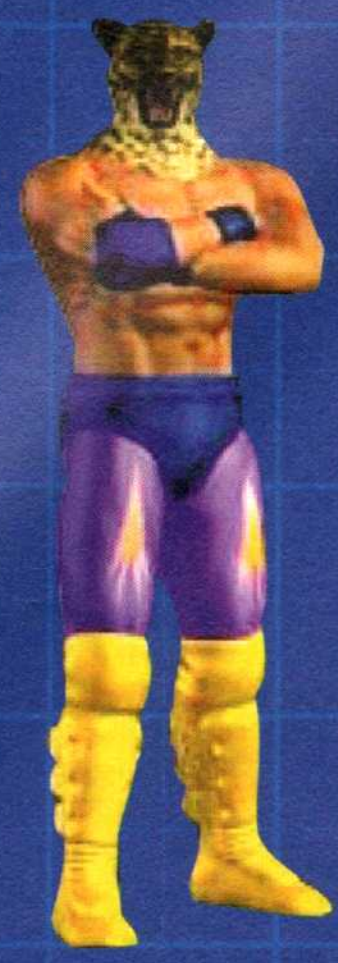
Nina Williams

rp+rk:	Lifting Toss
anschließend	
-rp, lp, lp+rp:	Falling Elbow
-rp, lp, lk:	Arm Lock
lp+lk:	Throw
df, df+lp:	Embracing Elbow Strike
uf+lp+rp:	Overhead Neck Throw
d, df, f, lp+rp:	Chin Bash
anschließend	
-lk, rk, lk, lp+rp:	Neck Cutter dann Arm Bar
-lp, lk, rp, lp:	Standing Reverse Arm Lock
-lk, lp, rk, lp+rp, lp+rp:	Rear Gatelatch Falconwing Squeeze
-rp, lp, lk, rk, lp+rp:	Falling Reverse Arm Lock
-rp, lk, rk, rp, rp:	Knee Bash dann Neck Snap
-lp, rp, rk, lk, lp+rp+lk:	Octopus Special
-lp, lk+rk, lp, rp, lp+rp:	Falling Neck Snap
d, df, f, lk+rk:	Crab Claw
anschließend	
-lk+rk, lk, rk, lp+rp:	Rolling Arm Bar
-lk+rk, rk, rp, lp+rp:	Achilles Tendon Lock
-lk, lp, rk, rp+rk:	Knee Cross Lock
-lp, lk, rp+rk, lk+rk, lp+rp:	Rolling Achilles Tendon Lock
d, db, b+lp+rk:	Shin Smash
anschließend	
-lp, lk, rp, lp:	Standing Reverse Arm Lock
-lk, lp, rk, lp+rp, lp+rp:	Rear Gatelatch Falconwing Squeeze
-rp, lp, lk, rk, lp+rp:	Falling Reverse Arm Lock
-lp, lk+rk, lp, rp, lp+rp:	Falling Neck Snap
-rp, lp, lp+rp, lp+rp+lk:	Twisting Shoulder Break
-lp, rp, rk, lk, lp+rp+lk:	Octopus Special
b+lp+lk:	Reversal
b+rp+rk:	Reversal
d+lp+lk:	Low Kick Counter
d+rp+rk:	Low Kick Counter
b+rp, rp:	Double Slap
f, f+rp:	Throat Stabber
f, f+lp:	Throat Cutter
f, f+lk:	Bad Habit
anschließend	
-f, f+rp:	Panther Claw
-df+rp:	Slap-U-Silly
d, df+rk:	Wipe the Floor
d, df, f, db+rp+lk:	Venomous Breath
uf+rk, lk, rk:	Can Opener
df+lk, lp, rp, f+lp+rp:	Low Kick dann zwei Punches dann Blonde Bomb
db+rp:	Side Stab
df, df+rp:	Upward Slap
d+lk+rk:	Ground Stomp
f, f, lp+rp:	Blonde Bomb
f, f+rk:	Leg Grenade
f, f, f+lk:	Bone Cutter
anschließend	
-lk, lp, rk, rp+rk:	Knee Cross Lock
-lp, lk, rp+rk, lk+rk, lp+rp:	Rolling Achilles Tendon Lock
d, db+lk:	Divine Cannon
db+rk:	Slice Kick
db+rk, lk:	Divine Cannon Combo
lp, rp, rk:	Bermuda Triangle
lp, rp, lp, rp, f+lp+rp:	Quadruple Punch Combo dann Blonde Bomb
lp, rp, lp, rk:	Spark Attack
d+lk, rk:	Leg Break Combo
lk, rk:	Double High Kick
df+lk, lk, lk, rk:	Machine Midkicks
df+lk, lk, lk, lp, rp, f+lp+rp:	Machine Midkicks dann zwei Punches dann Blonde Bomb
df+lk, lk, lk, lk:	Machine Midkicks dann Low Kick
df+lk, lp, rp:	Flush Combo
df+lk, lp, rp, f+lp+rp:	Assault Combo
df+lk, rp, d+lk, rk:	Lunging Assassin Combo
df+lk, rp, rk:	Lurking Assassin Combo
rk, lk, rp:	Zwei Kicks dann Uppercut Combo
d+lk, rp:	Low Kick dann Uppercut Combo
ss, b+lp:	Killing Blade
ss, rp:	Palm Uppercut
ss, lp:	Quick Slap
ss, lp+rp:	Quick Blonde Bomb
ss, rk:	Low Kick
db+lp+rp:	Hunting Swan

King

lp+lk:	Swinging DDT
rp+rk:	Suplex
db, f+lp+rp:	Tombstone Piledriver
df+rp+lk:	Coconut Crush
f, b, db, d, df, f+lp:	Giant Swing
db+lp+rp:	Figure 4 Leglock
d, df, f+lp:	Jaguar Driver
df+lk+rk:	Frankensteiner
d, db, b+lp+rp:	Split Powerbomb
b+lp+lk:	Kick Reversal
b+rp+rk:	Kick Reversal
d+lp+lk:	Low Powerbomb
db+lp+lk:	Mini Swing
db+rp+rk:	Crotch Headbutt
db+lp+lk:	Camel Clutch
db+rp+rk:	Camel Clutch
db+lp+lk:	Crucifixion
db+rp+rk:	Crucifixion
db+lp+lk:	Chicken Wing
db+rp+rk:	Chicken Wing
anschließend	
-lp, rp, lp, rp, lp:	Mounted Punches
-lk+rk, d, n, lp+rp, lp+rp:	Ultimate Bonesplitter
-lp+rp:	Arm Break
-lp+rp:	Double Arm Break





Game-Buster-Codes

☞ Gran Turismo

Das Warten hat ein Ende. Hier sind die ersten Game-Buster-Codes für den ultimativen Racer.

Highspeed Ring A	3008 1B48 0004
Highspeed Ring B	3008 1B49 0004
Highspeed Ring C	3008 1B4A 0004
Trial Mountain A	3008 1B4C 0004
Trial Mountain B	3008 1B4D 0004
Trial Mountain C	3008 1B4E 0004
Grand Valley East A	3008 1B50 0004
Grand Valley East B	3008 1B51 0004
Grand Valley East C	3008 1B52 0004
Clubman Stage 5 A	3008 1B54 0004
Clubman Stage 5 B	3008 1B55 0004
Clubman Stage 5 C	3008 1B56 0004
Autumn Ring A	3008 1B58 0004
Autumn Ring B	3008 1B59 0004
Autumn Ring C	3008 1B5A 0004
Deep Forest A	3008 1B5C 0004
Deep Forest B	3008 1B5D 0004
Deep Forest C	3008 1B5E 0004
SS R5 A	3008 1B60 0004
SS R5 B	3008 1B61 0004
SS R5 C	3008 1B62 0004
Grand Valley Speedway A	3008 1B64 0004
Grand Valley Speedway B	3008 1B65 0004
Grand Valley Speedway C	3008 1B66 0004

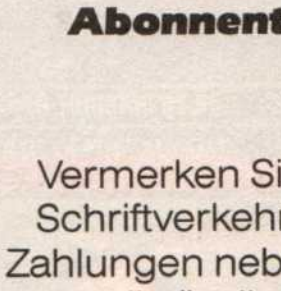
-lk+rk:	Leg Break
-lp, rp, lp, lp+rp:	Mounted Punches dann Arm Break
-lp, rp, lp, lk+rk:	Mounted Punches dann Leg Break
b+lp+rp: anschließend	Irish Whip
-lk+rk:	Spinning Ground Smash
-rp+rk:	Quick Slam
-lp+lk:	Spin & Let Go
-lp+rp:	Turn Around & Let Go
d, df, f+lp:	Jaguar Driver
-lp+rp, lk, rk, lp+rp:	Boston Crab
f, n, df+rp+lk: anschließend -lp+rp, lk, lp, lp+lk:	Standing Achilles Hold Scorpion Death Lock
-lp, rp, lk, lp+rp:	STF
-lp+rp, lp, lk, lp+rp, rk:	Indian Death Lock
-lp, lk, rk, lp+rp, lk+rk:	Romero's Special
f, n, d, df+lp+rk: anschließend -lp+rp, lp+rp:	Single Arm Hyperextension Double Arm Hyperextension
-lp+rp, rk, rp+rk:	Russian Leg Sweep
-rk, lk, rk, lk+rk, lp+rp:	Arm Crucifixion
-rp, lp, lp+rp+lk:	Chicken Wing Face Lock
-rp, lp, lk, lp+rp+rk, lp+rp+rk:	Dragon Sleeper
-lp+lk, lk+rk, rp+rk, lp+rp, lp+rp+lk:	Rolling Death Cradle

Hint Shop
Lösungshefte

Komplettlösungen mit Plänen Tips & Tricks für fast alle Video- und Computerspiele

Bestellannahme ist montags bis freitags von 10 bis 18 Uhr. Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

Adresse:
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314



! Ständig Neuheiten !
Händleranfragen erwünscht

Wir führen zu fast allen Spielen Komplettlösungen.
Fordern Sie die Gesamtliste an.

Versandkosten (Inland)
Per Nachnahme nur 9,50 DM
Per Vorkasse nur 4 DM
(Ausland) Per Vorkasse nur 12 DM

Alle **Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service** und **24 Std. Service.**
Komplettlösungen ab **9,80 DM**

7'th Guest/ 11'th Hour & C.	Floyd und Voodoo Kid	Police Quest: SWAT
Albion	Frankenstein-Through t.Eyes	Ravenloft 1-2 & Menzober.
Alien Trilogy	Gabriel Knight 1 und 2	Realms of the Haunting
Alone in the Dark 1-3	Hexen 1	Rendezvous im Weltraum
Amber, Shine & Chronoma.	Ishar 1 bis 3	Resident Evil 1& D.C.(14,80)
Atlantis-Das sagenhafte Ab.	Jagged Alliance 1 und 2	Resident Evil Komplett (19,80)
Baphomets Fluch 1-2 (14,80)	Jack Orlando/ Private Eye	Riddle of Master Lu, The
Betrayal in Antara	Jedi Knight	Ripper
Bioforge	Jewels of Oracle	Riven und Myst (14,80)
Blade Runner	King's Field (14,80)	Secrets of the Luxor (14,80)
Blazing Dragons	King's Quest 1 bis 7	Shannara
Casper	KKND	Sherlock Holmes 1 und 2
Chronicles of the Sword	Kyrandia 1 bis 3	Shivers 1 oder 2
C & C - Sammlung (19,80)	Lands of Lore 1	Simon the Sorcerer 1 und 2
=> Tiberiumkonflikt	Lands of Lore 2 (14,80)	Space Quest 1 bis 6
=> Ausnahmezustand	Last Express, The	Stadt der verlorenen Kinder
=> Alarmstufe Rot	Legacy of Kain (14,80)	Star Trek Sammelband
=> Gegenangriff	Leisure Suit Larry 1-7	Star Trek - Generations
=> Vergeltungsschlag	Lighthouse	Stonekeep
"D", Evocation & Blown Aw.	Little Big Adventure 1 oder 2	Suikoden (14,80)
Dark Earth	LucasArts Sammlung (14,80)	Swagman
D.Schwarze Auge 1-3 (25,-)	=> Indiana Jones 3 & 4	Timelapse
Diablo	=> Maniac Mansion 1&2	Tomb Raider 1 (14,80)
Dig, The	=> Monkey Island 1 & 2	Tomb Raider 2 (19,95)
Discworld 1 und 2 (14,80)	=> Sam & Max + Vollgas	Ultima 8 - Pagan
Dragon Lore 1 oder 2	=> Zak McKracken + Loom	Warcraft 1&2 + Exp.(14,80)
Dungeon Master 2	MDK	Warhammer-Gehörnte Ratte
Earth 2140	Might & Magic 3 bis 5	Wild Arms
Ecstatica 1 oder 2	Monkey Island 1 bis 3	Wing Commander 3 und 4
Excalibur 2555 A.D. (14,80)	Myst und Riven (14,80)	Wizardry 6 und 7
Exhumed (PSX) (14,80)	Oddworld: Abe's Oddysee	Wizardry Adventure: Nemesis
Fable	Outlaws	X-COM: Apocalypse & Terror...
Fade to Black	OverBlood	Zork: Der Großinquisitor
Fallout	Pandora Akte & Under Moon	Zork: Nemesis & R.t.Z.
Final Fantasy 7 (29,80)	Phantasmagoria 1	"Z"

Sie finden uns auch im Internet **http://www.hintshop.com**

Distributor für die **Schweiz**
AHA CD-ROM Spiele - Postfach
3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/345700-1/-4

Distributor für **Österreich**
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16
1100 Wien - Tel/Fax: 0222.689755-0/-1

Die Lösungen sind für PC, PlayStation, Saturn, Mac & Amiga

Eine Bitte an unsere Abonnenten

Vermerken Sie bei Schriftverkehr und Zahlungen neben der vollständigen Anschrift stets Ihre Abo-Nummer.

Sie vermeiden damit unnötige Verzögerungen bei der Bearbeitung Ihres Abonnements.

Vielen Dank

Ihre ABO-Abteilung

ANKAUF
Pegnitz Basar
PLAYSTATION
N 64
PC CDR
TOP Ankaufspreise
+
Sofort Service
TEL: 0911-221991
FAX: 0911-20757
INTERNET www. ankauf-verkauf.de
Pegnitz Basar
KARL GRILLENBERGER STR 4
90402 NÜRNBERG
ANKAUF

Das offizielle PlayStation Magazin 8/98 – ab 15. Juli am Kiosk

Messefieber

Auch dieses Jahr ging es zur E3 nach Atlanta. Die weltweit größte Messe für Computer- und Videospiele hielt wieder so manche Überraschung bereit. Wir haben uns für Sie ins Getümmel gestürzt und uns alle neuen PlayStation-Games angesehen. In unserem Messebericht verraten wir Ihnen die kommenden Hits und Trends. Kleiner Vorgeschmack gefällig? Wie wäre es z. B. mit Final Fantasy VII?

Jubiläum

Das offizielle PlayStation Magazin wird zwei Jahre alt. Auf weit mehr als 2.000 Heftseiten haben wir über 400 verschiedene Spiele getestet; mehr als 200 davon konnten Sie mit unseren exklusiven Demo-CDs probespielen. So ein Jubiläum muß natürlich gefeiert werden. Lassen Sie sich überraschen! Es warten jede Menge tolle Preise auf Sie!



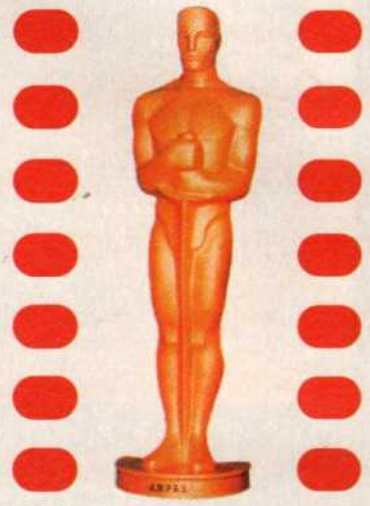
Im Härtetest: Colin McRae Rally

Nicht nur im wirklichen Leben, sondern auch auf der PlayStation liefern sich Tommy Mäkinen und Colin McRae ein hartes Kopf an Kopf Rennen. Zusätzlich zum PlayTest von Colin McRae lassen wir deshalb beide Ralley-Spiele in einem direkten Vergleich gegeneinander antreten.



And the Oscar goes to...

Nun ja, den begehrten Academy Award werden die Teilnehmer unseres "Ich spiele PlayStation, weil..."-Contests wohl nicht gewinnen. Lustig sind die Filme aber allemal. Auf unserer Demo-CD präsentieren wir Ihnen die besten Einsendungen.



Außerdem:

- **X-Men**
- **Premier Manager '98**
- **Breath of Fire 3**
- **Messiah Tagebuch – Vol. 2**

Und wie immer natürlich die exklusive PlayStation Demo-CD!

INSERENTENVERZEICHNIS

ACME	81	Joysoft	83
Activision Dtl. GmbH	6/7	Konami Deutschland	21,39
Arjay	17	Kranz Theo Versand	123
Baucontec	93	Media Markt	62/63
CDG Media	87	Media Point Vertrieb	13
Codemasters	2/3	MieKro MultiMedia GmbH	93
Cross Computersysteme	47	MVG Medien Verlagsgesellschaft	119
Eidos Interactive	124	OKAY Soft	55
Electronic Arts	9	Pegnitz Basar	121
Franzis Verlag	101,115	PlayCom	67
Freak's Shop	77	Psygnosis	27,33
Funtronixx	91	S&S Computer	87
G-Press Dataservice	61	Sunflex Vertriebs GbRmbH	43
Galaxy Mega Play	97	Toy Store	93
Game It!	73	WEKA Consumer Medien	95,99,109, Beihefter
GT Interactive	25,41		
Highcom GmbH	37	Wial Versand Service	85
Hint Shop	121		
Jet Stream	31	Beilagen Schweiz: H&S Vita AG; Next Level	

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 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN. BEI BESTELLUNGEN LIEGT DIESES NATÜRLICH BEI.

DER VERSANDSPEZIALIST*

THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN





Versand&Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg • Laden: Bahnhofstraße 28, 94032 Passau

*AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTER-SPIEL-SPEZIALVERSANDHANDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG



PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION	289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, KABEL UND DEMO-CD	
BEGRENZT WIEDER LIEFERBAR: SONY PLAYSTATION VALUE PACK	323,-
WIE OBEN, INKL. ZWEITEM CONTROL PAD UND ORIG. MEMORY CARD	
CONTROL PAD (VERSCH. FARBEN)	29,95
CONTROL PAD ORG.(VER. FARBEN)	39,95
ANALOG PAD ORG. DUAL SHOCK	59,95
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL	84,95
X-PLORER CHEAT CARTRIDGE	89,95
RGB KABEL (G-CON-ANSCHL.&AV)	29,95
LENKRAD GAMEST.MK2 (MIT PED.)	119,95
LENKRAD TOP GEAR WHEEL (MIT PEDALEN) (FÜR N64, PSX, SAT)	149,95
JOYSTICK DOMINATOR	69,95
PISTOLE SCORPION G-CON KOMP.	79,95
PISTOLE ERAZER GUN G-CON KOMPATB.	79,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS	29,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS-ORIG. (VERSCHIEDENE FARBEN)	36,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS 2 IN 1	34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS	69,95
ACTUA TENNIS	89,95
ADIDAS POWER SOCCER 98 (JUNI)	89,95



AIRONAUTS (AUG)	89,95
ALL STAR TENNIS (JULI)	89,95
ALUNDRA (JUNI)	89,95
ARMORED CORE (JUNI)	89,95
ATARI ARCAD.GREAT.HITS 2	74,95
AZURE DREAMS (JULI)	89,95
BABY UNIVERSE (JUNI)	79,95
BATMAN UND ROBIN (JUNI)	84,95
BLASTO (JULI)	79,95
BOMBERMAN WORLD (JULI)	79,95
BREATH OF FIRE 3 (JUNI)	89,95
BUBBLE BOBBLE 2	89,95
BUST A MOVE 3	59,95
CART INDY CAR-WORLD SER.	79,95
CIRCUIT BRAKERS (JUNI)	89,95
COLIN MCRAE RALLY (JULI)	89,95
COMMAND & CONQUER 2	89,95
CONSTRUCTOR (AUG)	89,95
COOL BOARDERS 2	89,95
CRASH BANDICOOT 2	89,95

CRIME KILLER (JUNI)	89,95
CYBALL ZONE	89,95
DEAD OR ALIVE (JUNI)	109,95
DEATHTRAP DUNGEON	89,95
SPIELEBERATER DEATHTR. DUNG.	19,95
DIABLO	89,95


FRANKREICH 98 FUßBALL WM 89,95

DREAMS (JUNI)	89,95
EVERYBODYS GOLF (JUNI)	79,95
EXTREME SNOWBOARD	89,95
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION	89,95
FIGHTING FORCE	99,95
FINAL FANTASY VII	99,95
FLUID (AUG)	79,95
FORMEL 1 97	109,95



FORSAKEN	84,95
FRANKREICH 98-FUßBALL WM	89,95
GEX 2 (GEX 3D)	89,95
GHOST IN THE SHELL (JULI)	89,95
GOLDEN GOAL '98	89,95
GRAN TURISMO	89,95
HEART OF DARKNESS (JULI)	89,95
HUGO 1	89,95
INDY 500	89,95
JET RIDER 2	79,95
KICK OFF WORLD	89,95
KLONOA (JUNI)	89,95
KULA WORLD (JULI)	89,95
LUCKY LUKE	89,95
MAGESLAYER (JULI)	89,95
MASTERS OF TERÄS KÄSI	89,95
MEDIEVIL (JUNI)	89,95
MEGA MAN 8	89,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE	89,95
MEN IN BLACK	89,95
MOTORHEAD	89,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	94,95
NASCAR 98	89,95
NBA LIVE 98	89,95
NBA PRO 98	99,95
NEED FOR SPEED 3	89,95
NEWMAN HAAS RACING	89,95
NHL 98	89,95



TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

ADIDAS POWER SOC. - PLT.	49,95	OLYMPIC GAMES	49,95
AIR COMBAT - PLATINUM	49,95	PANDEMONIUM-PLAT.	49,95
ALIEN TRILOGY - PLAT.	44,95	PORSCHE CHALLENGE-PLAT.	49,95
BUST A MOVE 2 PLATINUM	49,95	POWERBOAT RACING	69,95
CRASH BANDICOOT - PLAT.	49,95	RAYMAN - PLATINUM	44,95
DESTRUCTION DERBY 2- PT.	49,95	RIDGE RACER REV. -PLAT.	49,95
FADE TO BLACK - PLATIN	44,95	ROAD RASH - PLATINUM	44,95
FIFA SOCCER 96 - PLATIN	44,95	SOUL BLADE - PLAT.	49,95
FORMEL 1 - PLATINUM	49,95	SOVIET STRIKE - PLATINUM	44,95
GREMLINS ACTUA SOCCER PL	44,95	TEKKEN 2 - PLATINUM	49,95
INT. SUPER. SOCCER PRO PL.	49,95	THUNDERHAWK 2 - PLAT.	44,95
INT. TRACK & FIELD - PLAT.	44,95	TOMB RAIDER - PLATINUM	49,95
MASS DESTRUCTION	59,95	TRUE PINBALL - PLATINUM	44,95
MICRO MACHINES V3 PLAT.	49,95	WIPEOUT 2097 - PLAT.	49,95
MOTOR MASH	59,95	WORMS - PLATINUM	44,95
NOTE	59,95	X-MEN CHILD. OF THE AT.	69,95

NHL FACE OFF 98 (JUNI)	79,95
NHL POWERPLAY HOCKEY 98	84,95
NIGHTMARE CREATURES	79,95
ONE	89,95
PANDEMONIUM 2	84,95
PET IN TV (JUNI)	79,95
PITFALL 3D	89,95
PHAT AIR SNOWBOARD (JUNI)	89,95
POINT BLANK (JULI)	89,95
POINT BLANK INKL. GUN (JUNI)	154,95
POY POY	89,95
PREMIER MANAGER 98	89,95
PRO PINBALL - TIMESHOCK	79,95



PULSE (DEPTH) (AUGUST)	79,95
RASCAL	89,95



RESIDENT EVIL DIRECT. CUT	69,95
CONTROL PAD RESIDENT EVIL	69,95
RIVEN - MYST 2	114,95
ROAD RASH 3D (JUNI)	89,95
SAN FRANCISCO RUSH	89,95
SENTINEL RETURNS (JULI)	89,95
SHADOW GUNNER (JULI)	94,95
SPAWN	79,95
SPICE WORLD (JULI)	49,95
STEEL REIGN	79,95
STREETFIGHTER COLLECTION	84,95
SUPERCROSS 98	84,95
SUPER MATCH SOCCER	84,95
SUPER PANG COLLECTION	89,95



THEME HOSPITAL	89,95
TOCA TOURING CAR CHAMP.	89,95
TOMB RAIDER 2	89,95
SPIELEBERATER TOMBRAIDER 2	19,95
TOMBI (JULI)	89,95
TOMMI MÄKINNEN RALLY	89,95
TOTAL NBA 98	89,95
TREASURES OF THE DEEP (JUNI)	84,95
UBIK	99,95
V-BALL	89,95
V-RALLY	89,95
VIGILANTE 8 (JUNI)	89,95
VIPER (JULI)	89,95
VIVA FOOTBALL (JULI)	89,95
VR BASEBALL '99	79,95
VS. (VERSUS) (JUNI)	99,95
WARGAMES (JULI)	89,95
WARHAMMER 2-DARK OMEN	89,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY 98	79,95
WCW NITRO (JUNI)	99,95
WILD ARMS (JULI)	79,95
WORLD LEAGUE BASKETBALL	89,95
WORLD LEAGUE SOCCER 98	79,95
WRECKING CREW (JUNI)	99,95
WWF WARZONE: RAW IS WAR (JUL)	89,95
X-COM APOCALYPSE (JUNI)	94,95
XENOCRACY	94,95
YOUNGBLOOD (JULI)	89,95
ZERO DIVIDE 2 (AUG)	79,95



Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an. Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr; UPS DM 6,– zzgl. NN-Gebühr. Bei Vorkasee (nur Euroschecks) DM 4,–; Porto Ausland DM 18,–. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
Fax 0931/571602

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.

0931 35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

oder 0180 5211844

Zusätzliche Bestell Hotline: 0931 57 16 01

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version

Bei Anpfiff Action

TOOOR

WLS Saison 98/99 PC CD PlayStation

published by EIDOS INTERACTIVE

Sitzplatz überdacht

Mo-So	24 Stunden	3358 *

*Superflüssige Grafik mit bis zu 30 Bildern/Sek.
*Dolby-Pro-Logic-Surround-Sound *Alle gängigen 3D-Grafikkarten (PC-Version) *4-Spieler-Modus *Dynamische Kameraführung *Nationalliga, Welt-liga, Freundschaftsspiele, Pokalturniere ... und unberechenbares Wetter

KMF Hamburg

Keine Haftung für Personen- und Körperschäden, sowie resultierender Sucht und nervösem Fingerkribbeln. Bei Verlangen: Weiterspielen!

'98 WLS WORLD LEAGUE SOCCER

Die Dauerkarte für's Vergnügen.



Silicon Dreams

EIDOS INTERACTIVE

World League Soccer 98. Entwickelt von Silicon Dreams Ltd. ©& ℗ 1998 Eidos Interactive Ltd. Alle Rechte vorbehalten.
Alle anderen Namen und Logos sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.