

Alle Cheats
100%
getestet

16 Seiten
TIPS & TIPS

Das einzige PlayStation Magazin mit offizieller Demo-CD!



PlayStation
Magazin

Das offizielle

PlayStation

DM 14,80
sfr 14,80 / S 118,- / lfr 360,-

Nr. 1
/99

TOMB RAIDER III

Eine verhängnisvolle Affäre...

► im Test

Hugo
Small Soldiers
Lemmings
FIFA '99

□ in der Mache

Silent Hill
Asterix
Soulreaver
Rollcage

Nur bei uns:

6 spielbare
Demos

+ 2 Extra-Video

AUF CD

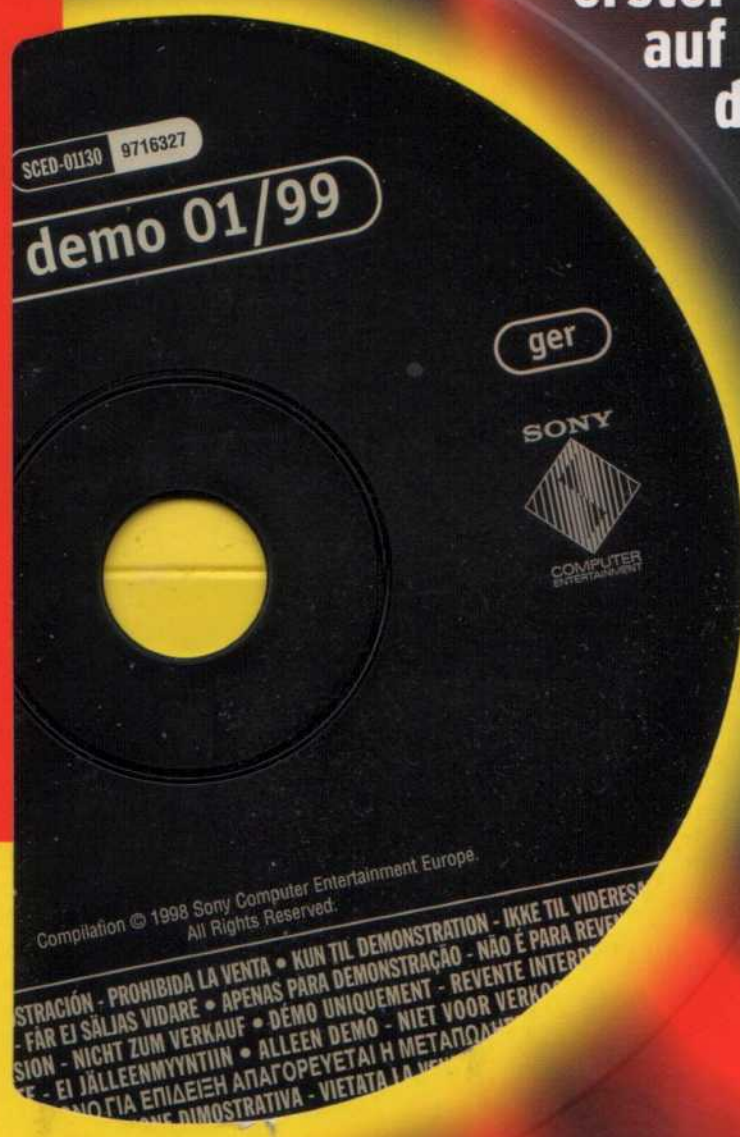
• Apocalypse
• SWING
• F1 '98

• Lemmings
• V2000
• Wild 9

Videos: Net Yaroze,
Libero Grande
Yaroze-Game: Blitter Boy

Metal Gear Solid

erster Blick
auf die
deutsche
Version



SWING AND
WIN A TRIP TO
NEW YORK



4 394 167 712804

01

Toca2

TOURING CARS™

www.toca2.com

FÜR DEN TAPETENW

- 9 NEUE INTERNATIONALE RENNSTRECKEN UND 7 ZUSÄTZLICHE MARKENMEISTERSCHAFTEN
- STRATEGISCHE BOXENSTOPS, KOMPLETTE FAHRZEUGEINSTELLUNGEN UND EIN RÜCKSPIEGEL FÜRS VERFOLGERFELD
- NEUE HI-RES GRAFIK-ENGINE UND WECHSELNDE WETTERVERHÄLTNISSE
- 7 UNTERSCHIEDLICHE RENNMODI + LINK-OPTION FÜR DIE PLAYSTATION

NEUE
HI-RES GRAFIK

8 TEAMS
MIT 16 BOLIDEN

LINK-OPTION
+ SPLIT SCREEN

REALISTISCHE
HELMKAMERA

KOMPLETTE
FAHRZEUGEINSTELLUNGEN

7 MARKENMEISTERSCHAFTEN
INKL. FORMEL FORD



DUAL SHOCK™

KOMMENTATOR:
HANS-JOACHIM STUCK

H.-J. STUCK

ECHSEL



Codemasters®

PC
CD
ROM
Win 95&98

© 1998 The Codemasters Software Company Limited. "Codemasters" All Rights Reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters Limited. BTCC, The British Touring Car Championship, TOCA, and all its variations, copyrights, trademarks and images used or associated with the RAC British Touring Car Championship and/or depicting BTCC cars are all copyrights and/or registered trademarks to TOCA Limited and are being used under license by Codemasters. "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are trademarks of their respective owners.

nicht nur eine frage der optik



ermutlich haben Sie es schon bemerkt: Das offizielle PlayStation-Magazin hat ein neues Erscheinungsbild verpaßt bekommen. Nach über zwei Jahren war es – unserer und Ihrer Meinung nach – an der Zeit, das alte Layout über Bord zu werfen und die Optik des Magazins aufzufrischen. Bei der Gestal-

tung der Testkästen angefangen, über das Design der Cheat-Seiten bis hin zu Überschriften und anderen grafischen Elementen – jede einzelne Komponente des Hefts kam auf den Prüfstand.

In diversen Präsentations-Meetings trieben wir unseren Layout-Designer schließlich fast in den Wahnsinn: "Können wir hier noch an der Schrift was ändern?" "Bis wann gibt's die endgültigen Musterseiten?" "Warum ist das Logo noch nicht fertig?" "Können wir das nicht doch noch mal ändern?" Layouter lieben bekanntlich Fragen dieser Art; besonders wenn ausnahmsweise die Zeit drängt...

Das Ergebnis kann sich unserer Meinung nach sehen lassen. Aber: Wie gefällt es Ihnen? Haben wir Ihren Geschmack getroffen? Lassen Sie es uns wissen – ein kurzer Leserbrief (per Fax oder E-Mail) genügt.

Abgesehen von den rein optischen Dingen, haben wir auch etwas am Inhalt gefeilt – schließlich wollen wir das offizielle PlayStation Magazin kontinuierlich verbessern. Fangen wir bei unseren neuen "Facts&Features"-Kästen an. Die Idee dazu stammt ursprünglich vom Macher des PlayStation-Sonderhefts "Strategie- und Rollenspiele". Die gesamte Redaktion fand die Idee klasse; und daher gibt es ab sofort bei jedem Test diesen neuen Info-Kasten. Er informiert Sie kurz und knapp über Stärken und ggf. Schwächen eines Spiels. Um noch mehr Information pro Seite unterbringen zu können, ohne dabei auf Bilder und Grafiken verzichten zu müssen, haben wir uns auch für eine neue Schrift entschieden und etwas an der Größe der Buchstaben gedreht.

Die Tips&Tricks-Rubrik haben wir gleich dreifach aufgewertet. Zum einen können Sie die Seiten – dank Perforation – heraustrennen, und das Layout wurde der neuen Heft-Optik angepaßt, zum anderen werden ab sofort alle Cheats von uns überprüft; egal aus welcher "zuverlässigen" Quelle der Code

stammt. In der Vergangenheit kam es z.B. immer wieder vor, daß uns ein Hersteller Cheats mit der Bitte zur Veröffentlichung geschickt hat, die dann in der deutschen Version komischerweise nicht funktionierten. Um solche Fehler in Zukunft von vornherein auszuschließen, schlägt sich Artur "Mr. Cheat" Hoffmann ab sofort die Nächte mit dem Ausprobieren von Mogelcodes um die Ohren.

Auch mit der offiziellen Demo-CD haben wir in Zukunft noch so einiges vor. Den Anfang macht diesen Monat die Spiele-Demo zu *Swing*. In Zusammenarbeit mit Software 2000 präsentiert das offizielle PlayStation-Magazin seinen ersten Demo-Wettbewerb. Zu gewinnen gibt es mehrere tolle Sachpreise sowie – als Hauptgewinn – eine Reise nach New York; mehr dazu auf Seite 24.

Zum Schluß möchte Ihnen die gesamte Redaktion noch fröhliche Weihnachten wünschen (auch wenn dieses Heft bereits die Ausgabennummer 01/99 trägt). Lassen Sie es sich richtig gut gehen, feiern Sie schön, haben Sie Spaß mit Ihrer PlayStation und kommen Sie gut ins neue Jahr hinüber. Herzlichst Ihr

Michael Schmittner
Chefredakteur

**Cheats zum
Heraustrennen
und
Sammeln**

Die besten **Taktiken**

für diese **Schlacht**
erlernt man

im **Zweikampf**

THE UNHOLY WAR



DEMO ENTHALTEN
LEGACY OF KAIN
SOUL REAVER

EIDOS
INTERACTIVE

Themen

- 4 Editorial
- 6 Inhalt
- 8 News allgemein
- 12 Country News
- 16 Leserbrief
- 24 Swing-Verlosung
- 42 Metal Gear Solid - Lokalisierung
- 55 Tips, Tricks, Cheats
- 134 Best of 1998
- 137 Impressum
- 137 Inserentenverzeichnis
- 138 Vorschau 1/99



Alle Cheats
100%
getestet

Cheats

Codes

- 55 Cool Boarders 3
- 57 NHL '99
- 58 San Francisco Rush
- 59 S.C.A.R.S.
- 60 Apocalypse
- 60 Forsaken
- 61 Test Drive 5
- 62 Colony Wars: Vengeance
- 64 Spice World
- 66 Tomb Raider III

Oldie

- 76 TOCA
- Touring Car Championship

Gamebuster/Xploder-Codes

- 68 Test Drive 5
- 69 Apocalypse
- 72 Colony Wars: Vengeance
- 72 Ninja - Shadow of Darkness
- 72 Tenchu - Stealth Assassins
- 74 Defcon 5
- 74 Spyro the Dragon
- 74 Tomb Raider III



80

116

44

28



42

24

Titelthemen

28 Legacy of Kain: Soul Reaver

Seit dem Überraschungserfolg *Legacy of Kain: Blood Omen* sind knapp zwei Jahre vergangen. Und genau zu diesem Zeitpunkt jetzt, als niemand mehr an Lord Kains Abenteuer dachte, überrascht Crystal Dynamics alle Fans mit einem Nachfolger.

44 Fifa '99

Ein Entwicklungsstudio, das jährlich drei hochwertige Titel produziert, ist rentabel. Wie nennt man aber ein Programmiererteam, das innerhalb von zwölf Monaten drei Fortsetzungen ein und desselben Games fertigstellt? Arbeitswütig, geldgierig oder kreativ? Viel einfacher: EA Sports!

80 Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft

Tomb Raider setzte einst Maßstäbe, der zweite Teil wurde von vielen als Mogelpackung angesehen und nun steht *Tomb Raider III* im Laden. Und obwohl es sich um einen weiteren Aufguss handelt, ist das Game nach wie vor fesselnd!

116 Hugo

Ein häßlicher kleiner Troll namens Hugo kriecht aus den Niederungen der deutschen TV-Unterhaltung und bläst zur Attacke auf die verunsicherte PlayStation-Gemeinde.

126 Small Soldiers

Attackeeee! Im Action-Spiel zum Kinohit "Small Soldiers" verteidigen Sie die Heimatwelt der rechtschaffenen Gorgoniten gegen die lebendig gewordenen Spielzeugsoldaten vom Commando Elite.



● In der Mache

- 28 Legacy of Kain: Soul Reaver
- 30 Asterix
- 32 Silent Hill

⊕ Angespielt

- 34 Rollcage
- 36 KKND Krossfire
- 38 Tiger Woods
- 40 Big Race USA



▶ PlayTest

- 44 FIFA '99
- 48 Devil Dice
- 50 Actua Golf 3
- 80 Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft
- 86 Asteroids
- 92 Invasion
- 94 Lemmings & Oh no! - More Lemmings
- 98 Actua Soccer 3
- 100 NBA Live '99
- 102 Buggy
- 106 C3 Racing
- 108 Dodgem Arena
- 110 Legend
- 114 Blaze & Blade
- 116 Hugo
- 118 X Games Pro Boarder
- 124 Zero Divide 2
- 126 Small Soldiers
- 130 San Francisco Rush
- 132 Psybadek



Die offizielle PlayStation Magazin-CD

1/99
JANUAR



Wild 9

Wild 9:

"Alle Neune" für Shiny: Mit *Wild 9* liefert die innovative Softwareschmiede den Hüpfspiel-Hit des Jahres.



V 2000

V2000:

V2000 vom Spiele-Altmeister David Braben ist ein komplexer 3D-Shooter mit starkem Strategie-Einschlag und innovativen Spielelementen.



Formel 1 '98

Formel 1 '98:

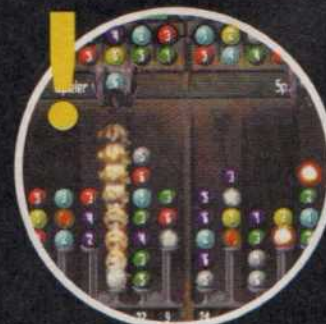
Ein Finne Weltmeister, Schumi nur Zweiter: Mit *Formel 1 '98* von Psygnosis können Sie nun Ihre eigenen Runden drehen.



Lemmings

Lemmings:

Sie sind zurück! Wir begrüßen die niedlichen *Lemmings* mit einem kräftigen "Oh Yes!" auf unserer Konsole.



Swing

Swing:

Suchtfaktor Note 1: Beim Knobel-Game *Swing* rasseln die Kugeln. Machen Sie bei unserer Verlosung auf Seite 24 mit!



Außerdem: Videos zu Libero Grande und Net Yaroze

UPDATE

Jungfrau geopfert

Drama um Virgin Interactive geht weiter

am 20. November gab Virgin Interactive Ltd bekannt, daß alle verbleibenden Marken und Rechte sowie die gesamte in Europa und Japan aufgebaute Infrastruktur an die Viacom-Tochter Spelling Entertainment Group Inc übergeben wurden. Damit liegen nun einige wichtige Firmen in neuen Händen, unter anderem IREM (R-Type), JVC und Bethesda. Einiges ist allerdings noch bei VIE geblieben: Ganze zehn neue PlayStation-Spiele aus Japan und von Hasbro und Bethesda sollen in den nächsten sechs Monaten auf den Markt gebracht werden. Die Entwicklungsabteilung von VIE wird die PlayStation weiterhin unterstützen, so die Pressemitteilung. Inwiefern sich das auf den deutschen Anteil des Publishers auswirken wird, ist im Moment noch unklar.



Rauhe See

Auslieferung von RaceStation Schock2 angelaufen

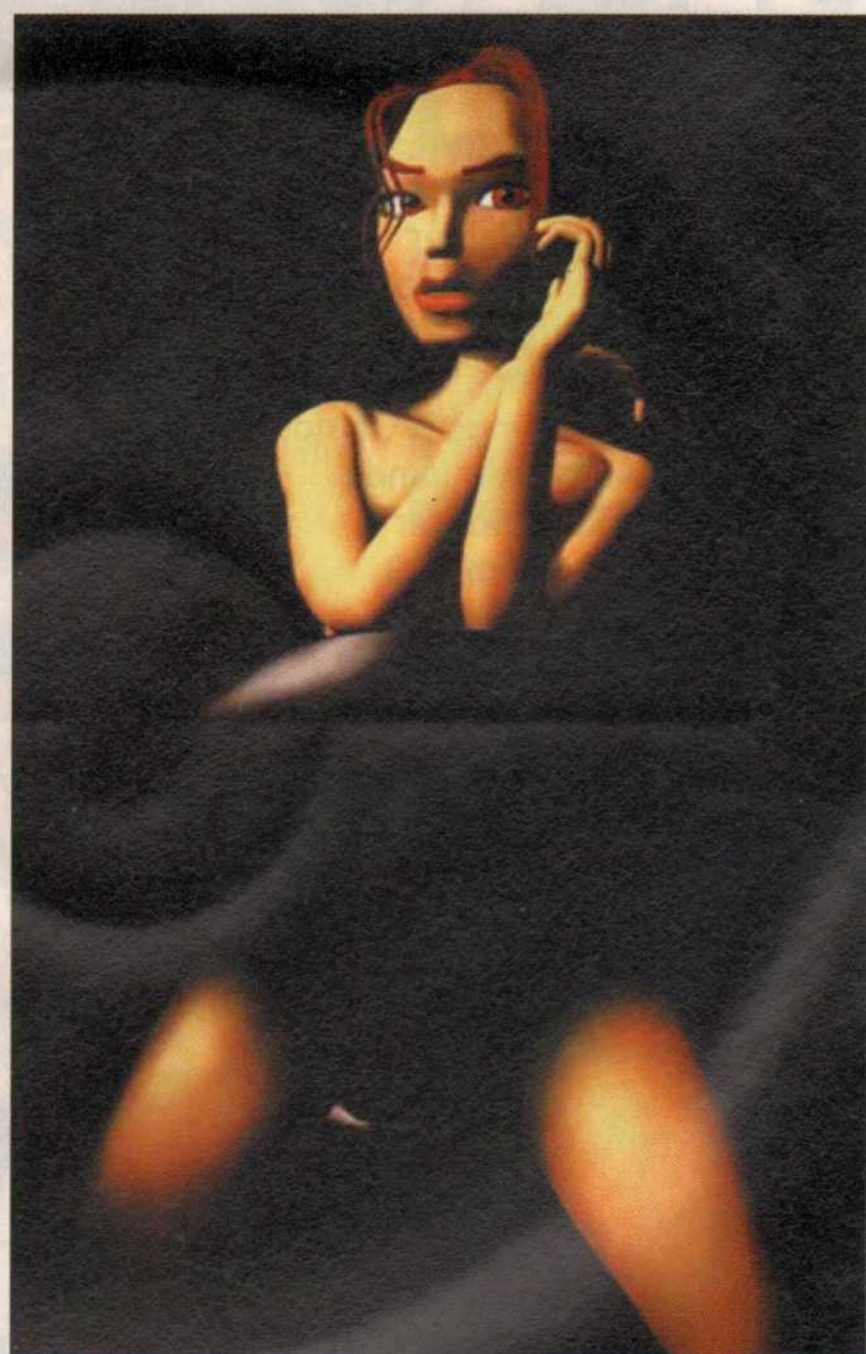
nachdem die Auslieferung des RaceStation Shock 2 von Guillemot durch die schlechte Wetterlage im asiatischen Raum stark verzögert wurde, hatte Petrus jetzt doch ein Einsehen und ließ Gnade walten. Die Unwetter haben sich verzogen, es gilt wieder "Business as usual". Wenn Sie diese Zeilen lesen, sollte das gute Stück bereits in den Regalen stehen. Ebenfalls dabei ist dann das Race 32/64 compact, das sowohl für die PlayStation als auch für das Nintendo 64 einsetzbar ist.



Rekord-Lady

Riesiger Erfolg des dritten Lara-Abentuers

die Vorhersagen mögen zweideutig gewesen sein, aber jetzt ist es klar: *Tomb Raider III* schlägt alles bisher in Deutschland Dagewesene – zumindest in den Verkaufszahlen. Nach Zahlen der Organisation Media Control, die uns EIDOS zukommen ließ, wurden hierzulande am ersten Wochenende der Verfügbarkeit über 100000 TR3 für die PlayStation verkauft. Insgesamt liegen die Vorverkäufe (PC und PlayStation zusammen) bei über 700000 Stück – eine gigantische Menge. Damit wäre Lara Croft nun endgültig ein Fall für das "Guinness Buch der Rekorde". Sie war in Modezeitschriften, verschiedenen Fernsehsendungen und sogar in einem Videoclip der Ärzte. Ob das noch zu toppen ist?

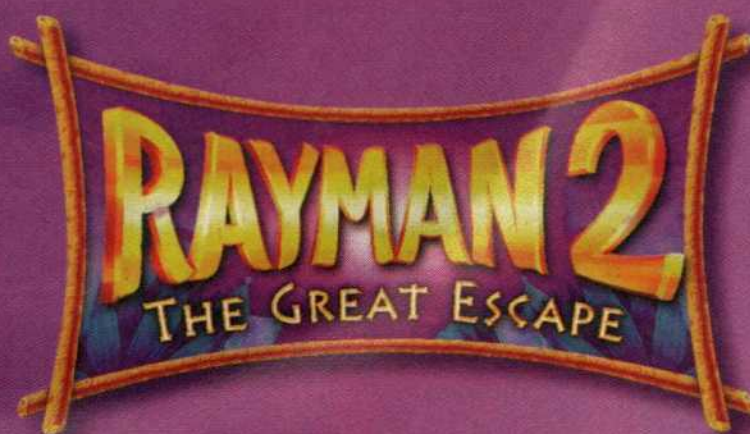




Ubi Soft
ENTERTAINMENT



Das Warten hat begonnen.
...du weißt auf wen...



© 1998 Ubi Soft Entertainment. All rights Reserved. Nintendo®, Nintendo 64, Nintendo and are registered trademarks of Nintendo Co., Ltd. and Playstation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

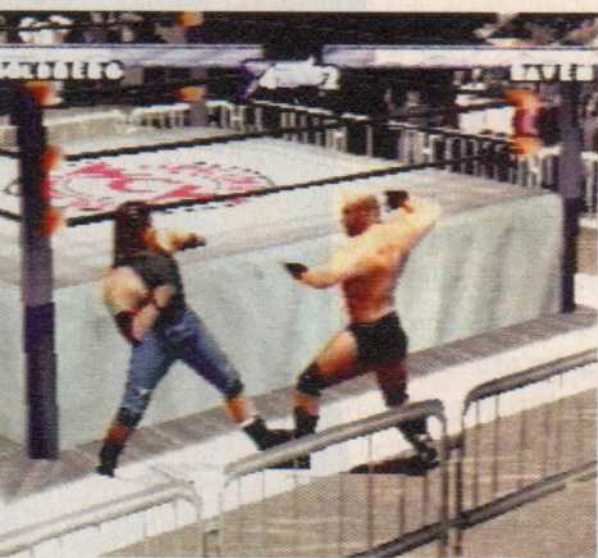
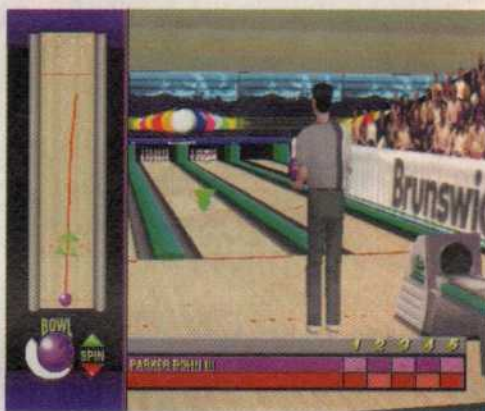


Lineup, die erste

Konami denkt nicht nur an MGS

neben dem König der Vorschußlorbeeren, *Metal Gear Solid*, arbeitet Konami noch an einigen weiteren Titeln. Mit dabei sind *Brunswick Circuit Pro Bowling*, *WCW vs nWo Thunder* und *Beatmania*. Das erste ist eine realistische Bowling-Simulation für die PlayStation, die mit der Brunswick-Lizenz ausgestattet wurde und daher die echten Spieler (Steve Jaros, Mike Aulby und Co) und akkurate Ausstattung

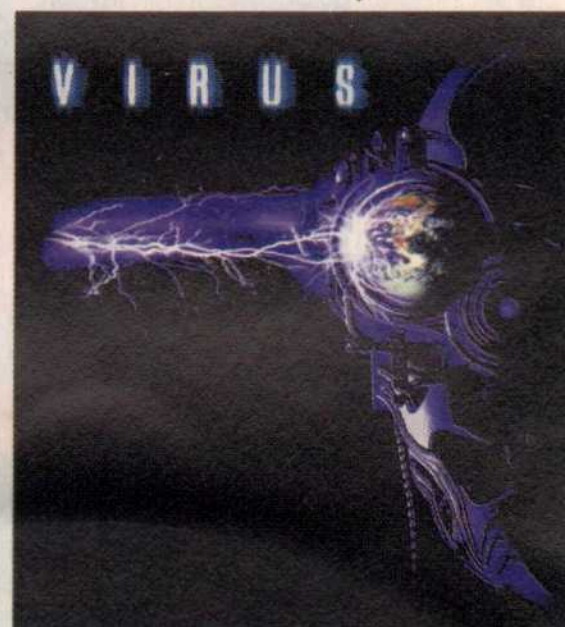
vorweisen kann. Fans der Sportart werden sich sicher freuen, auch ohne aus dem Haus zu gehen ein paar Strikes zu werfen. Der Wrestling-Titel führt die erfolgreiche Serie aus dem Hause THQ weiter, wobei diesmal doppelt so viele Wrestler zum Einsatz kommen. Für angehende DJs empfiehlt sich *Beatmania*, bei dem Konami besonderen Mut zeigt: Der spezielle Controller, der für das Musik-Game entwickelt wurde, wird auch in Deutschland erhältlich sein.



Lineup, die zweite

Neue Projekte von Cryo

auch in Frankreich ist keine Faulheit angesagt: Gleich vier Titel sind von Cryo angekündigt worden. Bis Mai nächsten Jahres kommen *Das Grab des Pharaos*, *Versailles* (beides Edutainment-Titel in Zusammenarbeit mit Ravensburger), der



Shooter *Virus* nach dem gleichnamigen Universal-Film und das Action-Adventure *The Guardian*; und im Juni soll der Shooter *360* in die Regale kommen.

(c) Universal Pictures 1998

Hub und Schrapp

Stunt Copter von Shiny

Was soll das heißen, ein Spiel ohne Ziele? Diese Frage stellt sich nach dem ersten Kontakt mit *R/C Stunt Copter*. An sich ist das Game die Simulation eines ferngesteuerten Hubschraubermodells, mit dem verschiedene Stunts ausgeführt werden – ohne vorher

festgelegte Ziele zu beachten. Der Spieler selbst entscheidet: Einfach nur herumfliegen, einen kniffligen Slalomkurs bestehen oder eine alte Dame vom Kaffeetisch vertreiben – im Rahmen der virtuell dargebotenen Welt stehen Ihnen alle Wege offen. Shiny selbst vergleicht das Spiel mit einem Baseball, der an sich nur ein hartes, rundes Objekt ist; um zu einem Spiel zu werden, muß er nach bestimmten Vorgaben verwendet werden. Genau so soll es sich mit

dem kleinen Hubschrauber verhalten, nur werden die Regeln eben von dem Spieler gemacht, der ihn gerade steuert. Damit die realistische Steuerung (die zusätzlichen Funktionen des Analog- oder Dual Shock-Controllers werden voll ausgenutzt) niemanden überfordert, steht ein Trainings-Modus zur Verfügung, in dem ein virtueller Fluglehrer die Kommandos gibt.



Lineup, die dritte

Acclaim konvertiert

Willkommen auf der PlayStation! Die beiden N64-Spiele *South Park* und *Shadowman* werden jetzt doch für die PlayStation umgesetzt. Ersteres orientiert sich an der gleichnamigen (und sehr ungezogenen) Zeichentrick-Serie, letzteres ist ein Action-Adventure im Voodoo-Umfeld.





THON ANGEBEND!

PC
CD



www.easports.com



Software © 1998 Electronic Arts. EA SPORTS, EA, EA SPORTS Logo und Electronic Arts sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Offizielles lizenziertes FIFA-Produkt. ©1997 FIFA. TM. Hergestellt unter Lizenz von Electronic Arts. PlayStation und EA sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.



Der Mann mit dem Luftpinsel

Torsten Rachu trifft auf Crash 3

er ist der Erfinder des alternativen PlayStation-Designs: Torsten Rachu, 34 und Berliner. Im Jahr 1992 begann er, sein Hobby zum Beruf zu machen und wurde professioneller Airbrush-Designer. Über die Jahre hinweg verschönerte er unter anderem Sportwagen für Porsche. Als ihm 1997 die Idee kam, die einheitsgraue PlayStation zu verzieren, traf er auf Konami – die ihm damals schon den Auftrag für eine Konsole im *Metal Gear*-Design gaben. Diese wurde zusammen mit neun anderen aus Torstens Hand auf der IFA als Neuheit ausgestellt. "Es war nicht einfach, Interesse bei den Herstellern zu wecken", so der Künstler. "Bis man zum richtigen Ansprechpartner kommt, hat man die Telekom schon um ein paar Mark reicher gemacht." Neben weiteren Aufträgen für verschiedene Branchen (darunter ein Werbe-Truck eines Getränkeherstellers, verschiedene Motorräder und sogar Telefone) stammt auch das besondere Design der "2.000.000 PlayStation" aus seiner Hand. "Besonderen Dank schulde ich Jürgen Krenz-Göllinger von Sony CED, der mir bei der Kontaktaufnahme mit den verschiedenen Firmen zur Seite stand." Im Moment arbeitet der Künstler an einer neuen Form der Konsolen-Verschönerung: Zusammen mit einem Animations-Spezialisten entwirft er dreidimensionale Gehäuse-Designs für die PlayStation.

Wer sich für ein persönliches Airbrush-Design (350 bis 650 DM) interessiert, kann sich unter folgender Adresse direkt an Torsten Rachu wenden:

Airbrush Atelier Torsten Rachu, Friedrich-Karl-Straße 11, 13403 Berlin

Natürlich kam der Künstler auch nicht am dritten Teil von *Crash Bandicoot* vorbei, ohne einer PlayStation dafür seinen Stempel aufzudrücken. Das gute Stück, das Sie hier abgebildet sehen, können Sie bei uns in Zusammenarbeit mit Sony CED gewinnen! Beantworten Sie dazu einfach folgende Frage:

Wann begann Torsten Rachu, PlayStation zu airbrushen?

Die richtige Jahreszahl schicken Sie uns bitte bis zum 31. Dezember 1998 per Post an

WEKA Consumer Medien
PlayStation Magazin
"Crash 3-Konsole"
Gruber Straße 46a
85586 Poing

oder per E-Mail an

crash 3@wekanet.de



Dieses exklusive Design steht diesmal zur Verlosung. Viel Glück!



Von der Verlosung ausgeschlossen sind wie immer der Rechtsweg, Mitarbeiter der WEKA Consumer Medien GmbH, falsche und zu spät abgeschickte Lösungen.

Torsten Rachu mit seinem letzten Baby, der Zweimillionen-PlayStation.

Mit eiserner Faust

Update zum großen Tekken 3-Turnier

daß das große Finale des *Tekken 3 Iron Fist World Tournament* am 27. Januar 1999 in London stattfindet, sollte jedem Interessenten inzwischen klar sein. André Diepper, der deutsche Finalteilnehmer, der sich mit 137 (!) Rundensiegen qualifizieren konnte, hat sein Ticket nach London sicher in der Tasche. Sony hat aber noch eine Überraschung in der Hinterhand, die den meisten sehr gut schmecken sollte: Auf der Webseite zu *Tekken 3* (www.playstation-europe.com/tekken3) werden 200 Wildcards verlost. Mit einem solchen haben Sie die Möglichkeit, am Finale teilzunehmen – und müssen nur die Fahrt- und Hotelkosten selbst tragen. Registrieren Sie sich bis 10. Januar 1999 unter

www.playstation-europe.com/tekken3/allcomers

im Internet, und vielleicht sind Sie einer der Ausgelosten, die Ende Januar gegen die Besten der Besten antreten. Die 12 Besten unter den Wildcards

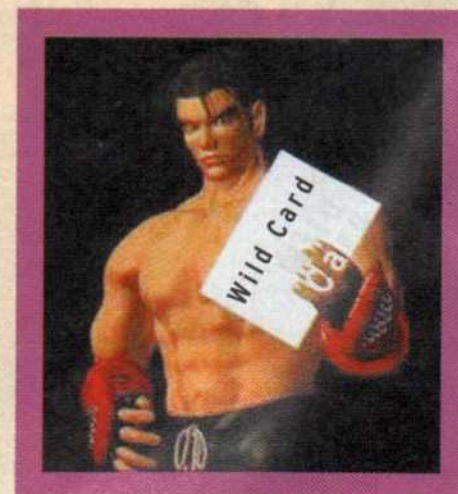
werden in das Feld der 32 Finalisten aufgenommen. Die zu gewinnenden Preise sind schließlich auch nicht von Pappe: Der Sieger des Europa-Finales bekommt einen *Tekken 3*-Automaten (Wert ca. 9000 US-Dollar), 5000 US-Dollar in bar und eine exklusive Paul-Phoenix-Lederjacke.



Beeindruckend: der Namco Station-Dom in London. Ein Paradies für Spieler.

Auch die nachfolgenden Plätze erhalten wertvolle Preise.

Nach dem Event, der übrigens in der Londoner "Namco Station" stattfindet, wird die Location zu einer riesigen Party umgestaltet, um das Turnier standesgemäß abzuschließen. Bei guter Musik und einer Menge Fun (und natürlich PlayStation-Games) lassen alle Teilnehmer die Geschehnisse noch einmal Revue passieren, bevor sie ihre virtuellen Wunden auskurieren. Der Partygast, der am besten *Tekken*-inspiriert bekleidet ist, kann ebenfalls noch eine Paul-Phoenix-Jacke ergattern. Also ran an die Dual Shocks und trainieren! Nur einer kann Iron Fist-Champion werden.



Los! Anmelden, aber zackig! Sonst sind die Wildcards alle vergeben ...

actua soccer

3

empfohlen von

Oliver Bierhoff

Oliver Bierhoff läßt in **Actua Soccer 3** die Herzen aller Fußball-Fans höher schlagen!

Phantastische Grafik, realistische Soundkulisse und präzise Steuerung

sorgen für das aufregendste Sportereignis des Jahres!

Wählen Sie aus 10.000 der besten Spieler der Welt oder erstellen Sie einfach Ihre eigenen Top-Player!

An diesem Spiel kommen Sie nicht vorbei -
oder wollen Sie im Abseits stehen?!



© 1998 Gremlin Interactive Limited. All rights reserved.
Actua © is a registered trademark of Gremlin Interactive Limited. Distributed by Acclaim Entertainment GmbH.

actua
SOCCER 3

They are Plastik!

Hip hop und die PlayStation



Daß sich Musik und Spielkonsolen gut miteinander verbinden lassen, sollte jedem spätestens seit *Bust-A-Groove*, *Fluid* und anderen Titeln klar sein. Daß es auch andersherum geht, führt Plastik vor. Die Frontmänner PVC und Zaffot Z sind Hardcore-PlayStation-Fans aus dem Nürnberger Raum, die ihre gemeinsame musikalische Karriere – wie sollte es anders sein – auf einer Party gestartet haben. PVC hat seine Wurzeln im Techno- und Breakbeat-Bereich, Zaffot Z dagegen in Rock und Drum & Bass. Um die unterschiedlichen Ausrichtungen auf einen Nenner zu bringen, einigten sich die zwei auf Hip Hop. "Ein Vorbild nachzubilden ist traurig", so PVC. "Man muß seinen eigenen Weg finden, auch wenn das sehr

spießig klingt." Das Team, verstärkt durch DJ Scratch, Andy (Gitarre und Baß), Patrick (Drums) und die Sängerin Micky, nahm im November 1997 das Debüt "Volle Packung" auf. "Plastik ist ein Stoff, den du in jeder Form finden kannst: Hart, weich, flexibel, widerstandsfähig – das sind Attribute, die wir einfach übernommen haben." Inzwischen ist wieder ein Jahr ins Land gegangen, und Plastik hat neben einigen anderen Events auf der letzten CeBit Home auf dem PlayStation Adrenalin-Truck mit "apokalyptischem Sil-



Relaxter Kunststoff: Plastik hängt ab.

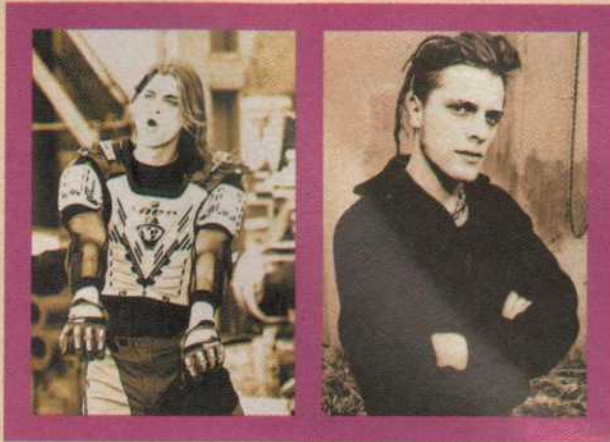
ben-Kung-Fu" für Action gesorgt (bis von der Messeleitung die Polizei gerufen wurde). Halten Sie also Augen und Ohren offen, wenn sie den Namen der Band hören – wahrscheinlich ist eine PlayStation in der Nähe. Schließlich hat die Band nur unter der Voraussetzung den Vertrag bei Sony Music unterzeichnet, daß jedes Mitglied eine PlayStation bekommt. In einem Gespräch plauderte Zaffot Z ein wenig aus dem Nähkästchen:

PSM Wie kam es zu der Zusammenarbeit mit SCED?

Zaffot Wir waren schon immer Zocker und Fans der PlayStation. Als wir dann bei Sony Music unterschrieben, war der nächste Weg der zur PlayStation. Wir haben zwar nur wenig Zeit während unserer musikalischen Arbeit, aber die nutzen wir richtig aus.

PSM Was spielst du auf der PlayStation?

Zaffot Na ja, von *Tekken 3* waren meine Finger eine Woche lang taub. Das Teil hat mich gefesselt – vor allem Sessions mit meinen Kumpels gingen oft nächtelang. Von den letzten beiden Stages bin ich allerdings ein wenig enttäuscht. Ach ja, *Fluid* ist auch noch ein interessantes Stück. Es ist zwar mehr auf die Trance-Richtung ausgelegt, aber mit etwas Gefühl sind auch fette Hip-Hop-Sounds drin.



PVC und Zaffot Z – mal in Aktion, mal in Pose.

PSM Was hältst du von *Beatmania*, *Music* und Co?

Zaffot Coole Sachen. Die Idee mit dem Turntable-Controller bei *Beatmania* ist klasse. Bei *Music* ist schade, daß man keine eigenen Samples benutzen kann – aber dafür gibt's ja spezielles Equipment.

PSM Was habt ihr mit Sony zusammen unternommen?

Zaffot Die heißeste Show war unser Gig bei der SCED internen Party zur zweimillionsten PlayStation. Wir kamen uns vor wie die Blues Brothers – als Hip Hop Band in einem Country-Schuppen. Als wir ankamen, hatten wir schon ein seltsames Gefühl, überall um uns rum Cowboystiefel und -hüte. Aber abends gings dann richtig ab. Besonders die Leute von der Powerline sind Fans von uns und haben eine fette Party gefeiert.

PSM Wie wird's jetzt weitergehen?

Zaffot Na ja, wir haben schon einiges am kochen, aber darüber sagen wir noch nichts. Auf jeden Fall lassen wir uns in unseren neuen Tourbus mehrere PlayStation einbauen, um auch unterwegs zocken zu können – im Hotel ist der Kasten sowieso schon immer dabei. Laßt Euch einfach überraschen!



**Kompetente Hilfe in allen Fragen
rund um die PlayStation:**

Powerline: 0190/578 578*
Montag bis Freitag 10:00 – 20:00 Uhr

Fax Powerline: 0190/585 255*
365 Tage/Jahr 24 Std.

Technische Hilfe: 01805/766 977
Montag bis Freitag 10:00 – 20:00 Uhr
(*1,21 DM/min.)

■ Schweiz

Powerline: 0900 / 552 955 (1 Sfr / Min.)
Montag bis Freitag 9:00 – 12:00 Uhr und 13:20 – 17:00 Uhr

Fax-Anmelde-Powerline: 0522 / 451819

■ Österreich

Infone: 0900 / 970 111 (41 Groschen / Sek.)
Montag bis Sonntag 10:00 – 24:00 Uhr

Wenn Sie die Ansage abbrehen wollen, drücken Sie die 0 und wählen danach aus folgendem Menü: 1-Sport und Racing; 2-Action, Adventure, Rollenspiele; 3-Jump'n-Run, Geschicklichkeit; 4-Beat'em-Ups; 5-Zuhör, Technik; 6-Termine, Neuheiten, Informationen.



**Versteckte Arcade Games
als Geschicklichkeitstraining**

**Special Moves und versteckte Combo
Moves für jeden Charakter**

2-Spieler-Modus

**Zusätzlich versteckte
Bonus-Level**

**Magische Power-ups mit
spektakulären Special Effects**

**25 Level in fünf
riesigen Welten**

3 wählbare Charaktere

**Komplett in 3D gerendertes
Action Adventure**



Heiss ersehnt!



ABC Software GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 7111

© 1998 TOKA. PUBLISHED BY FUNSOFT.



**Die exklusive
Las Vegas-
PlayStation
geht an:
Michael Brandl,
Stuttgart**

feedback

Viel Geld für nix?

Ich spar' mir das übliche "Ihr seid toll blabla", weil ich davon überzeugt bin, daß es einfach nicht stimmt. Das kann ich auch begründen. Das geht schon mal los, daß Ihr mit 12,80 DM viel zu teuer seid. Was bekommt man denn schon für den Preis? Eine Demo-CD - die in meinen Augen manchmal nicht berauschend ist - und zwei Wörter: das offizielle. Ansonsten mögt Ihr zwar 150 Seiten haben, aber davon sind mindestens 60 mit Werbung gefüllt. Bleiben also 90. Wieder gehen insgesamt ca. 50 Seiten weg, auf denen völlig sinnlose Informationen stehen und bunte Bilder abgedruckt sind. Nach Adam Riese bleiben also 40 Seiten mit brauchbaren News etc. Findet Ihr da 12,80 DM nicht auch ein bißchen (und ich meine ein bißchen sehr viel!) teuer?

Ich weiß, daß Ihr zu feig seid, diesen Brief zu drucken - wahrscheinlich habt Ihr Angst, daß die anderen Leser das dann auch bemerken - aber es mußte mal gesagt werden.

Eric R., Vreden

Wir haben keine Ahnung, warum Sie sich so sicher sind, daß wir keine kritischen Briefe veröffentlichen. Wir trauen unseren Lesern durchaus so viel eigene Meinung zu, daß sie selbst entscheiden können, ob ihnen unser Heft gefällt oder nicht. Wir sind uns ziemlich sicher, daß sie nicht erst einen negativen Brief lesen müssen, um festzustellen, daß wir Anzeigen im Magazin haben...

Betrachten wir uns Ihre Kritik auf jeden Fall mal näher. Sie sprechen von 60 Seiten Werbung. Wäre dem so, hätte es hier im Verlag mit Sicherheit eine Party gegeben - veranstaltet von der Abteilung, die für den Verkauf von Anzeigen zuständig ist. Die fänden das nämlich klasse. Tatsächlich sind es nicht mal 50 Seiten, die mit "Verbraucherinformationen" gefüllt sind. Wie dem auch sei: Je mehr Anzeigen wir im Heft haben, desto größer wird der gesamte Umfang - und damit steigt folglich auch der redaktionelle Teil proportional.

Sie subtrahieren weitere 50 Seiten, die "mit sinnlosen Informationen und bunten Bildern" verschwendet werden. Hier fehlt uns leider der intellektuelle Zugang, um nachzuvollziehen, welche Infos und Abbildungen Sie meinen. Haben Sie die einzelnen Screenshots zusammengezählt? Wenn ja: Sollen wir ein Spielmagazin ohne Fotos machen? Außerdem wäre ein wenig Toleranz an der Stelle vielleicht nicht schlecht: Nicht alles, was Sie als "sinnlos" betrachten, ist es auch für den Rest der Leserschaft. Interessen

und Geschmäcker sind ja bekanntlich verschieden. Und - jetzt kommt ein Geheimnis - mal ganz ehrlich: Wir machen das Heft nicht nur für einen einzigen Leser, sondern für ganz viele - und drum soll auch immer für jeden was dabei sein.

Alles in allem finden wir es schade, daß Sie mit unserem Magazin so ganz und gar nicht zufrieden sind. Aber gerade deshalb freuen wir uns um so mehr, daß Sie sich die Mühe eines extra-langen Leserbriefs - wir haben uns erlaubt, ihn ein wenig zu kürzen - gemacht haben.

PSX an Bord?

Ich bin Fernfahrer von Beruf und wenn ich unterwegs bin, habe ich oft lange Warte- bzw. Pausenzeiten. Logisch, daß ich einen Fernseher in meinem LKW habe. Leider kann ich aber meine PlayStation nicht mit auf große Fahrt nehmen, weil sie sich meines Wissens nicht mit zwölf respektive 24 Volt betreiben läßt. Habt Ihr eine Ahnung, ob es - abgesehen von superteuren Stromumwandlern - eine Möglichkeit gibt, die Konsole vielleicht doch im Auto zu betreiben?

Außerdem wüßte ich gerne, warum es für viele-interessante Spiele keine Demos gibt, bzw. warum Ihr so selten über manche Sportarten berichtet. Ich denke da unter anderem an Billard. Das Game *Virtual Pool* wurde zwar getestet, eine Demo gab's aber nie und seitdem auch keinerlei Berichte mehr über diese Freizeitbeschäftigung.

Karlheinz K., Leinfelden

Interessante Frage! Wir haben recherchiert und herausgefunden, daß ... es leider nicht möglich

Hall of Fame

Vor zwei Monaten hatten wir zum Testlauf aufgerufen, was Ihre persönlichen Bestleistungen bei verschiedenen Spielen angeht. Die Resonanz war groß, so daß wir uns entschieden haben, die "Hall of Fame" regelmäßig an dieser Stelle zu veröffentlichen. Allerdings gibt es ab sofort konkrete Vorgaben.

Die erste offizielle Bestenliste dreht sich um *Gran Turismo*. Schicken Sie uns Ihre Bestzeiten (natürlich mit dem Foto-Beweis), die Sie auf der Strecke Deep Forest mit einem Mitsubishi Carisma erzielt haben. Auf dem Foto muß der Bildschirm zu erkennen sein, auf dem sowohl die Strecke als auch die Gesamt- und die Rundenzeit zu erkennen sind! Maßgeblich für die Teilnahme an der "Hall of Fame" ist die beste Rundenzeit, nicht die Gesamtwertung! Die Besten veröffentlichen wir in Ausgabe 2/99.

Selbstverständlich gibt's auch etwas zu gewinnen: Der erste Preis ist diesmal ein Spiel nach Wahl (kein indiziertes, kein Import), für die Zweit- und Drittplazierten gibt's jeweils ein Überraschungspaket. Noch ein kleiner Hinweis: Auf den beiden Fotos sehen Sie, welche "optischen" Kriterien darüber entscheiden, ob ein Foto überhaupt für diese Aktion zugelassen wird - bitte senden Sie also nur Bilder, auf denen die Schrift eindeutig zu erkennen ist!



So geht's...



...und so leider nicht!

Einsendeschluß für diese Aktion ist der 31.12.1998, Mitarbeiter unserer Verlage dürfen nicht mitmachen, der Rechtsweg ist ebenfalls mal wieder ausgeschlossen.

ist. Falls also Interesse besteht, mit der PlayStation "on tour" zu spielen, bleibt wirklich nur der teure Umwandler.

Kommen wir zu Ihrer zweiten Frage. Ja, wir haben *Virtual Pool* gut getestet, und ja, wir haben seitdem nicht mehr über Billard berichtet – es gibt nämlich in Deutschland keine weiteren Games für diese Sportart. Der Grund, warum es auch keine Demo gab, liegt nicht bei uns. Die Herstellerfirmen der einzelnen Spiele entscheiden, für welche Titel sie Demo-Versionen anfertigen und für welche nicht. *Virtual Pool* war – warum auch immer – nicht unter den ausserwählten Demo-Kandidaten. Die einzige Erklärung, die uns dazu einfällt, ist, daß es sich bei *Virtual Pool* nicht um ein Spiel handelt, das die Massen begeistert, sondern eher einen kleinen Personenkreis – daher hat man sich vielleicht das Demo gespart, da enthusiastische Billard-Fans aufgrund der guten Berichterstattung ohnehin das Game kaufen. Oder?

Unser Ältester?!

Ich bin ein im Herzen jung gebliebener 49jähriger. Wahrscheinlich sogar Ihr älter-

ster Abonnent, oder? Angefangen habe ich auf einem Atari ST. Es folgte ein 486er, und das vorläufige Ende ist jetzt ein Pentium. Warum ich zur PlayStation kam? Ich war es leid, daß meine Festplatte immer voller Spiele war und laufend neue Einstellungen am Rechner fällig waren. Bei der Konsole gilt: CD rein und los geht's. Damit sind meine Kinder weg vom PC und ich zocke mittlerweile auch nur noch auf der PSX. Auch ein älterer Herr muß ab und zu mal spielen!

Nun zu meinen Anliegen:

● In Ihrer Ausgabe 11/98 war ein *MediEvil*-Aufkleber. Auf dem beigelegten Foto sehen Sie, wie gut er "live" aussieht. Gibt's die Sticker jetzt regelmäßig?!



● Mein Lieblingsspiel ist momentan *Kula World*. Gibt es einen Cheat, um das Zeitlimit auszuschalten?

● Was ist mit den Vorgängern von *Final Fantasy VII*? Der Nummer nach muß es doch schon sechs Versionen geben. Für welches System? Sind die noch erhältlich? Wie ist die Handlung, und welche Figuren waren mit von der Partie?

● In manchen Heften wird *FF Taktiks* angeboten. Was ist das?

Werner F., Kaiserslautern

Mental Kombat (11/98)

Mit je einem Pad der Firma Just! spielen künftig:

Enrico Machado, Neustadt-Wied
Martin Sporzecki, Hönow
Oliver Tietjen, Beghusen
Frederick Hammerschmidt, Buchholz
Thomas Sonsalla, Neuss
Ralf Mumrey, Kiel
Eduard Jendroska, Bünde
Mike Spolders, Nettetal
Bartholomäus Pfeiffer, Hofheim
Maria Hilbert, Berlin

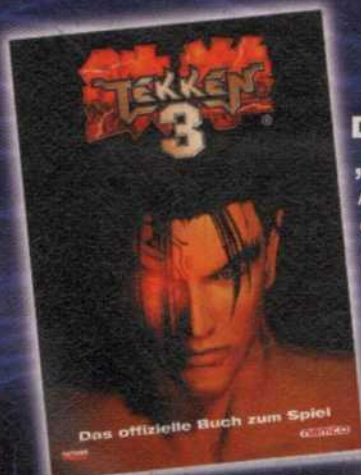
CE

Rock 'n' Rumble



The Glove

Fühle Dein Spiel! Analoges und digitales Steuern direkt mit Deiner Hand. Für PlayStation! Unverb. Preisempf. 129,95 DM



Das offizielle „Tekken 3“-Buch

Auf 200 farbigen Seiten erfährst Du alles über Namcos grandioses PlayStation-Spiel. Nur 24,95 DM



Rumble Force Lenkrad

Das erste PlayStation-Lenkrad, mit dem Du bei jedem (!) Spiel Vibrationen und Rüttel-effekte spürst. Benötigt keine Batterien! Unverb. Preisempf. 199,95 DM



PSX Lenkrad MK II

Das beliebte PSX-Lenkrad jetzt mit verbessertem Handling. Unverb. Preisempf. 139,95 DM

DUAL RUMBLE FORCE



Dual-Analog Joypad mit Rumble-Technik

Mit zwei analogen Mini-Joysticks und integrierter Rumble Funktion. Für jedes PlayStation-Spiel verwendbar. Unverb. Preisempf. 49,95 DM



Jetzt im gut sortierten Fachhandel!

Vidis Electronic Vertriebs GmbH • Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-48





beantwortet von Patricia Beischl

Gute Zeiten, schlechte Zeiten... ...im Dezember

REDAKTEUR / AUTOR	Michael Schmittner	Jan Binsmaier	Patricia Beischl	Moritz Menzel	Alex Folkers	Ingo Böhme	Artur Hoffmann	M. Schmithäuser
								
LIEBLINGSSPIEL(E)	* Metal Gear Solid * Ultima Online (PC) * Warbirds (PC)	* MediEvil * Tekken 3 * Crash Bandicoot 3	* Crash Bandicoot 3 * Swing * indiziert	Moritz fällt diesen Monat aus - er verbringt knapp vier Wochen im sonnigen San Diego!	* Crash Bandicoot 3 * indiziert	* Crash Bandicoot 3 * Tactics Ogre * XXX (wir haben auch minderjährige Leser...)	* Metal Gear Solid * Civilisation (PC) * FIFA '99	* Buggy * Age of Empires Expansion Pack (PC) * Actua Golf 3
TOP	* MGS - kein PSX-Game hat mich jemals so gefesselt * die Eröffnung des deutschen Ultima Online-Servers	* der Roman "Michelangelo" von Irving Stone * Patricia ärgern (wie jeden Monat)	* die Weihnachts-CD der "Roten Rosen" * blaue Strähnen in den Haaren		* romantische Candlelight-Abende * Medikamente gegen Halsschmerzen * "Acid Jazz" von Totally Wired	* Reinhard Mey-Konzert	* Bayern kickt Barcelona * Dreamcast-Bestellung * Kalkofes Mattscheibe	* TITANIC auf US-Laserdisc * die genialen Videosequenzen von "Silent Hill"
FLOP	* TITANIC auf Video (Was für ein schlechter Film!)	* Schnee auf den Straßen * das Novembervetter im allgemeinen * Termindruck ohne Ende	* mein Kontostand (der ist aber eigentlich jeden Monat ein echter Flop)		* 20.000 km-Inspektion am Leasing-Auto * keine Zeit für Crash Bandicoot 3	* die Spam-mermails in AOL	* vereiste Windschutzscheiben * Cheats, die nicht bei Beta-Versionen funktionieren	* das doofe Gelaber von "Hugo", dem Troll
LUST	Mein neuer CD-Wechsler im Auto. Dumm ist nur, daß ich mir nie merken kann, welche CD in welchem Fach liegt...	Endlich spielen "meine" Bayern so, wie sie es seit Jahren hätten tun sollen: einfach überlegen!	Lange Spaziergänge mit Freund und Hund durch den verschneiten Wald		Es trudeln immer mehr neue Spiele ein, die Weihnachten schon im Vorfeld versüßen. Der Winter kann kommen!	Mein Programmierer-Sonderheft ist fertig! Jetzt bin ich mindestens zwei Tage nicht erreichbar, werde nur spielen, Videos glotzen und ... schlafen!	ReBirth RB-303. Außer Word, Excel und 'nem Internet-Package gibt's derzeit keine Anwendungssoftware, die mich länger an den Monitor fesselt, als dieser TR/TB-Emulator.	In der spärlichen Novembersonne sitzen und leckeren Capuchino schlürfen.
FRUST	Abflugzeiten, die es erforderlich machen, um 5.30 Uhr aufzustehen. Ich bin und werde einfach nie zum Frühaufsteher.	Starship Troopers (habe es gerade auf Video gesehen). Was für ein Mist! Volksverdummung auf amerikanische Art.	Mein Auto muß zur Inspektion, ich brauche Winterreifen, diverse Rechnungen warten auf ihre Bezahlung und Weihnachtsgeschenke habe ich auch noch nicht gekauft. Und das alles vor dem Hintergrund → siehe FLOP!		Dank des neuen Messengeländes gibt's täglich Stau auf meinem Weg in die Redaktion. Und das, obwohl es in den öffentlichen Verkehrsmitteln auch zugeht, wie in der Tokyoter U-Bahn.	Die Telekom ist nicht fähig, mir die Unterlagen für meinen neuen T-Online-Anschluß an meine alte Adresse zu schicken.	Die in Las Vegas gekaufte NTSC-Version von Gran Turismo weigert sich standhaft, meine PAL-erspielten Autos, meine Kohle und meine Lizenzen zu laden. Allein der Gedanke, alle Prüfungen noch mal fahren zu müssen, läßt meinen Daumen wieder anschwellen.	Bayern verliert, der TSV 1860 verliert, Schumi fällt aus und mein Rechner gibt aufgrund von Virenbefall seinen Geist auf.

Erst mal müssen wir Sie enttäuschen: Sie sind keinesfalls unser "Ältester". Der "Titelverteidiger" ist bereits stolze 71 (!) Jahre alt und spielt selbst, nicht etwa nur ab und zu mal bei seinen Enkeln oder so. Aber wir freuen uns natürlich über jeden Leser – ganz egal welchen Alters –, der Spaß an unserem Heft hat! So, das mußte einfach mal wieder gesagt werden.

Wenden wir uns Ihren Fragen zu:

1. Die Aufkleber werden eine mehr oder weniger regelmäßige Geschichte. Wir sind ständig auf der Suche nach geeigneten Motiven, und wenn wir uns dann mit den entsprechenden Herstellerfirmen einig werden, gibt's eben einen Sticker für die Konsole.

2. Bei *Kula World* sieht es derzeit noch ziemlich düster aus mit den Cheats. In puncto Zeitlimit ist noch gar nichts verfügbar. Das einzige "Schmankehl", das wir Ihnen bieten können, sind 50 weitere Level. Aber dabei gilt: Ohne Fleiß kein Preis. Erst wenn Sie alle 150 Spielstufen gemeistert haben, erscheint im Einzelspieler-Modus ein neuer Menüpunkt "Bonus Level".

3. Die Vorgängerversionen von *Final Fantasy VII* sind größtenteils nur in Japan erschienen. Zwei Ausnahmen gibt's in USA: Dort erschien *FF II*

(das in Japan *FF IV* hieß) und *FF III* (in Japan *FF VI*). Beide waren für das SNES.

4. *FF Taktiks* ist ein rundenbasierendes Strategiespiel, bei dem die Charaktere aus *Final Fantasy* vorkommen.

Ich will Manager sein!

Erscheint der *Bundesliga Manager* für die PlayStation?

Matthias B., Weissach

Man denkt. Und zwar bei der Hersteller-Firma Software 2000. Dort denkt man, daß voraussichtlich die nächste Version (frühestens Ende nächsten Jahres) auch für die Sony-Konsole erscheint.

Nix gibt's

Mein derzeitiges Lieblingsspiel ist *Medi Evil* und ich wüßte gerne, ob es derzeit was Vergleichbares gibt.

Außerdem würde ich mich freuen,

wenn bei "In der Mache" und "Angespielt" das ungefähre Erscheinungsdatum dabei stehen würde.

Stimmt es eigentlich, daß *C&C 3* definitiv nicht auf der PlayStation erscheinen wird?

Oliver M., A-Wien

Was ist vergleichbar mit *Medi Evil*? Das ist in der Tat eine schwierige Frage. Wenn Sie konkret ein Action-Adventure mit einer gehörigen Portion Humor suchen, wird's richtig eng. Legen Sie ausschließlich Wert auf die Adventure-Komponente, bietet sich auf jeden Fall *Tomb Raider* in allen Versionen an.

Sprechen wir über *C&C 3*: So definitiv stimmt das nicht. Tatsache ist allerdings, daß bei der deutschen Vertriebsfirma noch keine Entscheidung darüber getroffen wurde, wann und ob *Tiberian Sun* für die PlayStation umgesetzt wird.

Übrigens: Bei unseren Rubriken "Angespielt" und "In der Mache" stehen doch die Erscheinungstermine?! Zwar nicht auf den Tag genau (das ist in der Regel zu so einem frühen Zeitpunkt auch gar nicht möglich), aber die "grobe Richtung" ist immer angegeben.

Kleiner Auszug aus unserem Programm.

Playstation + Dualshock	245,00
Dualshock Pad	65,00
Nintendo 64 + Mario	245,00
Passport Adapter (IN64)	80,00
Equalizer Gamebuster Deluxe	79,90
All Star Tennis '99 (IN64/PSK)	140/100,00
Actua Soccer 3 (PSK)	100,00
Apocalypse (PSK)	105,00
Banjo-Kazooie (IN64)	95,00
Bio-Freaks (IN64/PSK)	110/90,00
Blade n' Blade (PSK)	100,00
Box Champions (PSK)	100,00
Brave Fencer	130,00
Breath of Fire III (PSK)	100,00
Buck Bumble (IN64)	125,00
C3 (PSK)	100,00
Cool Boarders 3 (PSK)	95,00
C&C: Gegenschlag (PSK)	100,00
Colin McRae Rally (PSK)	100,00
Colony Wars: Vengeance (PSK)	100,00
Constructor inkl. Memo (PSK)	105,00
Crash Bandicoot 3 (PSK)	100,00
Dream (PSK)	100,00
F-1 World Grand Prix (IN64)	95,00
F-1 '98 (PSK)	105,00
FI-Racing Simulation 2 (PSK)	100,00
FLFA Soccer '99 (PSK)	95,00
F-Zero X (IN64)	100,00
Game Buster (IN64)	100,00
Gran Turismo (PSK)	90,00
Heart of Darkness (PSK)	100,00
Hercules (PSK)	50,00
Holy Magic Century (IN64)	135,00
Hugo (PSK)	100,00
International Soccer '98 (IN64/PSK)	100,00
Libero Grande (PSK)	100,00
Lunar the Silver Star (PSK)	130,00
Master of Monsters (PSK)	105,00
Medi Evil (PSK)	100,00
Mickey's Wild Adventures (PSK)	50,00
Mission Impossible (IN64)	110,00
Motor Racer 2 (PSK)	100,00
Musik (PSK)	100,00
Nascar '99 (IN64/PSK)	120/100,00
NBA Jam '99 (IN64)	100,00
NBA Live (IN64/PSK)	115/100,00
Need for Speed 3	100,00
NHL '99 (IN64/PSK)	115/95,00
Ninja Tenchu (PSK)	105,00
O.D.T. (PSK)	95,00

1998
- ein tolles Jahr!
Vielen Dank,
Euer OIT-Team.

Neue Preisliste!
Kostenlos anfordern.

GAME BOY
COLOR 150,00

Dreamcast

Sega Dreamcast (ab 30.11 erhältlich!)	
incl. Spannungswandler	769,90
RGB-Kabel	60,00
Memory Card UMS	90,00
Pen Pen Triason	140,00
Seven Cross	140,00
Sonic Adventure	140,00
Virtua Fighter 3	140,00
Sega Rally 2	140,00
July	140,00
Blue Stinger	140,00

Alle Sendungen
versandkostenfrei!

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Täglich Neuheiten aus:



Odd World 2 (PSK)	100,00
Parasite Eve US	120,00
Psybadek (PSK)	100,00
Rival School (PSK)	100,00
Saga Frontier US (PSK)	110,00
1080° Snowboarding (IN64)	100,00
Spyro the Dragon (PSK)	100,00
Tales of Destiny US (PSK)	130,00
Tekken 3 (PSK)	100,00
Tomb Raider 3 (PSK)	110,00
Toca Touring Car Teil 2 (PSK)	100,00
WCW vs HW0 Revenge (IN64)	130,00
Wild Arms (PSK)	100,00
Wipe Out (IN64)	135,00
Xenogears (PSK)	130,00
Zelda (IN64)	115,00

MEGASTORE • Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300m² Ladenfläche

Produktangebot auch erhältlich bei G A M E S T O R E
Rüttenscheider Str. 181 • 45131 Essen • Tel 0201-777235
Kölner Str. 25-40 • 40211 Düsseldorf

Gutschein
10,-
nur im
Megastore
Stuttgart
einlösen.

Telefon 0711-222910-30/50

Theodor-Heuss-Strasse 15 • 70174 Stuttgart (Stadtmittel)
OIT-Heilbronn • Kilian Str. 7 • (Kilian Passage) • 74072 Heilbronn (kein Versand)

LADEN	Mo-Fr: 10.00-18.30
	Sa: 10.00-16.00
VERSAND	Mo-Fr: 10.00-18.00

GROSSHANDEL	nur für Händler!!
Telefon	0711-222910-10
	0711-222910-20

Lieferbedingungen: + 3,50 DM Nachnahme. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Irrtümer vorbehalten.



Leser Top Ten

1. Gran Turismo	135
2. Tekken 3	131
3. Indiziert	75
4. C&C: Alarmstufe Rot	58
5. Colin McRae Rally	43
6. Tomb Raider 2	20
7. Final Fantasy VII	18
8. MediEvil	13
9. Test Drive 5	11
10. Moto Racer 2	9

Das Abo hat diesen Monat Sascha Dittrich aus Neuenhagen gewonnen!

Media Charts

1. Tekken 3
2. TOCA
3. Gran Turismo
4. Tomb Raider Platinum
5. Colin McRae Rallye
6. Frankreich 98 - Die Fußball WM
7. Tekken 2 Platinum
8. V-Rally Platinum
9. Test Drive 5
10. C & C Platinum

Wegen der Weihnachtsfeiertage waren leider keine aktuellen Marktdaten verfügbar. Hier sehen Sie die Plazierungen des Vormonats.

Neuling

Ich bin neu in der PlayStation-Welt und habe ein paar Fragen.

1. Wird es *Commandos* für die PSX geben?
2. Wer denkt sich die Überschriften bei den Leserbriefen aus?
3. Wird *Q*** 2* für die Sony-Konsole erscheinen?
4. Gibt es auch bei Playstation-Spielen Indizierungen?
5. Warum habt Ihr nicht über *D*** N***** berichtet? Kommt mir nicht mit "ist indiziert" - ich habe es gestern im Laden gesehen!

Dennis ?, ??

Also, was *Commandos* betrifft, sieht es im Moment noch duster aus. Bisher spricht nicht mal die Gerüchteküche von einem Release auf der PSX.

Kommen wir zu dem leidigen Thema Indizierungen. Ja, wir haben nicht über die o.g. Spiele berichtet, weil sie in der Tat auf dem Index stehen. Daß Sie sie im Laden gesehen haben, besagt wenig. Indizierte Games sind käuflich, sie dürfen nur nicht beworben und an Jugendliche unter 18 Jahren abgegeben werden. Somit ist auch die Frage beantwortet, ob es für die PlayStation Index-Listen gibt. Die Bundesprüfstelle kümmert sich um alle Plattformen, nicht nur um den PC.

Aufwendig ist sie, die Sache mit den Überschriften bei den Leserbriefen. Wir beschäftigen ein hoch-kreatives Team von ca. zehn Mitarbeitern, die sich den ganzen Tag mit nichts anderem beschäftigen... Wenden wir uns der Wahrheit zu - die, zugegeben, völlig unspektakulär ist: Ich,

Patricia, beantworte nicht nur die Zuschriften, ich setze auch die Headlines drüber. (Dabei fällt mir auf, gefallen Sie Ihnen oder nicht? Ich meine, warum interessiert sich irgend jemand ausgerechnet für die Überschriften der Leserbriefe?! Sachen gibt's...).

Ich will Fische!

Ich stecke in einer ausweglosen Situation, und Ihr seid meine letzte Rettung! Eines meiner Hobbies ist Angeln, und ich wüßte gerne, ob es auf dem deutschen Markt eine passende Simulation für diesen Sport auf der PlayStation gibt.

Sebastian E., Lillenthal

Leider, leider, leider gibt's in Deutschland keine Angel-Simulation. Auch ich persönlich bedauere das zutiefst. In besonders schweren Stunden tröste ich mich mit *Breath of Fire 3* - da darf man auch von Zeit zu Zeit angeln.

Touristenattraktion

Kann man Eure Redaktion mal besichtigen? Ich würde gerne mal sehen, wie Ihr so arbeitet und was Ihr den ganzen Tag macht!

Benjamin H., Arnsberg

Tja, das ist so eine Sache mit den Besuchen. Ehrlich gesagt: Sie wären wahrscheinlich ganz schön enttäuscht, wenn Sie uns hier mal "live" erleben würden. Im Prinzip läuft es bei uns nämlich auch nicht anders, als in irgendeiner anderen Redaktion. Konkret sieht es so aus, daß wir

Spiele in der Regel abends zu Hause oder am Wochenende testen. In 99% der Fälle also quasi "privat". Das liegt daran, daß hier in der Redaktion selten die Ruhe ist, um wirklich exzessiv zu zocken. Okay, wir schauen uns die neuen Produkte zusammen an und gewinnen einen ersten groben Eindruck, intensiv beschäftigt sich aber dann immer nur einer damit. Stellt sich die Frage, was wir dann tagsüber so treiben? Eigentlich viel: Wir schreiben selber Beiträge (über die zu Hause getesteten Spiele), redigieren die Artikel von unseren Autoren, telefonieren mit Firmen und informieren uns über neue Titel. Ganz viel Zeit beansprucht die Planung und Strukturierung der nächsten Ausgabe.

Alles in allem heißt das aber, daß es eigentlich wenig "Sehenswertes" gibt - oder möchten Sie gerne live dabei sein, wenn Jan tobt, weil die Artikel nicht rechtzeitig kommen, Moritz gegen Mittag eintrudelt, weil er seinen Wecker überhört hat, unser Layout - mit schöner Regelmäßigkeit - verkündet, daß diesmal das Heft bestimmt nicht fertig wird oder ich mich aufrege, weil angeblich mal wieder keiner tut, was er soll?

Gut geschummelt

Ich finde Eure Preisausschreiben klasse, habe aber eine Frage zur Verteilung der Gewinne. Meine Freundin und ich haben beide an der Jubiläumsverlosung teilgenommen und beide eine *Parappa The Rapper*-Mütze gewonnen. Bei einer so großen Anzahl an Preisen ist diese Wahrscheinlichkeit ungefähr so groß wie ein Vierter im Lotto. Folglich zweifle ich ein wenig an der Seriosität der Ziehung. Aber wie dem auch sei: Wir haben uns beide gefreut und danken ganz herzlich.

Trotzdem bin ich auf Eure Stellungnahme gespannt.

Patric S., Köln

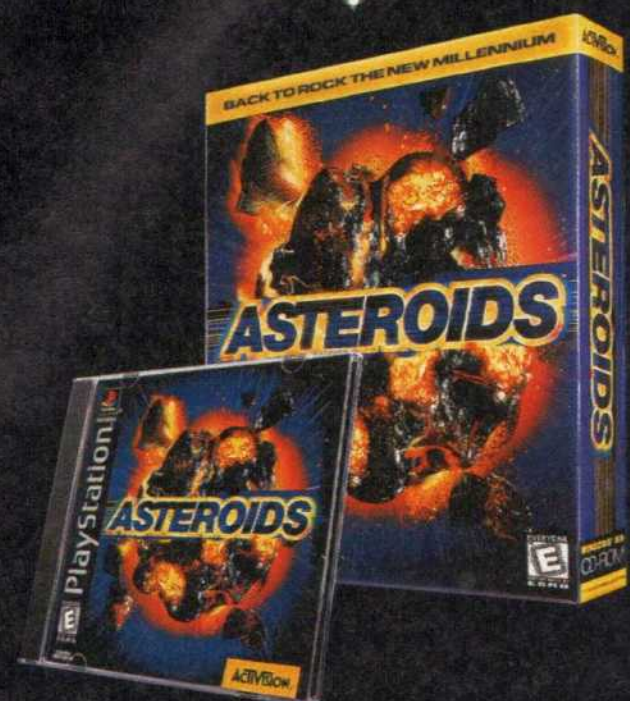
Genau, Patric! Sie haben uns durchschaut. Da wir Sie ja gut kennen und auch oft bei Ihrer Freundin und Ihnen eingeladen sind, haben wir uns gedacht, Sie sollen die eigentlichen Hauptpreise unserer Verlosung bekommen, und deshalb sind Sie beide jetzt glückliche Besitzer der *Parappa*-Mützen! Mal im Ernst: Woher sollten wir wissen, wer von den vielen Zuschriften Ihre Freundin ist? Ich meine, Sie haben ja - wie schon das Wort FREUNDIN und nicht EHE-FRAU besagt - nicht mal den gleichen Nachnamen! Es handelt sich also wirklich und ganz ehrlich um den "Vierter im Lotto". Kein Grund, an uns oder der Verlosung an sich zu zweifeln. Alle Teilnahmekarten (oder Bilder oder Faxe oder was auch immer) kommen in einen großen Karton, und je nach Lust und Laune zieht einer oder eine aus der Redaktion die Gewinner.

IST IHR BILDSCHIRM BRUCHSICHER?

ASTEROIDS™



PC
CD
ROM



WWW.ACTIVISION.DE

Wenn Sie an regelmäßigen Informationen zu den neuesten Produkten unserer Firmengruppe interessiert sind, schreiben Sie an:
Activision Deutschland GmbH, Stichwort: "Infomail", Gutenbergstraße 1, 85737 Ismaning

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. © 1998 Activision, Inc. Asteroids ist ein Warenzeichen und © von Atari Interactive, Inc., einer Hasbro-Tochtergesellschaft. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America zur Verwendung auf der PlayStation-Spielkonsole. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

ACTIVISION®
games for generations

Special: Wettbewerb

SWINGEN

Sie nach

NEW YORK

Sie erinnern sich? In **Ausgabe 11/98** haben wir Ihnen das Spiel mit den Waagschalen und den Gewichten bereits vorgestellt. Auf unserer **Demo-CD** haben Sie Gelegenheit, sich selbst von dem enormen **Suchtfaktor** des Games zu überzeugen ... und so ganz nebenbei **eine Reise zu gewinnen!** *Patricia Beischl*



es sieht so einfach aus: bunte Kugeln auf Waagschalen plazieren und möglichst viele Punkte sammeln. Und es ist so mies. Immer, wenn Sie sich am Ziel Ihrer Wünsche sehen, kommt ein Ball mit Sonderfunktion



und macht Ihre Strategie zunichte. Oder Sie lassen im Eifer des Gefechts ein Gewicht auf die falsche Waage plumpsen. Es ist zum in's-Joypad-beißen. Aber unabhängig davon, werden Sie immer und immer wieder ein neues Spiel starten. So einfach geben Sie sich schließlich nicht geschlagen.

Wer sollte besser wissen, wie hart das Los eines *Swing*-Infizierten ist, als die Herstellerfirma Software 2000. Und deshalb hat sie sich auch was Besonderes ausgedacht, um Ihre Mühen mit den Gewichten reichlich zu entlohnen:

Ohne Fleiß....

Legen Sie unsere Demo-CD in Ihre PlayStation und starten Sie *Swing*. Geben Sie Ihren Namen ein und los geht's. 200 Kugeln warten darauf, von Ihnen plziert zu werden. Ziel ist es, daß Sie damit möglichst viele Punkte erzielen. Haben Sie alle Gewichte untergebracht, erscheint eine Tafel mit Ihrem Namen, dem Punktestand und dem Highscore-Code.

Sind Sie mit Ihrem Ergebnis zufrieden, schreiben Sie alle drei Informationen auf eine Postkarte und schicken diese bis spätestens 15. Januar 1999 an

**Software 2000
Swing-Wettbewerb
Max-Planck-Str. 9
23701 Eutin**

Mogeln ist übrigens zwecklos! Der Highscore-Code ist eine errechnete Größe, die sich nicht allein aus Ihrem erspielten Ergebnis ableiten läßt!

...kein Preis!

Selbstverständlich gibt's für so viel Anstrengung auch eine fürstliche Belohnung.

Der beste *Swing*-Spieler fliegt mit einer Person seiner Wahl für vier Tage und drei Nächte nach New York und besucht – was würde besser zu *Swing* passen – das Musical "Chicago" mit reichlich Hot Jazz. (Wem das zu viel des Swing ist, darf alternativ auch zum "Phantom der Oper" oder zu "Cats".)



Als zweiten bis zehnten Preis gibt's je ein T-Shirt und ein Spiel *Swing*. Verlassen Sie sich drauf, da warten nicht nur 200 Kugeln darauf, Sie in den Wahnsinn zu treiben...



Für die Plätze elf bis fünfzehn im *Swing*-Contest liegen T-Shirts bereit.



SWING

Wie immer gilt: Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, ebenso die Mitarbeiter der WEKA Consumer Medien GmbH und der Software 2000 GmbH.

WIR SIND DIE GUTEN



Playstation
32-Bit-Spielekonsole,
inkl. Memory-Card
und Dual Shock Controller

249,-

ProMarkt

GUTE AUSWAHL. GUTE PREISE. GUTEN TAG.



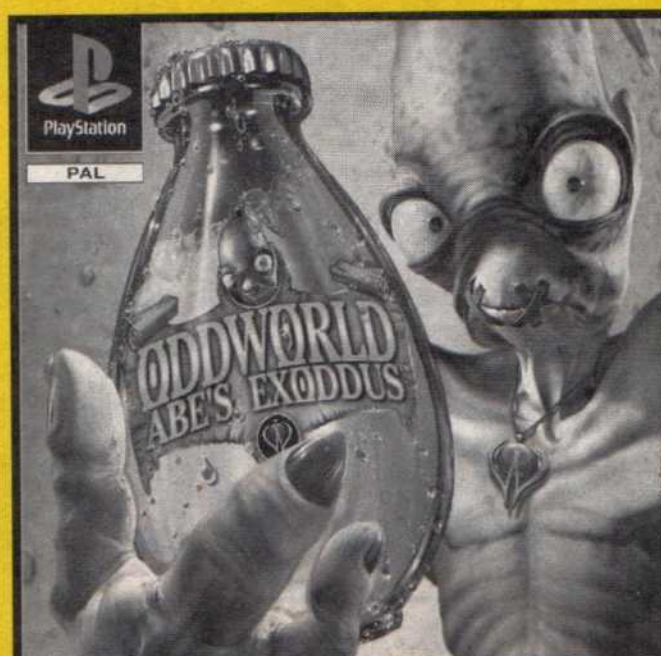
Crime Killer

29.-



Total Driving

29.-



PlayStation

89.-



Little Big Adventure

29.-



Colony Wars: Vengeance

89.-



Small Soldiers

89.-



C3 Racing

89.-



Blazen & Blade

99.-

Diese Angebote erhalten Sie in folgenden ProMärkten: Annaberg-Buchholz, Aschersleben, 13 x in Berlin, Brandenburg, Bobbau/Wolfen, Chemnitz-Röhrsdorf, Cottbus, Dessau, Eberswalde, Frankfurt/Oder, Greifswald, Gundelfingen, Halberstadt, Halle, 2x in Heidelberg, Heilbronn, Hermsdorf, Karlsruhe, Landshut, 2x in Leipzig, 2x Ludwigshafen, Magdeburg, 2x in Mannheim, Merseburg, München-Gräfelfing, Neubrandenburg, Nordhausen, 2x in Nürnberg, Potsdam, Regensburg, Speyer, St. Leon-Rot, Stendal, Stuttgart, Viernheim, Weiden, Wernigerode, Wittenberg, Worms

ProMarkt

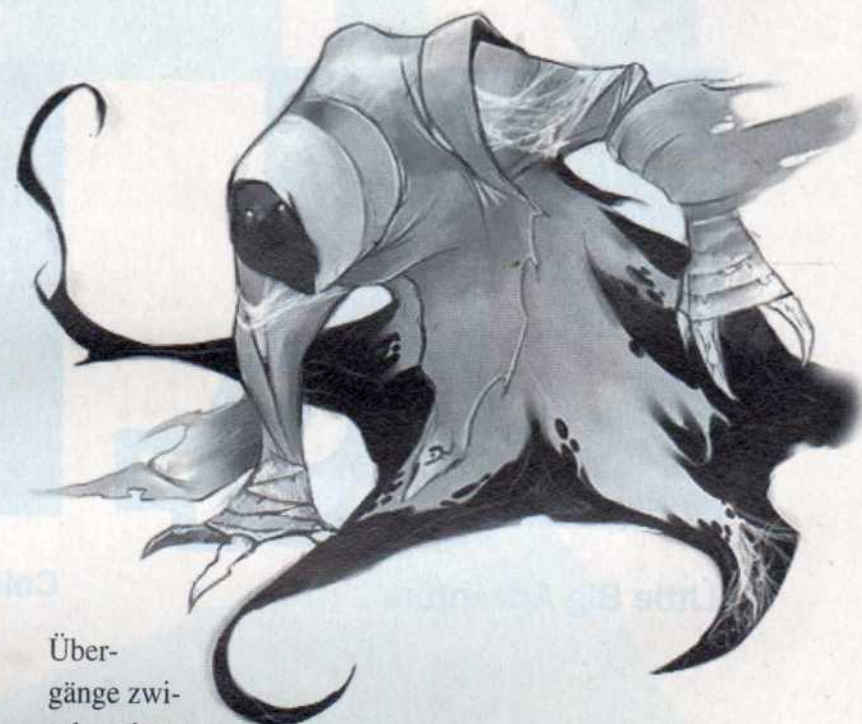
GUTE AUSWAHL. GUTE PREISE. GUTEN TAG.

DER SEELENFÄNGER



VON NOSGOTH

Seit dem Überraschungserfolg **Legacy of Kain: Blood Omen** sind knapp zwei Jahre vergangen. Und genau zu diesem **Zeitpunkt** jetzt, als niemand mehr an **Lord Kains Abenteuer** dachte, überrascht **Crystal Dynamics** alle Fans mit einem Nachfolger. *Artur Hoffmann*



nachdem sich Eidos Interactive den Gex-Macher Crystal Dynamics einverleibt, bescherte uns diese Allianz den nicht gerade berauschenden Genremix *Unholy War* sowie das in der letzten Ausgabe kurz vorgestellte *Akuji the Heartless*. Und nun steht mit *Legacy of Kain: Soul Reaver* ein weiteres 3D-Action-Adventure vor der Tür. Wächst hier ein haus-eigener *Tomb Raider*-Konkurrent heran?

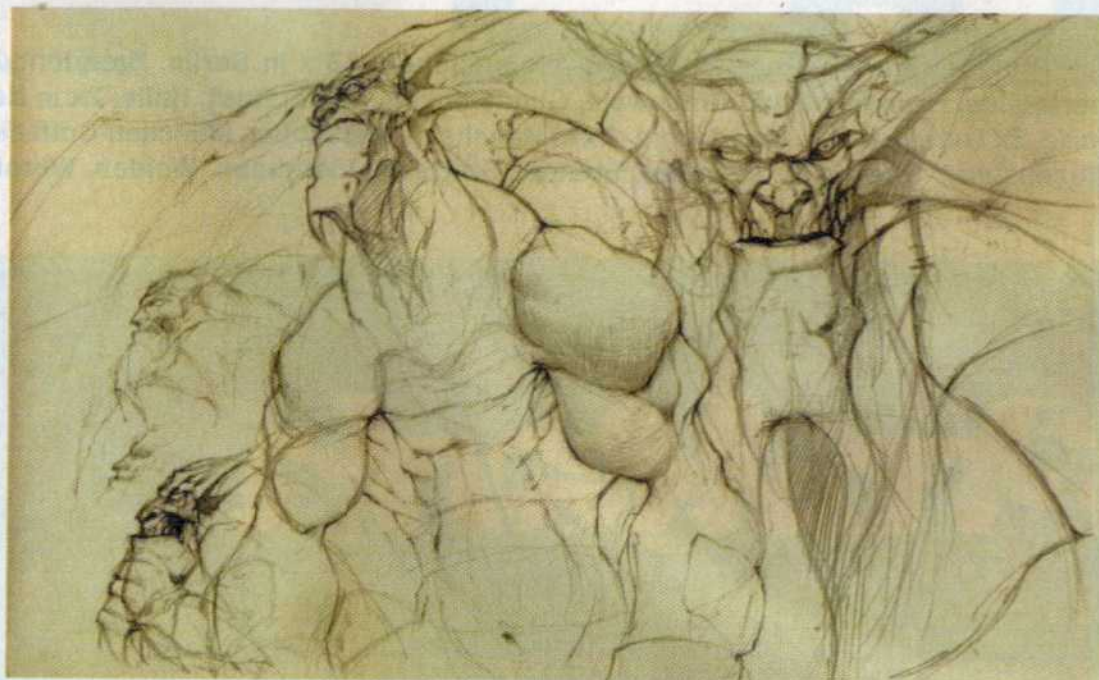
Wie im Kino!

Die Hintergrundstory ist ebenso blutrünstig wie der originale Plot und dreht sich um den untoten Lord

Kain, das Königreich Nosgoth und Vampirhorden. Und das Beste: Sie stecken in der Haut des Leutnants Raziel mitten drin.

Bei der Optik setzt das Game - im Gegensatz zu der 2D-Vogelperspektive des Vorgängers - auf eine atemberaubende 3D-Grafikengine, die das düstere Abenteuer gekonnt in Szene setzt und zur Darstellung auf eine *Tomb Raider*-ähnliche Kameraperspektive zurückgreift. Die allesamt aus Polygonen zusammengebauten und mit Texturen verzierten Charaktere bewegen sich vollkommen frei in einer großflächigen High-Res-Welt. Auch die weiteren Details wie z.B. physikalisch korrekte Wasserbewegungen, fließende

Über-gänge zwischen den verschiedenen Aggregatzuständen sowie eine nahezu uneingeschränkte Interaktion zwischen dem Hauptdarsteller und seiner Umgebung hören sich vielversprechend an. Das beeindruckendste Feature sind aber die Echtzeit-Lichteffekte, die noch niemals in einer solchen Qualität zu bewundern waren.





Nicht minder stolz sind die Entwickler auf die Künstliche Intelligenz der Non-Player-Characters (NPC). Diese merken sich angeblich Ihr Verhalten, das Sie bei früheren Begegnungen an den Tag gelegt haben, und reagieren bei erneuten Zusammentreffen dementsprechend reserviert, freundlich oder feindlich. Kommt es hier zu Auseinandersetzungen, greifen Sie zur Waffe oder sprechen einen der durchschlagenden und cool in Szene gesetzten Zauber aus. Angesichts der angekündigten 20 unterschiedlichen Gegnertypen, darunter allein zehn Vampirabarten, und elf anspruchsvollen Sub-Bossen werden die Echtzeitkämpfe mit Sicherheit nicht zu kurz kommen. Ganz im Gegenteil: Da Sie die Seelen der besiegten Feinde als Lebenselixier in sich aufsaugen, kommt jedem Fight eine essentielle Bedeutung zu. Doch das Inhalieren der Seelen bringt noch ein weiteres, spielentscheidendes Feature mit sich: Die Übernahme der Fähigkeiten von erledigten Gegnern. Auf diese Art und Weise wird Ihr Charakter immer vielfältiger und lernt wie in einem traditionellen Rollenspiel z.B. schwimmen oder klettern. Damit das Ganze nicht in eine Diashow ausartet, optimierten die Entwickler das Datenstreaming, um



[1], [2] Coole Lichteffekte sorgen für das nötige Flair. [3] Im Kampf lassen Sie keine Gnade walten. [4] Im weiteren Spielverlauf erlernen Sie neue Fähigkeiten.

alle benötigten Textursets direkt aus dem Speicher der PlayStation auszulesen.

Falls das Game alle erwähnten Features beinhaltet und trotzdem einfach zu spielen ist, könnte hier ein echter *Metal Gear Solid*-Konkurrent heranwachsen. Eines spricht mit Sicherheit für *Legacy of Kain: Soul Reaver*: der frühere Veröffentlichungstermin.



SOUL REAVER

- **HERSTELLER:**
Eidos Interactive
- **ENTWICKLER:**
Crystal Dynamics
- **VERFÜGBAR AB:**
Februar '99
- **HERKUNFTSLAND:**
USA
- **GENRE:**
Action-Adventure
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1

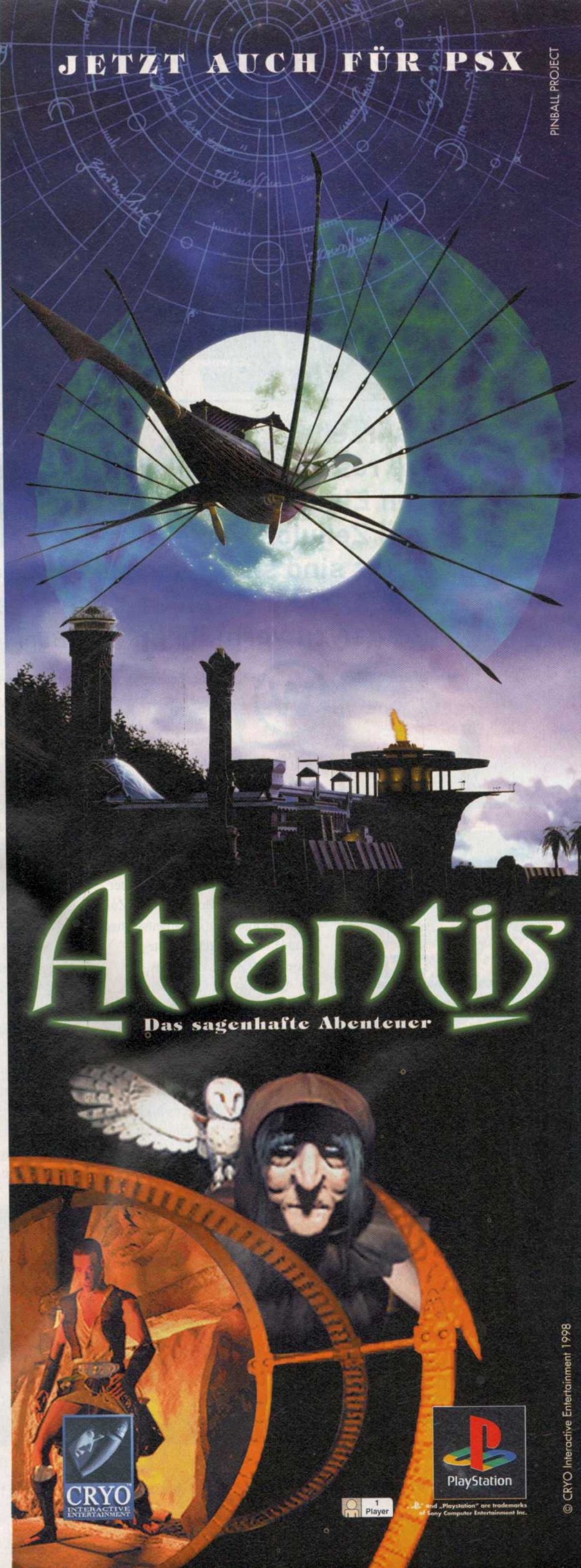


[1] Die Innenarchitektur dieser Burg kann sich sehen lassen.
[2] Die Bewegungsabläufe sind genial.

januar '99

JETZT AUCH FÜR PSX

PINBALL PROJECT



Atlantis

Das sagenhafte Abenteuer



1 Player

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

© CRYO Interactive Entertainment 1998

DIE SPINNEN DIE RÖMER

Jahrzehnte haben Asterix, Obelix und die restlichen Gallier nicht aufgehört, den Eindringlingen aus Rom auf Papier und Zelluloid Widerstand zu leisten. Jetzt sind sie wieder da - und es ist an Ihnen, Zaubersaft zu schlürfen und Römer zu vermobeln. Ingo Böhme

Wir schreiben das Jahr 50 vor Christus. Ganz Gallien ist von den Römern besetzt - na gut, fast ganz Gallien. Immer noch! Und Miraculix, der Druiden, ist - wie schon seit Jahren - damit beschäftigt, seinen Zaubersaft wieder und wieder zu überarbeiten. Natürlich ist es an den beiden Helden Asterix und Obelix, sich in ein neues Abenteuer zu stürzen. Sie sollen zehn neue Zutaten besorgen, die der arbeitswütige Druiden sofort für das neueste Release seines Saftes braucht.

Asterix ist ein Genre-Mix aus Jump'n-Run, Strategie und Action. Letzteres ist klar, ist Asterix doch mit genügend Zaubersaft ausgestattet, um Römer und Piraten so richtig schön durch die Luft zu wirbeln. In den Strategieabschnitten gilt es im Risiko-Stil, von den Römern be-

setzte Gebiete zurückzuerobern.

Ihr Ziel ist es, acht völlig unterschiedliche dreidimensionale Welten zu durchqueren, in denen Ihre Helden je eine der benötigten Zutaten erhalten. Hier müssen Sie zeigen, was Sie in puncto Jump'n-Run so alles auf dem Kasten haben, wenn es darum geht, Bonuslevel zu erreichen und Power-Ups einzusammeln.

Die Reise beginnt im nahegelegenen römischen Camp und führt Sie dann via Narboa (Narbonne) und Massilia (Marseille) über die Alpen bis hin zu einem Piratenschiff und schließlich in die ewige Stadt selbst - nach Rom, in den Circus Maximus. Die Gegner, die sich Ihnen in den Weg stellen, verfügen über eine gehörige Portion künstlicher Intelligenz. Das führt dazu, daß sich deren Handlungsweise an Ihren Spielstil anpaßt.

So erscheint Ihnen ein Antagonist einmal zurückhaltend und tritt Ihnen ein anderes mal aggressiv gegenüber. Je nach Level schlüpfen Sie in die Rolle von Asterix oder die seines schwergewichtigen Kumpanen.

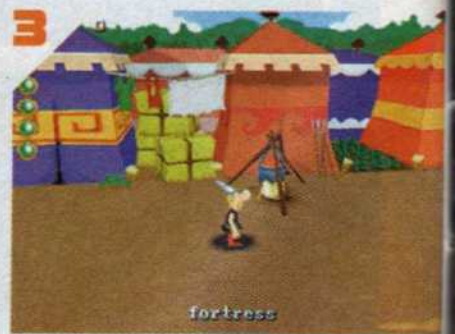
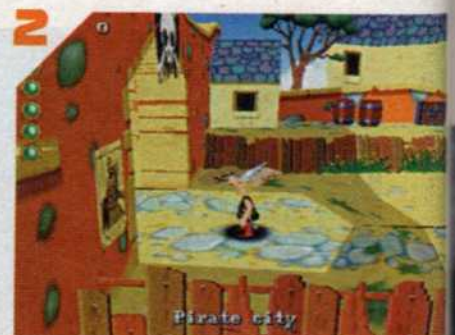
In puncto Grafik dürfen wir uns sicherlich auf ein brillantes Game freuen, zeichnen doch sehr illustre Namen für die Entwicklung verantwortlich. So gehören Programmierer zum Team, die bereits an Titeln wie *Dungeons & Dragons* und *Pitball* mitgewirkt haben. Was die Gestaltung der 3D-Modelle betrifft, hat sich der Künstler Brian Flanagan, der bereits an den PSX-Titeln *Fighting Force* und *Silver* mitgearbeitet hat, ins Zeug gelegt, um noch einen Kick mehr räumlichen Realismus ins Spiel zu bringen.

Ein vielversprechendes Team, das hinter einem ebenso interessanten Spielgedanken steht. Bleibt abzuwarten, ob das fertige Game das hält, was die ersten Eindrücke vermuten lassen. Wir halten Sie auf dem laufenden!

af

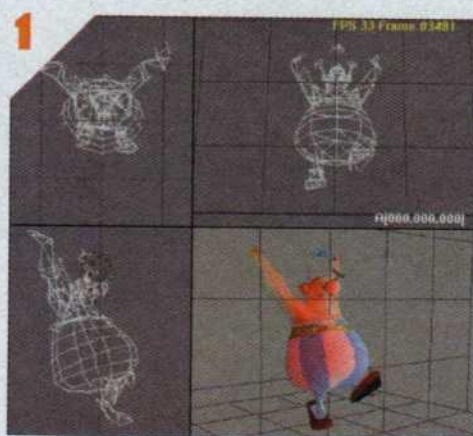


Da denkt doch wirklich ein Bär, daß er gegen Obelix eine Chance hätte.



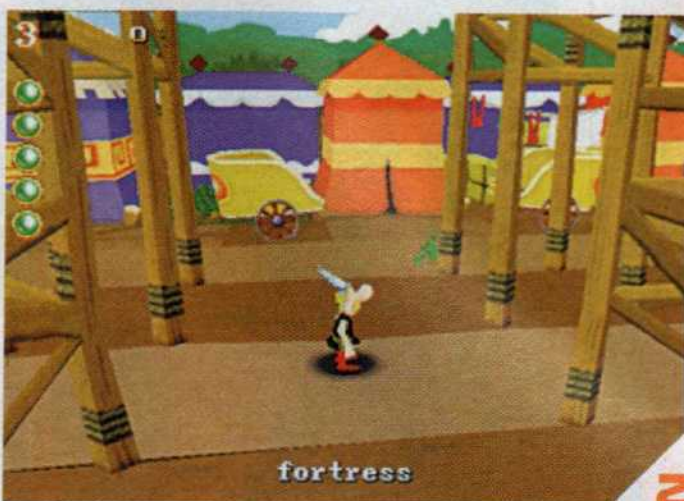
Asterix spielt an verschiedenen Orten: [1] In einer römischen Stadt, [2] in einem Piratennest [3] und natürlich im römischen Fort der Nachbarschaft.

SOURCERY
DEVELOPMENT LIMITED



[1] Die Figuren werden als Drahtgittermodelle entworfen und mit Texturen versehen.

[2] Asterix im Lager der Römer.



ASTERIX

- HERSTELLER:
Infogrames
- ENTWICKLER:
Sourcery Development
- VERFÜGBAR AB:
Februar '99
- HERKUNFTSLAND:
England
- GENRE:
Jump'n-Run
- ANZAHL DER SPIELER:
1

MACH MICH KRANK, SCHWESTER.

Hast du's nicht satt, dauernd gegen die gleichen Pappnasen zu kämpfen? Wie wär's mal mit 'ner coolen Krankenschwester, die dich so richtig fertig macht? Oder mit 'nem Pfau? Oder mit dem netten Samurai von nebenan? Rival Schools hat 14 extravagante Charaktere, die mit reichlich offensiv- und defensiv-techniken zuhauen, daß die schwarze Kracht. Burning Vigor Attacks, steuerbare Attacken in der Luft, zwei wählbare Kämpfer, von denen du einen zu Hilfe holen kannst, wenn's eng wird - alles auf zwei unabhängigen CDs. Oder ziehst du privat auch nur Jogginghosen an?

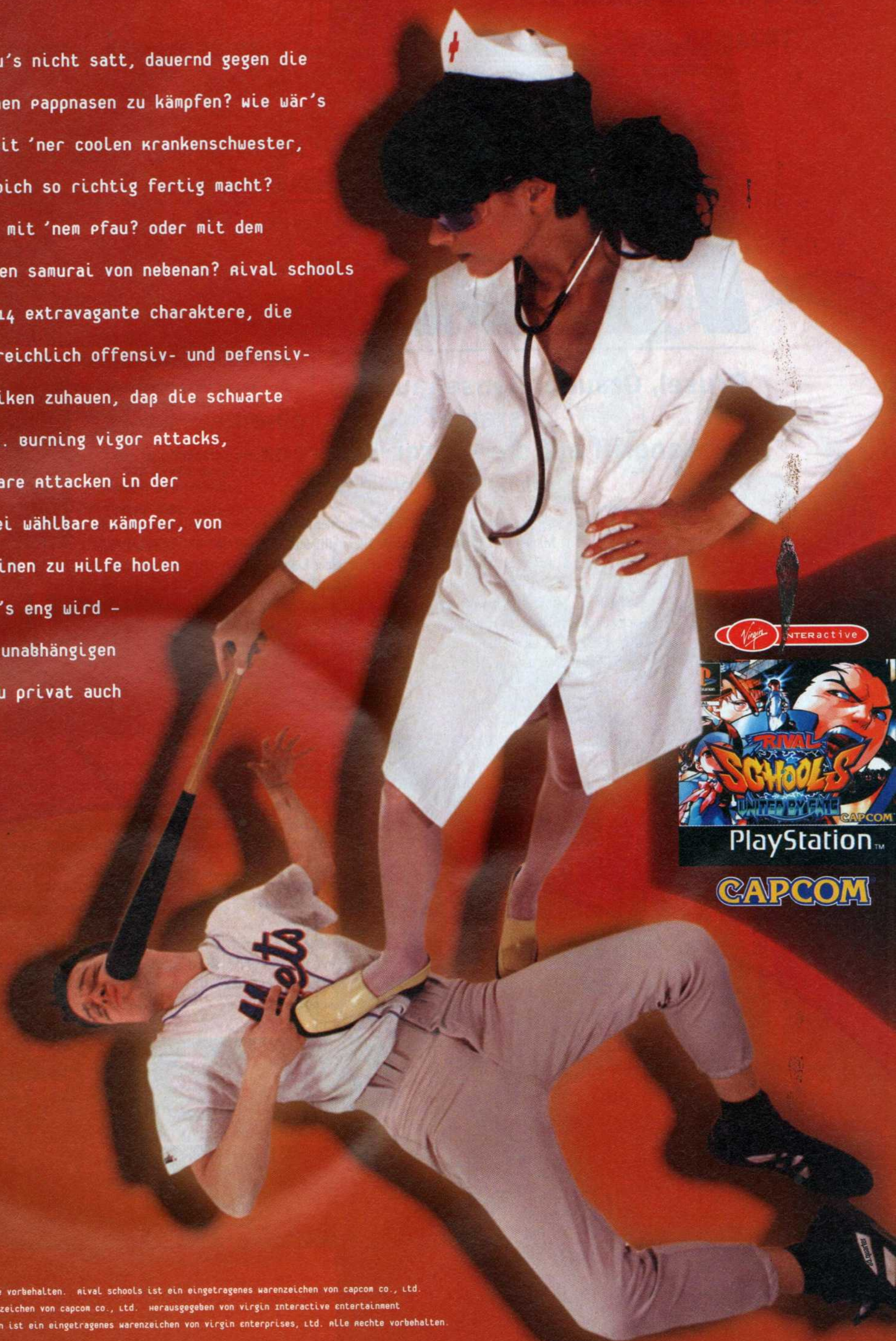
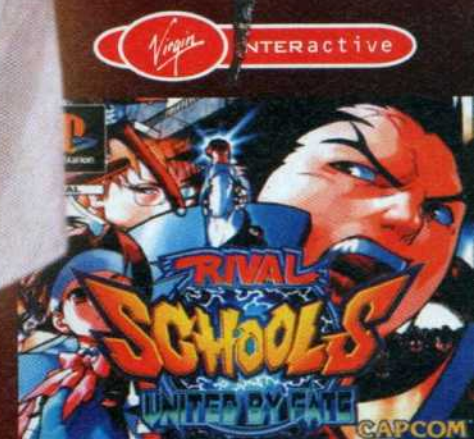


fig. 1



fig. 2



PlayStation™

CAPCOM

DER BLANKE HORROR

Grusel, Grauen, Gänsehaut:
 Mit **Silent Hill** startet **Konami** einen
 Großangriff auf die Horror-Referenz
Resident Evil. *Michael Schmithäuser*

du wirst auf eine Mauer aus Dunkelheit stoßen und den Zorn der Unterwelt verspüren". Mit diesen bedeutungsschwangeren Sätzen beginnt *Silent Hill*, das neue Horror-Adventure von Konami. Mit diesem Titel verfolgt der japanische Software-Multi kein geringeres Ziel, als die bisherige Genre-Referenz *Resident Evil* vom Thron zu stoßen. *Silent Hill* erscheint zwar erst in vier Monaten, doch wir konnten uns anhand einer frühen Demo-Version schon mal von der hohen Qualität des Gruselschockers überzeugen.

Harrys Hölle

Hauptdarsteller Harry Winston er-

lebt in der amerikanischen Kleinstadt Silent Hill den schlimmsten Alptraum seines Lebens. Nach einem Autounfall ist seine kleine Tochter Cheryl spurlos verschwunden. Auf der Suche nach der Kleinen muß Harry feststellen, daß die ganze Stadt wie leergefegt ist. Keine Menschenseele auf der Straße – nur undurchdringlicher Nebel, tanzende Schneeflocken und unheimliche Geräusche aus der Ferne. Als Harry in einem dunklen Hinterhof auf die ersten Blutlachen und menschlichen Kadaver stößt, wird ihm bewußt, daß in Silent Hill etwas unfäßbar Schreckliches geschehen sein muß...

Die Hintergrundgeschichte wird von Videosequenzen in überragender Qualität illustriert. Die gerenderten Personen wirken fast so "echt" wie reale Schauspieler, und in Sachen Dramaturgie können die FMVs

locker mit den anerkannt guten Renderfilmchen von Namco konkurrieren.

Resident Hill

Die Anleihen beim großen Klassiker *Resident Evil* sind nicht zu übersehen. Hauptdarsteller Harry sucht nach einem nahen Verwandten, erhält tatkräftige Unterstützung von einem weiblichen Cop namens Cybil,

erforscht düstere Gebäude und klaustrophobisch enge Gänge und muß sich gegen eine Armee blutrünstiger Zombies erwehren.

Doch im Gegensatz zum offensichtlichen Vorbild, setzt *Silent Hill* nicht auf statische Hintergrundgrafiken, sondern auf eine in Echtzeit



[1] Endlich wissen wir es! Die Schwester der *Tekken*-Lady Nina Williams heißt Cybil, lebt in Silent Hill und hat sich dem Polizeidienst verschrieben.

[2] Fast wie im Kino: Intro- und Zwischensequenzen der Extraklasse treiben die Handlung voran.



1



2



[1] Herzschwache Leser sollten diesen Titel nicht in einem abgedunkelten Raum spielen.

[2] Die in Echtzeit berechnete 3D-Grafik wirkt unheimlich dynamisch.

[3] Nach dem Autounfall ist Harrys geliebte Tochter Cheryl verschwunden.



3

berechnete 3D-Umgebung. Ähnlich wie bei *Tomb Raider* wird der Held von einer frei beweglichen Kamera verfolgt, die mit abenteuerlichen Einstellungswinkeln für eine packende Kino-Atmosphäre sorgt.

Einen weiteren Beitrag zur Grusel-Stimmung leistet die gelungene Soundkulisse: Die Hintergrundmusik könnte aus einem Hollywood-Film stammen, und die bedrückenden Soundeffekte steigern die bedrohliche Atmosphäre ins Unermessliche.

Schon in der frühen Beta-Version macht *Silent Hill* einen hervorragenden Eindruck – während man Harry durch die unheimliche Kleinstadt steuert, gefriert einem

sprichwörtlich das Blut in den Adern. Wir bleiben dran am potentiellen *Resident Evil*-Killer und halten Sie auf dem laufenden.

pat



SILENT HILL

- **HERSTELLER:**
Konami
- **ENTWICKLER:**
Konami
- **VERFÜGBAR AB:**
April
- **HERKUNFTSLAND:**
Japan
- **GENRE:**
Action-Adventure
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1

DU HAST ES GETRÄUMT –

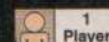
WIR HABEN NUR EIN SPIEL

DARAUS GEMACHT



DREAMS

ACTION / ADVENTURE IN ECHTZEIT 3D



PS and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

GESCHWINDIGKEIT IST ALLES



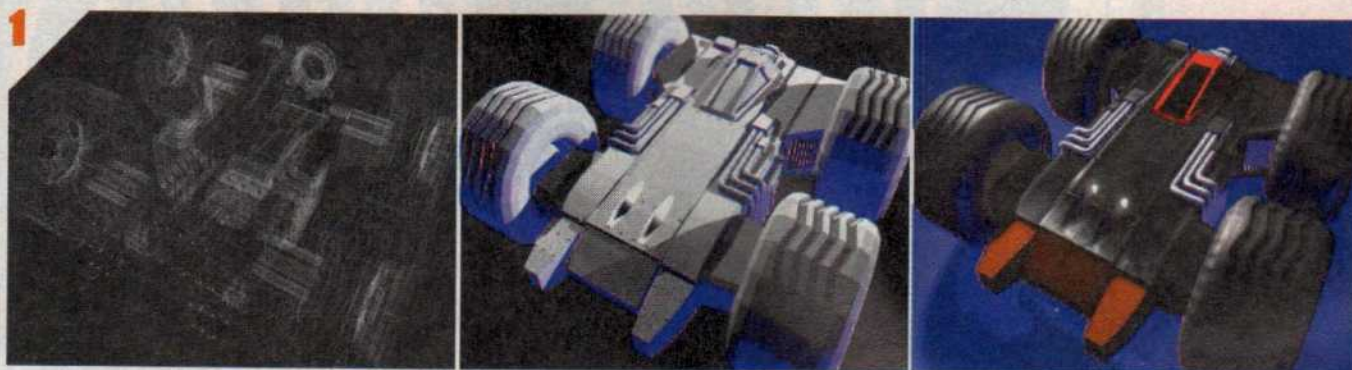
Psygnosis' brandneuer
Zukunfts-Racer
Rollcage ist *wipEout*
auf vier Rädern:
pfeilschnell, knüppelhart
und in höchstem
Maße **adrenalinfördernd.**
von Michael Schmithäuser

Sie sind extrem tiefgelegt, mit überdimensionalen Reifen bestückt und mit einem turbostarken Raketenantrieb ausgerüstet. Sie beschleunigen von 0 auf 100 in weniger als drei Sekunden und heizen mit über 500 Stundenkilometern über den Asphalt. Die Rede ist von den High-Tech-Flitzern aus *Rollcage*, dem neue-

sten Action-Racer von Psygnosis. *Rollcage* läßt sich am besten als 360-Grad-Nonstop-Rennen ohne Regeln bezeichnen", beschreibt Stuart Tiley sein neuestes Baby. Tiley ist Produzent und Co-Designer für *Rollcage* bei der britischen Softwareschmiede ADT (Attention to Detail). "Die Idee ist folgende: Man rast mit unzerstörbaren Vehikeln mit einer Höllengeschwindigkeit über

Rennstrecken in der fernen Zukunft", erklärt Stuart. "Wenn man ins Schleudern gerät und einen Unfall baut, braucht man sein Gefährt lediglich zurück auf den Kurs zu bringen und kräftig Gas zu geben. Selbst dann, wenn das Vehikel auf dem Dach landet, kann man weiterfahren!" Die Idee mit dem 360-Grad-Aktionsradius wurde von den Entwicklern auf die Spitze getrieben. Stuart: "Mit unseren Fahrzeugen kann man sogar an senkrechten Mauern und Tunneldecken entlangfahren."

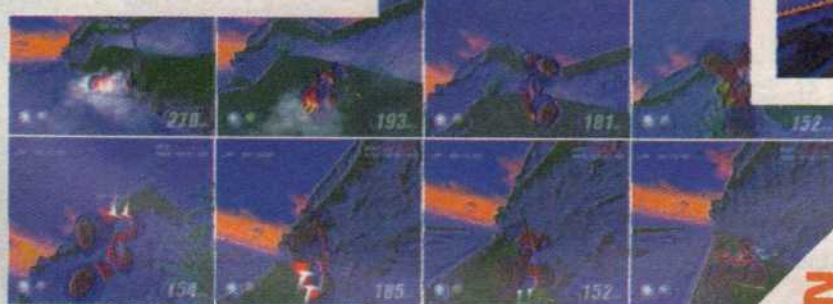
Adrenalin-Kick
Trotz der haarsträubenden Fahreigenschaften hat



[1] Detailarbeit im Fahrzeugbau: Ein *Rollcage*-Flitzer von der Drahtgitter-Skizze bis zum fertigen Render-Modell.

[2] Chronologie eines Crashes: Zunächst rammen wir eine Palme, dann heben wir unter Rauchwolken ab, legen einen dreifachen Rittberger in der Luft hin und landen in einem Funkenregen wieder auf dem Boden der Tatsachen.

[3] In der *Rollcage*-Liga wird mit harten Bandagen und vernichtenden Waffen um jeden Punkt gekämpft.





Teamarbeit: Eine Riesenauswahl von Fahrern mit unterschiedlichsten Vehikeln sorgt für Abwechslung.

ADT darauf geachtet, dem Racer ein hochrealistisches Physikmodell zu verpassen. In dieser Hinsicht spart Stuart Tiley nicht mit Superlativen: "Rollcage verfügt über das akkurateste Physik-Modell, das je in einem Videospiel verwendet wurde. Nahezu alle Einflüsse, die auf ein derartiges Vehikel bei einer Geschwindigkeit von 500 Stundenkilometern einwirken, werden von unserer Physik-Engine korrekt simuliert."

Bei einer derartigen Aussage sträuben sich die Nackenhaare eines jeden Action-Fans – doch keine

Bange, trotz der realistischen Fahrphysik kommt beim fröhlichen Herumheizen mit den wendigen Schlitten grenzenloses Spielvergnügen auf. Neben einer schier unglaublichen Bodenhaftung (90-Grad-Slides mit 300 Sachen) verfügen die Rollcage-Autos über ein so gigantisches Beschleunigungsvermögen, daß man fast schon glaubt zu spüren, wie man in den Sitz gedrückt wird. Dieser Eindruck wird von der perfekt arbeitenden 3D-Engine noch verstärkt. Ohne nennenswerte Grafikfehler und Pop-Ups wird die wunderschöne Streckengrafik in einem Affenzahn über den Bildschirm geschaufelt. Die 20 abwechslungsreich gestalteten Kurse brauchen sich in Sachen Detailreichtum nicht hinter *Gran Turismo* zu verstecken.

Abgerundet wird das ungewöhnliche Rennspiel von einer stattlichen Auswahl an Waffensystemen, die man in Form von Power-Ups von der Strecke klaben kann. Von der Zielsuchrakete über tödliche Energieblitze bis hin zu

ROLLCAGE

- **HERSTELLER:**
Psygnosis
- **ENTWICKLER:**
ADT
- **VERFÜGBAR AB:**
April
- **HERKUNFTSLAND:**
England
- **GENRE:**
Action-Racer
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1-2

Minen ist für jeden Geschmack die richtige Waffe dabei.

Rollcage soll im April '99 erscheinen – alle Fans von adrenalinfördernden Action-Racern im Stile von *wipeOut* sollten sich diesen Monat im Kalender rot anstreichen. pat



BEAT 'EM UP

INTERACT

• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga) • PC Accessories • Internet

SV 1133 BARRACUDA 2

- Dual-Analog-/Dual-Shock-GamePad für Sony PlayStation™
- Zwei eingebaute Motoren für verschieden starke Erschütterungs-Reaktionen • 14 voll programmierbare Feuertasten • Autofeuer • Achsentauch-Schalter

unverbindl. Preisempf.

DM 69,99



SV 1110 MEGA MEMORY CARD

- 4Mbit physikalischer Speicher
- Durch intelligente Kompression bis zu 24fache Kapazität der original Memory Card
- Bis zu 360 Speicherplätze
- Status-Informationen über LCD-Anzeige

unverbindl. Preisempf.

DM 79,99

SV 1251 CONSOLE CARRYING BACKPACK

- Bequemer Multifunktions-Rucksack
- Geeignet für alle Spielkonsolen • Mehrere Innen- und Außentaschen bieten ausreichend Platz für Zubehör, Spiele-Kontroller und Software • Gepolsterte Rückenauflage ermöglicht stundenlangen Tragekomfort
- Spritzwasserfestes Material schützt elektronische Komponenten sicher vor Regen und Staub

unverbindl. Preisempf. DM 69,99



SV 1118 V3 RACING WHEEL PSX

Jedes Rennen ein Genuß

- Analoge Lenkreaktion • Lenkempfindlichkeit stufenlos einstellbar • Lenkwinkel bis 300° einstellbar • Lenksäule in Höhe und Neigung verstellbar • Analoge Fußpedale für Gas und Bremse • Acht Feuertasten und digitales Steuerkreuz
- Dauerleuchte für jede Taste einzeln • Tasten-Umbelegungs-Funktion • Tisch- oder Aufstehbedienung
- Kein zwingender Einsatz der Fußpedale

unverbindl. Preisempf.

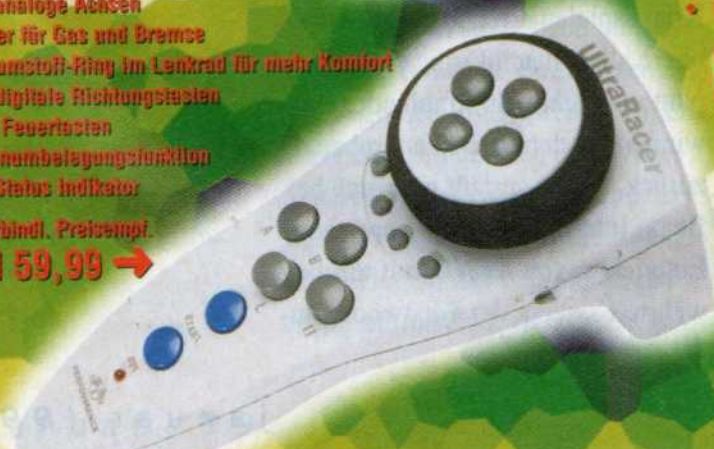
DM 139,99



P 1124 ULTRA RACER PSX

- Analoges Mini-Lenkrad
- Vier analoge Achsen
- Trigger für Gas und Bremse
- Schaumstoff-Ring im Lenkrad für mehr Komfort
- Vier digitale Richtungstasten
- Zehn Feuertasten
- Tastenumbelagungs-Funktion
- LED Status Indikator

unverbindl. Preisempf.
DM 59,99



INTERACT

Vertrieb nur über den Fachhandel
Interact Europe • Kreuzberg 2 • D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-0 • Fax (0 42 87) 12 51-11

www.interact-europe.de

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt. Sony PlayStation ist geschütztes Warenzeichen von Sony.



Ihre Gefechte finden zwischen den Ruinen des dritten Weltkriegs statt.

MUTANTEN, MENSCHEN, MARSCHBEFEHLE

Sie lieben **britischen Humor**? Action beginnt erst ab einem Pulsschlag von 160? Sie wollen gleichermaßen **Auge und Ohr** verwöhnen und ein wenig Bodybuilding fürs Gehirn machen? Dann brauchen Sie **KKND!**

Ingo Böhme



Im Jahre 2040 veränderte ein thermonuklearer Krieg das Antlitz unserer Erde.

Was von dem einst blauen Planeten übrig blieb, waren Einöden, wie wir sie aus Endzeitfilmen wie *Terminator* kennen. Kaum jemand überlebte. Die wenigen, die dem Armageddon entkamen, teilten sich in zwei Gruppen. Die einen blieben an der Oberfläche und nannten sich *Evolved* (engl. die Weiterentwickelten). Nach einigen Jahrzehnten in der radioaktiv verseuchten Umgebung hatten sie noch soviel Ähnlichkeit mit dem Homo Sapiens wie ein Omelette mit einem Ei. Und mit ihrem Äußeren veränderte sich auch ihr Geist. Plötzlich waren

es nicht mehr die Menschen, die mit dem dritten Weltkrieg alles in Schutt und Asche gelegt hatten, sondern die "Scourge", Götter, die die Menschen dafür gestraft hatten, so liderlich mit der Natur umgegangen zu sein. So war es ihr Bestreben, sich der Natur wieder zu nähern. Statt Fahrzeugen wurden wieder Reittiere verwendet. Natur, Natur, Natur ... und natürlich ein paar schlagkräftige Waffen!

Im wahrsten Sinne im Untergrund hatte sich die "Survivor Army" (engl. Armee der Überlebenden) versteckt. Und jetzt ist es an der Zeit, die Oberfläche wieder für die "echten" Menschen zurückzuerobern. Aber als wären diese beiden rivalisierenden Gruppen

nicht genug, taucht da auch noch eine Roboterfraktion auf, um ein wenig im territorialen Gemetzel mitzumischen.

Diese ganze Storyline erfahren Sie in einem knapp vierminütigen Introvideo. Statt realer Schauspieler wie bei *Command & Conquer*, sind es hier nur gerenderte Akteure, die die Geschichte erzählen. Sagte ich nur? Eine perfektere Animation gab es seit *Soul Blade* nicht mehr auf der PlayStation zu sehen. Selbst die Gesichter – ansonsten immer ein Schwachpunkt bei Rendersequenzen – wirken so echt, die Bewegungen derart flüssig, daß man zuweilen vergißt, daß es kein echter Film ist.

It's Showtime folks

Das Ziel ist – wie bei den meisten Kriegsspielen – recht einfach: Erobere alles, mach Deine Gegner platt und kehre als strahlender Gewinner aus dem Schützengraben zurück. Dabei verläßt man sich bei Beam International Software, dem Entwickler von *KKND*, auf das bewährte Konzept der Westwood Stu-

dios. Denn genau wie bei *Command & Conquer* lautet die Aufgabe in der Regel, alle gegnerischen Truppen zu eliminieren. Dazu bauen Sie kräftig Maschinenparks und immer neuere Technowaffen. Um das zu finanzieren, brauchen Sie das flüssige Gold, das auch schon in unserer Zeit so heiß umkämpft ist, daß für ein paar Cents Preisanstieg ganze Kriege vom Zaun gebrochen werden. So bauen Sie Fördertürme und saugen diesen Rohstoff aus der Erde, um damit wieder den Maschinenpark zu versorgen.

dem er Ihnen in der Praxis zeigt, was seine Wissenschaftler und Ingenieure so alles zustande gebracht haben. Soll nicht all Ihr Hab und Gut in Flammen aufgehen, brauchen Sie massiven Schutz in Form von Soldaten und Kampfmaschinen. Im Gegensatz zu Westwoods Strategieklassiker, teilen Sie bei *KKND* Ihren Produktionsstätten lediglich mit "Ich brauche zehn Panzer, fünf Dirtbikes, zehn Techniker und 20 Infanteristen" und die Produktion läuft an.

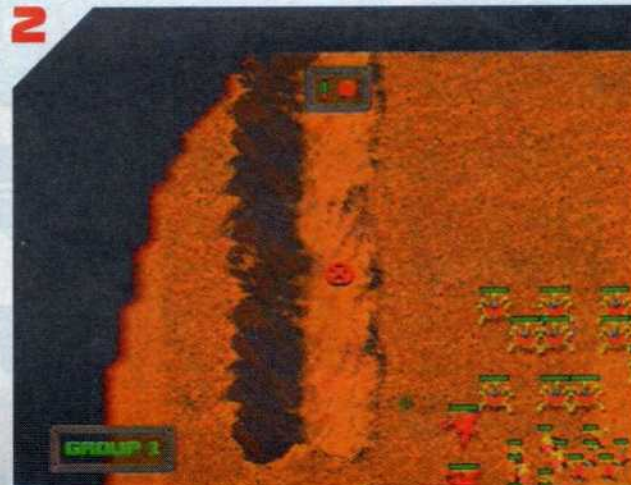
Haben Sie nicht auch den einen oder anderen Freund, mit dem Sie

Bekanntschaften umzusehen.

Aber halt! So ganz privat ist Ihre Fehde nicht. Denn beim *KAOS* sind immer drei mit von der Partie. Neben Menschen und Mutanten gibt es ja noch die Roboter. Die menschlichen Spieler haben die Wahl zwischen einer der drei Gruppen und Ihre Konsole übernimmt die dritte Fraktion. Dann gibt es diverse Konstellationen, in denen wahlweise jeder gegen jeden spielt oder sich zwei Parteien verbünden und den armen Dritten zerpfücken.



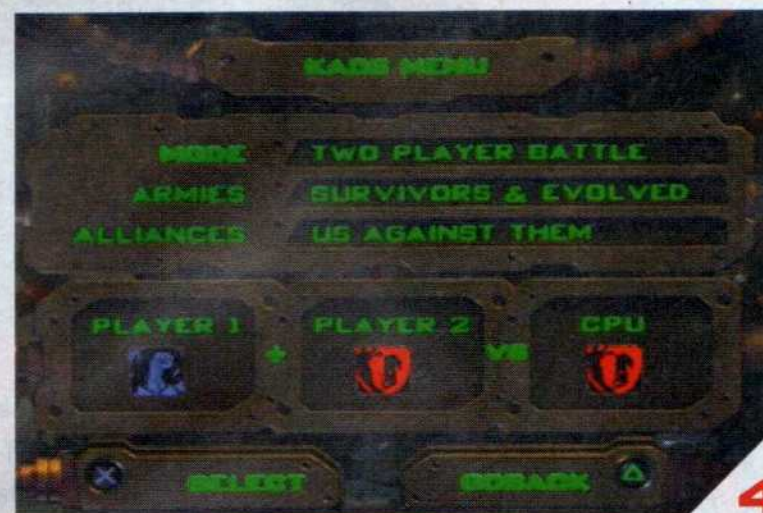
pat



[1] Ihre Mission erhalten Sie als Mutant von Ihrem etwas zerknittert aussehenden Vorgesetzten. Aber Sie sollen ihn ja nicht heiraten. [2] Ähnlich wie bei *Command & Conquer* sind noch nicht erkundete Teile des Terrains hinter dichtem Nebel versteckt. [3] Im *KAOS*-Menü legen Sie z.B. fest, daß Sie gemeinsam mit einem zweiten Spieler gegen die PSX antreten. [4] Im Splitscreen-Modus geht es in den Kampf.

Sie beginnen wahlweise auf der Seite der Evolved oder auf der der Survivor Army. Als Anfänger sollten Sie tunlichst die Seite der Mutanten wählen, da hier die Aufgaben deutlich leichter zu bewältigen sind. Vor jeder Mission erzählt Ihnen Ihr Boss von einem Display aus, welche Ziele Ihr Auftrag beinhaltet. In der Regel lautet die Mission "Mach alles platt, was nicht so aussieht wie Du!". Sollten Sie das einmal vergessen haben, erinnert Sie ein entsprechender Text im Pausenmenü daran.

Nun geht es ans Konstruieren und den Aufbau eines funktionierenden Wirtschaftssystems. Ähnlich wie bei *C&C* platzieren Sie dazu an einem strategisch günstigen Ort das mobile Baufahrzeug und beginnen mit Kraftwerken, Öltransportern, Fabriken und Werkstätten Ihr Imperium zu gründen. Aber schon nach kurzer Zeit taucht da Ihr Gegner auf und meint, ein wenig mitmischen zu müssen, in-



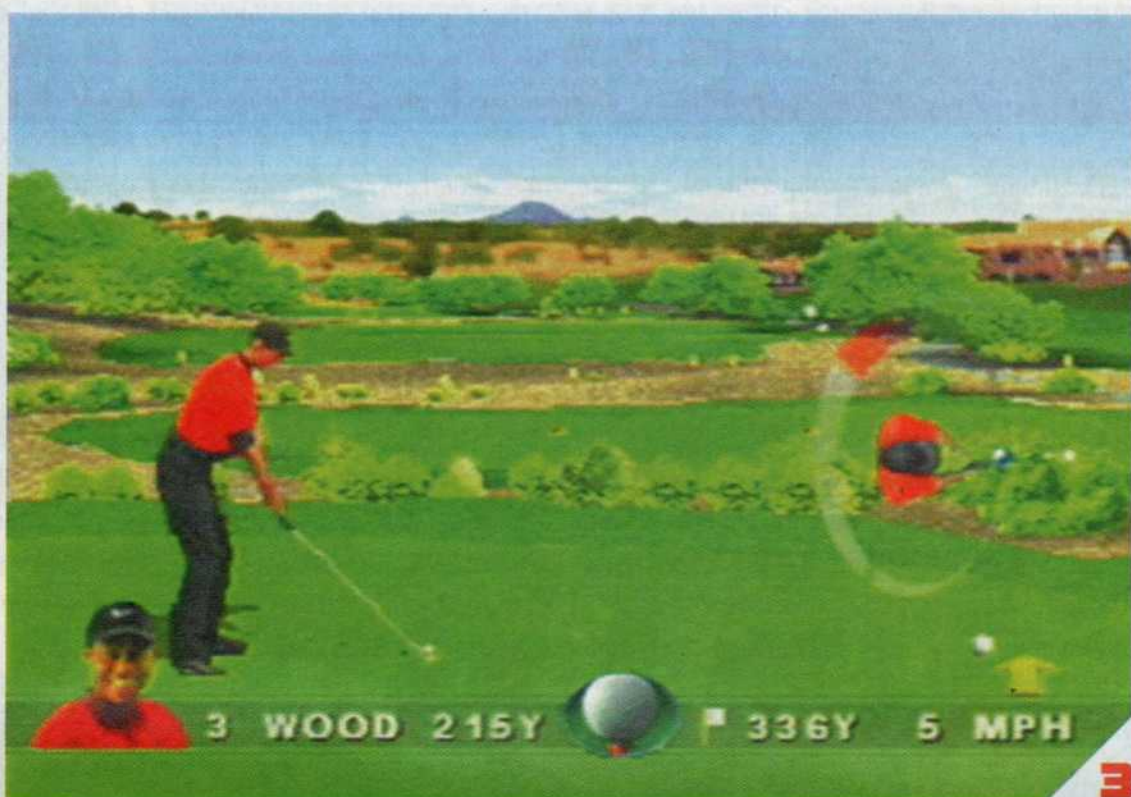
eigentlich nichts mehr zu tun haben wollen? Dann laden Sie ihn doch mal auf eine Partie *KAOS* ein. In diesem Modus geht es dann Mann gegen Mann bis zum bitteren Ende. Und das Gute daran ist, daß Sie kein Link-Kabel, keine zweite Konsole und keinen zweiten Fernseher brauchen. Statt dessen läuft die Zwei-Spieler-Variante in einem Splitscreen-Modus, in dem die beiden Ansichten nebeneinander dargestellt sind.

Mehr Spaß zu zweit

Haben Sie Ihren – früheren – Freund dann mit miesen Tricks und Finten bis auf ein klägliches Häufchen reduziert, ist es ein Hochgeuß, ein letztes Mal die X-Taste zu drücken und sich dann nach neuen

KKND KAOSFRE

- **HERSTELLER:**
Infogrames
- **ENTWICKLER:**
Beam Int. Software
- **VERFÜGBAR AB:**
Februar
- **HERKUNFTSLAND:**
England
- **GENRE:**
Echtzeit-Strategie
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1-2



[1] Im Bluescreen-Verfahren wurden Tigers Bewegungen digitalisiert und fürs Spiel umgesetzt.

[2] Neben Tiger stehen noch sieben weitere renommierte Köpfe der Golfzene zur Auswahl.

[3] Der Traum vieler Golfer: Einmal mit Tiger auf die Runde gehen.

PLATZTIGER

Rechtzeitig zur **Winterpause** kommen immer die neuen **Golfsimulationen** auf den Markt. Dieses Jahr schmückt ein Name die Regale der **PSX-Games**, der bereits zu einer Legende geworden ist: **Tiger Woods**.

Ingo Böhme



amit die Zeit bis zur nächsten Golf-Saison nicht zu lange dauert, kommen stets zu Weihnachten die aktuellen Versionen der entsprechenden Simulationen auf den Markt. So kann man während der vierteljährigen Periode des Darbens wenigstens etwas Sinnvolles tun, wenn schon die Plätze wegen Schnee gesperrt sind.

Renommierte Namen

Viele Produkte verkaufen sich über einen bekannten Namen. Da fährt ein Formel-1-Fahrer mit seiner Kraftschleuder bei Shell vor, da ißt eine Schwimmerin gerne Schokoriegel, und auch im Radio wirbt ein Bulle für ein Möbelge-

schäft. Klar, daß sich auch Spiele besser verkaufen, wenn ein Promi Pate steht. Eigentlich wäre es ja schon genug, Tiger Woods, dessen Name sogar den Titel ziert, als Aushängeschild zu präsentieren. Aber bei EA geht man da noch einen Schritt weiter. So befinden sich unter den acht auswählbaren Charakteren so illustre Golfmattadore wie Davis Love III, der Gewinner der PGA 97, und der Masters Champion 1998 Mark O'Meara.

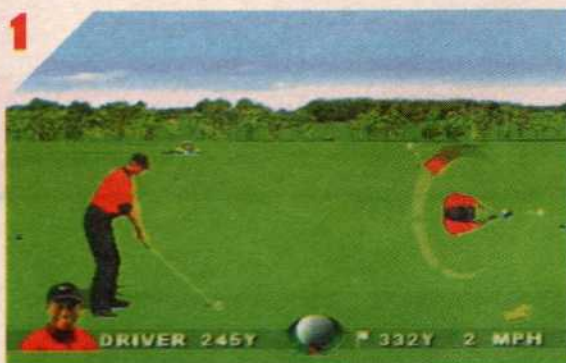
Aber nicht nur der Personenkult ist Bestandteil des Konzepts. Auch an den Platzlizenzen hat man nicht gespart. So stehen Ihnen fünf verschiedene TPC Plätze, die offiziellen Austragungsstätten der amerikanischen PGA-Tour, zur Auswahl. Ob Summerlin, Las Colinas, Southwind, Sawgrass oder Scottsdale –

alle Bahnen sind originalgetreu nachgebildet, und sogar das Ambiente der Hintergrundkulisse stimmt. Zum Üben gehen Sie übrigens auf die Drivingrange des "TPC at Sawgrass". Und neben der Range, auf der Sie Ihre Abschlüge bis hinter die traumhafte 300-Yard-Marke donnern, bietet das Putting-Green ein weites Feld für frustige Erlebnisse. Im Chipping-Bereich haben Sie die Möglichkeit, Ihr kurzes Spiel zu verbessern. Aus den verschiedensten Situationen lernen Sie den routinierten Umgang mit den Schlägern, dem Ball ... und dem Joypad.

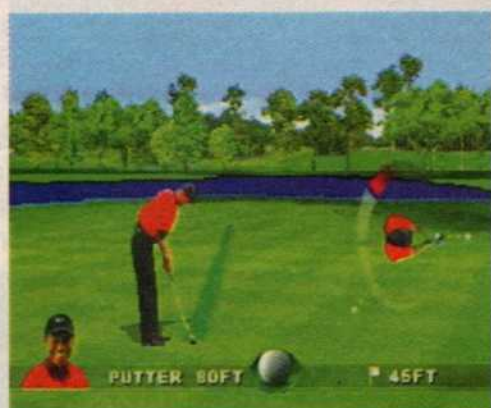
Grafisch präsentiert sich *Tiger Woods 99* auf der PlayStation von seiner schönsten Seite. Zumindest im Großen und Ganzen. Da Tigers Bewegungen im Bluescreen-Verfahren digitalisiert wurden, zeigt sich sein elektronisches Ebenbild sehr realistisch auf der Mattscheibe. Endlich haben Sie einmal Zeit, seinen außergewöhnlichen, schönen Schwung en detail zu betrachten, ohne daß ein wild gewordener Kameramann in einem kunstvollen Schwenk zu einer anderen Ansicht übergeht. Auch seine sonstigen Bewegungen, vom Käppi-



Insgesamt sieben TPC-Plätze zeigen die schönste Seite Amerikas.



[1] Selbst die Driving Range, [2] die Chipping Area [3] und das Übungsgrün sind originalgetreu dem TPC at Sawgrass nachempfunden.



Wurf bis hin zur Siegerpose, haben die Macher dieser Golfsimulation hervorragend umgesetzt. Und verläßt der Ball, von Tigers Driver getrieben, das Tee, verfolgt die Kamera in einer unglaublich realistisch wirkenden Einstellung den kleinen, weißen Freund.

Weniger schön sind allerdings Objekte, die sich im Vordergrund befinden. So pixeln Bäume und Sträucher derart auf, daß man sich an die frühen 80er Jahre auf dem PC zurückerinnert. Wäre das ganze Spiel von grafischer Mittelmäßigkeit, würde dieser Umstand gar nicht so ins Gewicht fallen. Da aber ansonsten *Tiger Woods 99* fast als Referenz für realistische Sportanimation gelten könnte, fällt dieser grafische Frevel besonders auf. Bleibt nur zu hoffen, daß sich in diesem Punkt bis zur fertigen Version noch etwas ändert.

Mit Tiger im Gespräch

Im Optionenmenü finden Sie die üblichen Einstellungen. Neben der Musik und den Geräuschen – die in dieser Preview-Version noch recht spärlich waren – lassen sich hier die Windverhältnisse festlegen. Leider fehlt auch bei *Tiger Woods 99* die Möglichkeit, das Wetter konkret einzustellen. Schließlich ist es ja ein Unterschied, ob das Fair-

way trocken ist oder wasserdurchtränkt.

Physikalische Patzer

Sieht man einmal von den grafischen Schnitzern ab, präsentiert *Tiger Woods 99* so ein breites Spektrum unterschiedlichster Varianten, um die 18 Loch zu bewältigen, daß wohl in den kommenden drei Monaten keine Entzugserscheinungen auftreten sollten. Und da die Animation wirklich gelungen ist, ist es eine Mischung aus aktivem Golf und entspannter Reportage. Wenn da nicht ein technisches Manko das Realitätsgefühl deutlich nach unten schrauben würde: So fliegt der geschlagene Ball in korrekter Bahn, hüpf einmal in derselben Realitätstreue, um dann wie angeklebt liegen zu bleiben, wie es höchstens nach einem dreitägigen Monsunregen der Fall wäre. Hier bleibt nur zu hoffen, daß sich die Entwickler nochmal gut ins Zeug legen, um ein außergewöhnliches Spiel nicht durch derartige Fauxpas ins Abseits zu lotsen.

pat



TIGER WOODS '99

- **HERSTELLER:**
Electronic Arts
- **ENTWICKLER:**
EA Sports
- **VERFÜGBAR AB:**
Februar '99
- **HERKUNFTSLAND:**
Kanada
- **GENRE:**
Sportsimulation
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1-4

CYBER SHOCK CONTROLLER * *

- * analog/digital Controller für PSX
- * mit zuschaltbarer Turbo-Funktion
- * Motoren für Vibrationseffekt
- * erhöhte Spielkontrolle durch doppelte analoge Steuerung

DM 59.95 *

Original PSX SCORPION LIGHT GUN inkl. GunCon AV-Adapter

- * bekannt als James Bond Waffe

DM 79.95 *

XPLODER DM 99.95 *

- * OHNE WORTE



XPLODER Pro * Funktionsumfang wie XPLODER

- * LCD Display mit Steuer- und Funktionstasten für Cheatsuche ohne PC Verbindung

DM 149.95 *



4MB PSX MEMORY CARD

- * ohne Kompressionsverfahren

DM 49.95 *



PSX SKART KABEL

- * mit Audiokabel und Videoeingang

DM 29.95 *



VON OST NACH WEST

[1-3] Bei der Tischinspektion machen Sie sich ein genaues Bild von allen Targets, Rampen und Bumpers.

Unter den unzähligen PlayStation-Produkten befinden sich lediglich eine **Handvoll Flipper**. Und knapp die Hälfte der hierzulande erhältlichen **Simulationen** kommt aus dem Hause Empire Interactive. So wie **Big Race USA**. Artur Hoffmann



obald die Rede auf PlayStation-Flipper-simulationen kommt, fällt der Name der britischen Spieleschmiede "Empire Interactive". Kein Wunder, schließlich haben sich die Entwickler mit den beiden vorzüglichen Pro-Pinball-Tischen *The Web* und *Timeshock* einen Namen gemacht. Kündigt dieses Unternehmen einen neuen Tisch an, dürfen alle herb vernachlässigten PSX-Flipperfreunde den Sparstrumpf entstauben.

Multiball-Mania

Wie die beiden oben erwähnten Vorgänger kommt auch dieser Flipper mit einer Hintergrundstory

(Ziel ist eine Taxifahrt durch die USA) und einem umfangreichen Regelwerk daher, das sich nicht hinter den originalen Handbüchern verstecken muß. Bis Sie die mittel- und unmittelbaren Auswirkungen aller Targets, Rampen und Bumper herausgefunden haben, werden mit Sicherheit Wochen vergehen. Und damit es Ihnen nicht allzu langweilig wird, spendierten die Macher einen ganzen Reigen witziger Spielmodi. Neben der Standardvariante dürfen Sie Ihr Geschick auch im Tournament-, sowie dem Challenge-Modus auf die Probe stellen.

In ersterem merkt sich der Tisch alle bereits erreichten Boni, abgeschossenen Targets und erzielt

ten Multiplikatoren jedes einzelnen Spielers. Nach dem Verlust einer Kugel dürfen Sie also genau da weitermachen, wo Sie aufgehört haben. Noch mehr Punkte erreichen Sie aber bei der zweiten Variante, die sich auch alle bereits beleuchteten Ziele merkt – allerdings keinen Unterschied zwischen den Spielern macht. Im Klartext bedeutet das, daß der letzte Spieler in den Genuß aller Goodies kommt, die die vorherigen Konkurrenten freigeschaltet haben. Und damit hier niemand zu kurz kommt, erwarten Sie zahlreiche Multiball-



Jay bietet uns allerhand coole Sachen an.

FREAK'S SHOP

PLAY STATION:

Abe's Exodus	84,95	Tekken 3	89,95	Cine	39,95
Actua Golf 3	79,95	Tenchu	89,95	Crow, The	44,95
Actua Ice Hockey 99	79,95	Test Drive 5	84,95	Cyberspeed	29,95
Actua Pool (11)	79,95	Test Drive Off Road 2*	84,95	Darklight Conflict	39,95
Actua Soccer 3 (11)	79,95	Theme Hospital	84,95	Darklight Conflict cas	29,95
Actua Tennis	79,95	Toca Touring Car 2 (11)	89,95	Darkstalkers	39,95
All Star Tennis	84,95	Tomb Raider 2 & Spieleberater & Memory Card	89,95	Dragonheart	39,95
Alundra	79,95	Tomb Raider 3	89,95	Dynasty Warriors	29,95
Apocalypse	89,95	Tomb Raider 3 & Joypad	99,95	FIFA '97	49,95
Armored Core	59,95	Ubik (11)	89,95	Formula Karts	39,95
Asteroids 3D (12)	79,95	UEFA Soccer (11)	89,95	Forsaken	39,95
Atlantis (11)	84,95	Unholy War, The	79,95	Frankreich '98	44,95
Azure Dreams	89,95	& Demo Blood Omen 2	79,95	Gex 3D	49,95
B-Movie (11)	84,95	Virtual Baseball 97	59,95	Goal Storm	39,95
Blasto	74,95	Viva Fußball (11)	84,95	Golden Goal 98	39,95
Blaze'n Blade (11)	89,95	VMX Racing	59,95	Grand Theft Auto	44,95
Box Champions (12)	84,95	War Games	84,95	Grid Run	29,95
Breath of Fire 3 (11)	84,95	Wild 9	79,95	Herc's Adventure <a>	39,95
Breath of Fire 3 & T-Shirt & Pin & Drachenfigur*	109,95	Wild Arms (11)	79,95	Hercules	44,95
Buggy	79,95	WWF Warzone	79,95	Hercules & CD-Case	49,95
Bust A Groove	84,95	X-Files - The Game*	89,95	Hexen	49,95
Bust A Move 4 (11)	79,95	X-Men vs Streetfighter*	89,95	Independence Day	39,95
Caesars Palace 2	79,95	und viele andere !!!		Konami Open Golf	29,95
Cardinal Syn	69,95			Lemmings Compilation	44,95
Centipede (12)	89,95			Little Big Adventure	49,95
Chill	59,95			Lost Vikings 2	44,95
Colin McRae Rally	84,95			MDK & Soundtrack	39,95
C & C 2 Alarmstufe Rot	84,95			Mechwarrior	44,95
C & C 2 Gegenschlag	79,95			Megaman X3	49,95
Colony Wars 2	84,95			Mickey's Adv. & CD Case	49,95
Constructor & Memory Card	89,95			Mickey's Wild Adv.*	39,95
Cool Boarders 3 & CD Tray	84,95			Micro Machines V3	39,95
Crash Bandicoot 3 & CD Tray*	84,95			Motor Mash	49,95
Deathtrap Dungeon	59,95			Nanotek Warrior	29,95
Deer Stalker (12)	79,95			NBA Live '95	29,95
Dodg'em Arena (11)	79,95			NHL Hockey '97	49,95
Dreams (12)	84,95			NHL Powerplay Hockey 98	39,95
Earthworm Jim 3D (11)	79,95			Novastorm	39,95
FIFA '99	84,95			Olympic Games	49,95
Final Fantasy 7 & dt. 4c Spieleberater <1000 Bilder>	104,95			Overboard	39,95
Firetrap (11)	84,95			Pandemonium	39,95
Fluid (Depth, Pulse)	74,95			Panzer General 2	39,95
Formel 1 '98 & Demo	89,95			Parodius Deluxe	39,95
Full Metal Pidgeon (11)	89,95			Perfect Weapon	29,95
G-Darius	84,95			Pitball	39,95
Gran Turismo	79,95			Powerboat Racing	39,95
Hard Edge (11)	89,95			Primal Rage	39,95
Highway Havoc (11)	89,95			Pro Pinball - Timeshock	49,95
Hugo	84,95			Rapid Racer	49,95
Int. Superstar Soccer 98	89,95			Raven Project	39,95
Invasion (11)	89,95			Rayman	39,95
J. Johnson US Football*	79,95			Resident Evil	39,95
Joe Blow (11)	89,95			Resident Evil & Spieleberater	44,95
Legend (11)	89,95			Road Rage	39,95
Liberio Grande (12)	89,95			Road Rash	44,95
Medieval & CD-Case	89,95			Robotnik	29,95
Mega Man Battle & Chase	79,95			Rock n Roll Racing 2	39,95
Mega Man Legends (11)	79,95			Skeleton Warriors	39,95
Mega Man X4 (11)	89,95			Skull Monkeys	49,95
Music (11)	89,95			Slam'n Jam	29,95
N2O	79,95			Soviet Strike	39,95
Nascar '99	84,95			Spot goes to Hollywood	39,95
NBA Live '99 (12)	84,95			Star Gladiator	39,95
NHL Hockey '99	84,95			Star Wars Masters of Kasi	49,95
Ninja	89,95			Strike Point	39,95
G.D.T.	84,95			Striker	39,95
Plane Crazy (12)	84,95			Super Football Champ	49,95
Pocket Fighters (11)	79,95			Super Match Soccer	39,95
Pool Shark (12)	84,95			Supersonic Racers <a>	29,95
Pro Pinball Big Race USA*	84,95			Swagman	49,95
Psybadek (11)	89,95			Test Drive 4	44,95
Puma Street Soccer (11)	84,95			Thunderhawk 2	29,95
RC Stunt Copter (11)	84,95			Thunderhawk 2 <a>	49,95
Rivals School (11)	89,95			<ungeschnittene PAL-Version>	
Shadow Gunner	79,95			Toca Touring Car	44,95
Shadowmaster	59,95			Tomb Raider	44,95
Small Soldiers	84,95			Total Drivin'	39,95
Soccer Pro Manager (11)	89,95			Total Eclipse Turbo	39,95
Spyro the Dragon	79,95			True Pinball	39,95
Streak (11)	84,95			Tunnel B1	39,95
				V-Rally	44,95
				Vandal Hearts	49,95
				View Point	39,95
				Virtual Pool	49,95
				Warhammer	39,95
				W. Grotzky Hockey '98	44,95
				Wing Commander 4	49,95
				World Cup Golf	39,95
				Worms	39,95
				Wreckin Crew	49,95

Zubehör:

Analog Pad & Dauerfeuer & Zeitlupe & Programmierung 49,95
Antennenkabel 29,95
CD Case 14,95
Dual Force Feedback je 44,95
grau, rot, schwarz oder weiß

E3 '98 Messe-Video

3 Std. = 29,95

Gun "Dual" 29,95
Gun "Scorpion" 59,95
Gun & Laseraufsatz 69,95
Joypad versch. Farben je 14,95
Joypadverlängerung 14,95
Lenkrod mit Pedale 119,95
Memory Card 1MB 19,95
Memory Card 32 MB 79,95
Mouse 39,95

PLAY STATION

incl. Dual Shock & Joypad & Memory Card & Nanotek Warrior
289,-

RGB Kabel 14,95
RGB Kabel Special 19,95
2m, Cinch-Ausgänge - Stereo-Anlage, G-Con Unterstützung
Speleib. Final Fantasy 7 19,80
<über 1000 Bilder>

Speleberater Resident Evil & Resident Evil D.C. 19,80
Xploder Schummeladapter 89,95

Sonderangebote:

4-4-2 Soccer 29,95
Actua Ice Hockey <a> 39,95
Actua Golf 1 & 2 je 44,95
Actua Ice Hockey 39,95
Actua Soccer 2 39,95
Adidas Power Soccer Int. 49,95
Agent Armstrong 39,95
Assault Rigs <Link> 39,95
Ayrton Senna Kart Duel 2 49,95
Battle Sport 39,95
Battle Stations <a> 49,95
Bedlam 39,95
Black Dawn 39,95
Blood Omen 49,95
Caesars Palace 44,95
Casper 39,95
Circuit Breakers 49,95
Command & Conquer 39,95
Contra 39,95
Crime Killer 39,95
Critical Depth 49,95
Criticom 29,95

Die aufgeführten Spiele sind alle NEU!!!

a = Ausländische Anleitung

* geplante Neuheit / Preissenkung

Franchise-Partner:
Game Paradise,
Windthorststr. 13,
48143 Münster
Tel.: 0251-5105789

Vertrieb & Verkauf
city passage

Game Paradise,
City-Passage
Zimmerstr. 15
33602 Bielefeld
Tel.: 0521-5215206

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

An- und Verkauf

Alfred-Krupp-Str. 24 / 48291 Telgte

Fax: 02504 - 9330-99



[1] Bei der Passenger Frenzy jonglieren Sie mit vier Kugeln gleichzeitig.

[2] Im Video-Mode rempeln Sie Fahrzeuge von der Straße.

[3] Eine der vorhandenen Darstellungsformen.



varianten, hektische Zieleinlagen und viele Rampenwettbewerbe.

Extra, Extra!

Eine weitere Besonderheit, die bereits das Prequel auszeichnete, ist die Dot-Matrix, die Ihnen nicht nur die gerade aktivierten Sonderspiele anzeigt, sondern auf der auch der Video-Mode ausgeführt wird. Mußten Sie bei Timeshock noch Minen ausweichen, verhält es sich nun genau andersherum, da Sie andere Automobile von der Straße abdrängen müssen. Haben Sie alle Sonntagsfahrer vom Asphalt gefegt, erwartet Sie ein ungleich hartnäckigeres Polizeiauto.

Nicht minder witzig ist auch Jays Garage, in der Sie sich Tuningteile für Ihr Taxi besorgen. Ob Ihre Finanzen für einen Extraball (\$ 50.000), den großen Airbag (\$ 25.000), bessere Bremsen (\$ 3000) oder ein windiges Rubbellos (\$ 1) ausreichen, hängt von der Anzahl der transportierten Fahrgäste ab.

Obwohl das Game bereits jetzt einen hervorragenden Eindruck hinterläßt, sind einige Features nur provisorisch, andere noch unvollständig. Die mitgelieferte Bug-Liste klärte uns aber über alle zu vernachlässigenden Kleinigkeiten auf. Im einzelnen handelt es sich dabei um eine verbesserungswürdige Dual-Shock-Unterstützung (fiel uns nicht auf, unser Pad rum-pelte wie wild), Slow-Downs bei vier und mehr Bällen sowie der noch nicht fertiggestellte Head-to-Head-Mode mittels Link-Kabel. So etwas sollte uns mit jeder Preview-Version ins Haus kommen. Falls die verkaufsfertige Version denn auch nicht mehr so stark ruckelt, wird diese Flipper-simulation erneut der Spitzenplatz einnehmen.

pat PlayStation

BIG RACE USA

- HERSTELLER: Empire Interactive
- ENTWICKLER: Cunning Development
- VERFÜGBAR AB: Januar
- HERKUNFTSLAND: England
- GENRE: Flippersimulation
- ANZAHL DER SPIELER: 1-4

Man spricht Deutsch

Mit dem ultrarealistischen Spionagethriller **Metal Gear Solid** hat Konami den längst überfälligen **Megaseller** in der Hinterhand. Um auch wirklich alle Konkurrenten auf die Plätze zu verweisen, wird der Titel derzeit **komplett eingedeutscht**. Artur Hoffmann



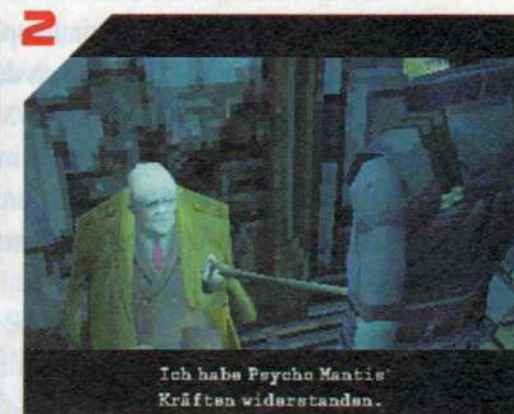
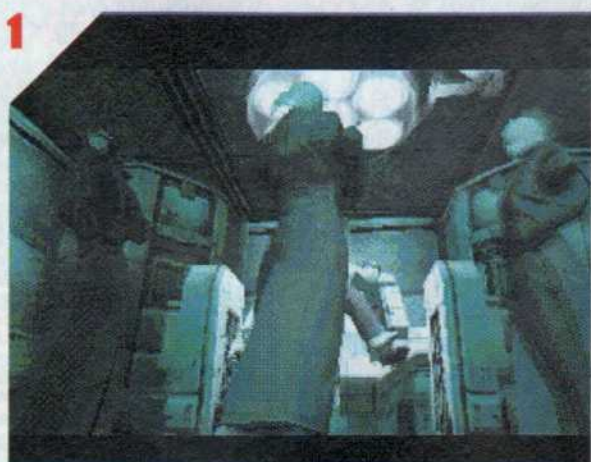
Im weltbekannten Londoner Tonstudio an der Abbey Road – hier nahmen bereits die Beatles, George Michael und Noel Gallagher Platten auf – knallt, scheppert und wummert es derzeit unaufhörlich. Schuld ist weder eine Brit-Pop-Band, die auf der Suche nach dem ultimativen Sound ist, noch nimmt die britische Na-

tionalmannschaft den offiziellen Song zur Euro 2000 auf. Diese alles überlagernde Geräuschkulisse wird vielmehr von einer Gruppe deutscher Synchronsprecher verursacht, die Tag für Tag Dialoge und Monologe vortragen, um einem der am sehnlichsten herbeigewünschten Spiele den letzten Schliff zu verpassen. Die Rede ist natürlich von der komplett lokalisierten Version des Agentenepos *Metal Gear Solid*.

Gestatten, Solid Snake

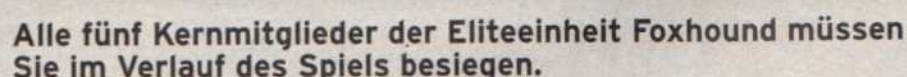
Bis das Game im kommenden Frühling in den Läden steht, haben Konamis Lokalisierungsspezialisten noch eine Menge Arbeit, da nicht nur die Dialoge, sondern auch alle Untertitel übersetzt werden müssen. Und angesichts der unglaublichen Textlastigkeit des Action-Adventures – das MGS-Drehbuch soll angeblich über 100.000 Wörter beinhalten – und den hohen Ansprüche denen die deutsche Fassungen, gerecht werden muß, können sich die Verantwortlichen keinen Fehler erlauben.

Laut Konami wurde bei der Auswahl der Synchronstimmen bewußt auf bekannte Sprecher verzichtet, da diese im Unterbewußtsein sofort mit einem bestimmten Charakter verbunden werden würden. Somit werden Sie Snakes



[1] Zahlreiche Rückblenden bringen Licht in das Dunkel. [2] Im Kampf gegen den von Liquid Snake gesteuerten Hind-Hubschrauber geht's knallhart zur Sache.

[1] Der verletzte Firmenchef verrät Solid einige Details... [2] ...und behauptet, gegen Psycho Mantis' Kräfte resistent zu sein. [3] Dr. Naomi Hunter hat einen undurchsichtigen Werdegang. [4] Auch DARPA-Chief Donald Anderson ist mitteilungsbedürftig. [5] Ninja, alias Grey Fox, treibt ein Doppelspiel.



Um Ihnen die Wartezeit ein wenig zu versüßen, zeigen wir Ihnen an dieser Stelle die allerersten Screenshots der deutschen Version.



Meine Meinung: Durch die aus Sicht eines Zockers unglückliche Importpolitik hat sich die in Frankfurt ansässige Dependence des japanischen Spielemultis nicht nur Freunde gemacht. Kaum ein Spieleforum, in dem nicht über diese Vorgehensweise abgelästert wurde, kaum ein Magazin, in dem die Bevormundung nicht angeprangert wurde. Dabei ist doch alles ganz einfach: Angesichts der unglaublich komplexen Hintergrundstory ist es ganz und gar unmöglich, die japanische Version ohne Sprachkenntnisse zu verstehen. Wer das Gegenteil behauptet, der lügt schlichtweg. Ganz anders sieht es mit der seit dem 21. Oktober in den Läden stehenden US-amerikanischen Version aus. Wessen Englischkenntnisse über ein "me neither" hinausgehen, kommt selbstverständlich in den Genuß des grundlegenden Plots. Da aber nicht jeder deutsche, österreichische und schweizerische PlayStation-Besitzer ein exzellentes Englisch spricht, muß das Spiel lokalisiert werden. Und eine perfekte Umsetzung verschlingt immense Geldsummen, die selbstverständlich wieder eingenommen werden wollen. Wird der Markt aber durch Grauimporte überschwemmt, werden die angepeilten Absatzzahlen nicht erreicht. Das erinnert alles irgendwie an die Katze, die sich in den eigenen Schwanz beißt. Und da dies erst der Anfang ist, werden die Interessen der Spieler und Hersteller in den nächsten Monaten mit Sicherheit des öfteren kollidieren...

CFS

Conny Figge
Schnellversand
Tel. 0201/8379960+61
Fax 0201/8379963

**Weihnachts-
Überraschung**
Jede Bestellung
über DM 100,- WW
erhält ein Geschenk

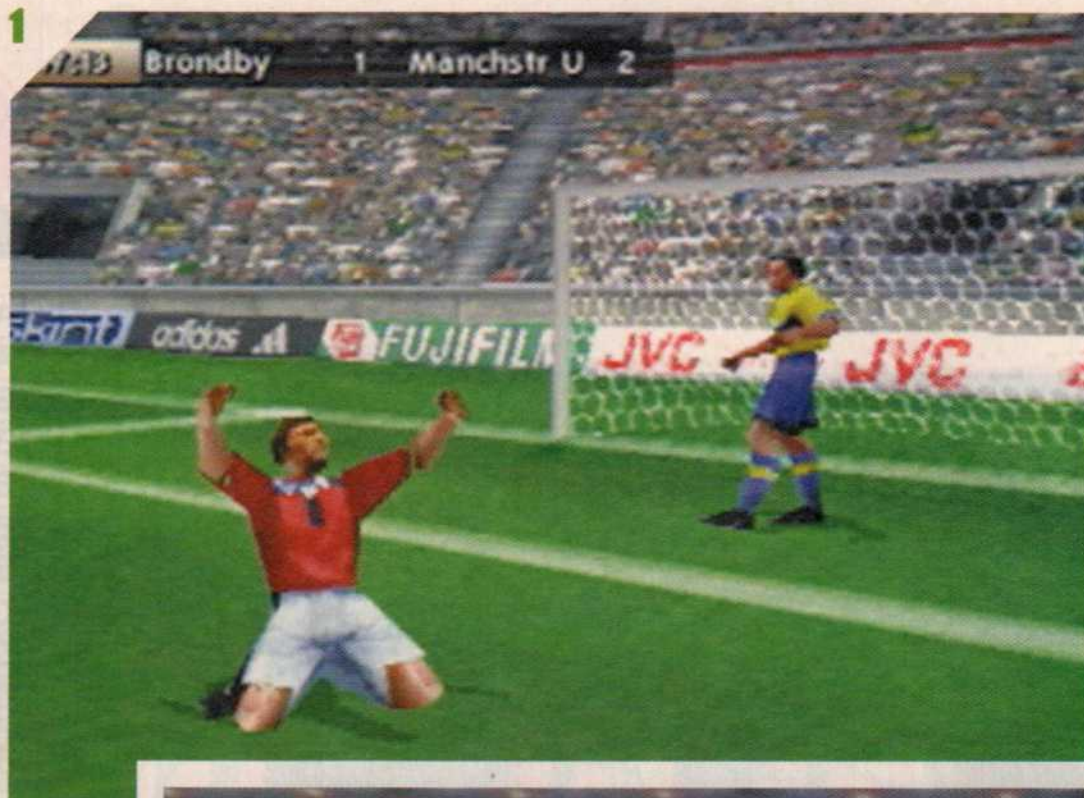
PSX	SONY	PSX	SONY
Alundra	89,95		
Apocalypse	94,95		
Batman & Robin	84,95		
Bomberman World	79,95		
Breath of Fire 3	89,95		
Breath of Fire 3 Special	119,95		
Bust a move 3	59,95		
C&C Alarmstufe Rot	89,95		
C&C Gegenschlag	89,95		
Colony wars 2	89,95		
Cardinal Syn	69,95		
Constructor incl.Memo	89,00		
Cool Boarders III	89,95		
Crime Killer	79,95		
Fifa 99	89,95		
Formel 1 '98	99,95		
G-Police	89,00		
GEX 3D	89,00		
Golden Goal	39,95		
Gran Turismo	89,95		
Heart of Darkness	89,95		
Hugo 1	89,95		
Grand theft auto	89,95		
Medievil	84,95		
Men in Black	69,95		
Metal Gear Solid (Jan)	a.A.		
Need for Speed 3	89,95		
Ninja Shadow of darkness	89,98		
Oddw.Abe's Exodus	89,00		
Intern.Superstar Soccer	89,95		
Parasite Eve us/jp	139,00		
Psybadeck	89,95		
Riven - Myst 2	84,95		
Road Rash 3 D	89,95		
Spyro the Dragon	89,95		
Streetfighter Coll.	84,95		
Supercross 98 McG	89,95		
Tekken 3	99,95		
Test Drive 5	89,95		
Theme Hospital	89,95		
TOCA 2	89,95		
Tomb Raider 3	99,95		
TENCHU, NINJA	89,95		
Wild Arms	79,95		
Wild Nines	79,95		
Small Soldier	89,95		
PLAYSTATION CONSOLE	239,00		
Dual Shock Contr.farbig	44,95		
Controll Pad -versch.Fb.	29,95		
AnalogPad DualShockSONY	54,95		
Boot-/Umbau-Chip us/jap	14,95		
Gamebuster	69,95		
Lenkrad+Pedale Jordan G	139,95		
Lenkrad+Pedale MAD CAT	99,95		
Lenkrad+Pedale V3	129,95		
Light Gun G-Con	79,95		
GunRealArcade silb/tarn	89,95		
Maus	33,95		
Memory Card 120 Block	69,95		
Memory Card 15 Block	29,95		
Memory Card 30 Block	34,95		
Memory Card 360 Block	69,95		
Memory Card 720 Block	79,95		
Pad Verlängerung	19,95		
RGB Kabel	19,95		
X-Ploder	89,95		

Weihnachts-Überraschung
 Jede Bestellung über DM 100,- WW erhält ein Geschenk

*******ANGEBOTE*******

Alien Trilogy	44,95
C & C 1	44,95
Crash Bandicoot 1	44,95
Croc	44,95
Hercules	44,95
Mickey's Wild Adv.	49,95
Oddw.Abe's Odys.	49,95
One	39,95
Panzer General2	44,95
ProPinball Timeshock	44,95
Rayman	44,95
Res.Evil	44,95
Road Rash	44,95
Soviet Strike	44,95
Spider	39,95
Thunderhawk	44,95
TOCA	44,95
Tomb Raider	49,95
Total Driving	44,95
V-Rally	49,95
Wipeout 2097	49,95
LÖSUNGSHEFTE	
Tekken 1,2,+3 zus.	14,80
Alundra	14,80
Batman & Robin	9,95
Breath of Fire 3	a.A.
CHEATSBUCH Nr. 1	14,80
Medievil	14,80
Res.Evil 1,X+DC zus.	19,90
N64 NINTENDO N64 NINI	
N64 incl.Controll Pad	109,95
Lenkrad+Ped.MADCATZ	39,95
Rumble Pack	89,95
Diddy Kong Racing	89,95
Super Mario 64	89,95
Yoshi's Story	
div.Spiele + Zubehör auf Anfrage	
CFS CONNY FIGGE	
Tel. 0201/8379960+61	
Fax 0201/8379963	
E-Mail: CFS-Conny-Figge	
@t-online.de	
Druckfehler/Irrtümer/Preisänd.vorbeh.	
Angebote solange Vorrat reicht	
Porto+NN DM 9,90/Vork.6,50DM	
Bei Annahmeverweigerung berechne	
wir DM 25	

PlayTest



[1] Was für ein grandioser Torjubel. [2] Gestatten, mein Name ist Stam. [3] Torschützenkönig dank kurzer Ecken.



FIFA '99

Ein **Entwicklungsstudio**, das jährlich drei hochwertige Titel produziert, ist rentabel. Wie nennt man aber ein **Programmierteam**, das innerhalb von zwölf Monaten drei Fortsetzungen ein und desselben **Games** fertigstellt? **Arbeitswütig**, geldgierig oder **kreativ**? Viel einfacher: EA Sports! Artur Hoffmann

es ist schon ein Kreuz! Seit 1995 werkeln zahlreiche Entwicklungsstudios an Fußballspielen, die der FIFA-Reihe den Rang ablaufen wollen. Geschäft hat dies bisher aber nur Konamis *International Superstar Soccer Pro*. Und das auch nur aufgrund des groben Patzers, den sich EA Sports mit *FIFA Soccer '97* geleistet hat. Damit dies nicht noch einmal vorkommt, bombardierten die EA-Studios in diesem Jahr den Markt mit drei hochwertigen Fußballsimulationen.

Wie *FIFA '98 – Die WM-Qualifikation* setzt auch die aktuelle Version auf eine Mi-

schung aus Vereins- und Nationalmannschaften, wobei der Schwerpunkt ganz klar auf dem europäischen Vereinsfußball liegt. Aus diesem Grunde stehen Ihnen zwölf nationale – davon lediglich zwei außereuropä-

ische – Meisterschaften zur Auswahl, wobei Portugal und Belgien zum ersten Mal vertreten sind. Außer diesen 196 Ligateams erwarten Sie auch 50 lose zusammengewürfelte Vereine. Darunter befinden sich auch Exoten wie "Varteks Varazdin", "Spartak Trnava" und "Rudar Velenje". Zählt man die 42 Nationalteams hinzu, kommen Sie auf eine Summe von 288 Mannschaften.

Neben Liga- und Freundschaftsmodus dürfen Sie auch an einem originalen Pokalwettbewerb (Champions League, UEFA-Cup sowie Pokal der Pokalsieger) teilnehmen. Die Krönung ist aber die fiktive "Europäische Dream

FACTS & FEATURES

- ★ **Echte Team- und Spielernamen**
- ★ **Originale Stadien**
- ★ **Benutzerdefinierte Ligen und Pokalwettbewerbe**
- ★ **Spieler- und Teameditor**
- ★ **Trainingsmodus**

Liga", in der die besten 20 Teams in zwei Gruppen den Meister ausspielen. Komplettiert wird das Ganze durch den spannigen Golden-Goal-Wettbewerb und ein, nach Ihren Wünschen editierbares, Schnellstart-Match.

Falls Sie auf der Suche nach neuen Betätigungsfeldern sind, entwerfen Sie Ihre eigene Liga bzw. einen benutzerdefinierten Pokalwettbewerb. Bei letzterem entscheiden Sie sich für die Anzahl der teilnehmenden Vereinstams und legen den Modus fest (KO-System bzw. Hin- und Rückspiel). Auch in diesem Wettbewerb wird Buch darüber geführt, welches Team die meisten Verwarnungen und Platzverweise einstecken mußte und welche Spieler in der Tor-schützenliste ganz vorne stehen.

Ange-sichts der Schnellebigkeit des Fußball-sports dürfen keine allzu großen Ansprüche an die Aktualität der Spielerkader gestellt werden. So kickt z.B. Pavel Kuka noch auf dem Betzen-berg und der bullige Bachirou Salou ist nicht mehr dunkelhäutig. Der Spieler- und Mann-schaftseditor (Trikotfarben und Heimstadion) schafft hierbei rasch Abhilfe.

Unverzeihlich ist aber ein Fauxpas wie der bei Bayern München auftauchende Sergeij Barbarez.



[1] Traumtore werden auch als solche angezeigt [2] Bei Elfern darf sich der Torwart bewegen. [3] Trotz spektakulärer Parade geht der Ball ins Tor.

Game It!

Titel des Monats
November:
Tomb Raider 3*
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 verschickt. 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 Preisstabilität 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 9.11.1998
* = noch nicht verfügbar am 9.11.
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

SONY PSX	
360°	89,99
5th Element	79,99
Abe's Oddysee	79,99
Abe's Oddysee 2*	79,99
ACM 1918	89,99
Actua Golf 3	79,99
Actua Pool	79,99
Actua NHL Hockey 99*	79,99
Actua Soccer 3*	79,99
Actua Tennis	79,99
Air Combat Plat.	79,99
Alien Trilogy	79,99
All Star Tennis 99	79,99
Alundra	79,99
American Football 99*	79,99
Apocalypse	79,99
Armored Core*	79,99
Asterix	79,99
Atlantis	79,99
Azure Dreams	79,99
B Movie	79,99
Baby Universe	79,99
Biophysics Fluch 2	79,99
Batman & Robin	79,99
Battle Arena Toshinden	79,99
Beast Wars	79,99
Big Air	79,99
Blade	79,99
Blaze & Blade	79,99
Booby Roar	79,99
Comberman	79,99
Box Champions*	79,99
Breath of Fire 3*	79,99
Buto, Special Ed.	104,99
Buggy	79,99
Bushido Blade	79,99
Just a Move 2	79,99
Just a Move 3	79,99
Just a Move 4	79,99
3 Racing	79,99
Car Combat Game*	79,99
Cardinal Syn	79,99
Castlevania	79,99
Caesar's Palace	79,99
Caesar's World 2*	79,99
Cart World Series*	79,99
Centipede	79,99
Cheatbuch	24,99
C&C 1 Platinum	79,99
C&C 2	79,99
C&C 2 Gegenschlag	79,99
Colin McRae	84,99
World Rally	84,99
Colony Wars: Veng.	84,99
Constructor	84,99
Cool Boarders 2	84,99
Crash Bandicoot 1	84,99
Crash Bandicoot 3*	84,99
Crime Killer	79,99
Gamestar-Leserbefragung 9/98:	
Game It! ist der bevorzugte Versender!	
Kein anderer Spieleversender wurde häufiger als Einkaufsquelle angegeben! Yeeehaaaaa!!!!	
Croc	79,99
Cy Ball Zone	79,99
Dead of Alive	79,99
Deathtrap Dungeon	79,99
Deer Stalker	79,99
Destruction Derby 2	79,99
Diablo	79,99
Discworld 2	79,99
Dogdem Arena	79,99
Dreams	79,99
Dungeon Keeper 2*	79,99
Earthworm Jim 3D*	79,99
Everybody's Golf	79,99
Extreme Snowbreak	79,99
Final Fantasy 7	79,99
Final Fantasy 7	79,99
Fottenman	79,99
Fluid siehe Pulse!	79,99
Football 99*	79,99
Formel 1 Platinum	79,99
Formel 1 98	79,99
Forsaken	79,99
Frenzy	79,99
Future Cop	79,99
G Police	79,99
Gex 3D	79,99
Ghost in the Shell*	79,99
Global Domination*	79,99
Glover	79,99
Gran Turismo	79,99
Grand Theft Auto	79,99
Hardball 6	79,99
Heart of Darkness	79,99
Hercules	79,99
Hugo 1	79,99
Hugo 500	79,99
I.S.S. Pro Platinum	79,99
I.S.S. Pro 98	79,99
International	79,99
Track & Field	79,99
John Madden NFL 99*	79,99
KKND	79,99
Klonoa	79,99
Kula World	79,99
Lemmings	79,99
Lucky Luke	79,99
Match Day 3*	79,99
Mechwarrior 2	79,99
Medieval	79,99
Megaman	79,99
Battle & Chase*	79,99
Megaman Legends*	79,99

Box Champions*	89,99
Breath of Fire 3*	87,99
C & C 1	39,99
C&C 2 Gegenschlag	79,99
F1 98	89,99
Gran Turismo	89,99
Megaman Legends*	79,99
Rival School*	79,99
Spyro the Dragon	79,99
Tekken 3	79,99

PSX HARDWARE	
Adapter Gameboy (Power F)	89,99
Controller Sony	29,99
Sony Dual Shock	49,99
Controller Infrarot	19,99
Gamebuster Modul	79,99
Lenk Mad Catz	119,99
Link Kabel	19,99
Memory Cards	29,99
Sony 15 Slot	29,99
15 Slot	19,99
120 Slot	39,99
360 Slot	49,99
720 Slot	59,99
Mouse Sony	47,99
Multi Tap Sony	54,99
neGcon	69,99
PC-Link Paket	69,99
Playstation (incl. Dual Sh.)	249,99
Playstation Multinorm	319,99
Umbachup für US+Jap	14,99
Playstation Tasche Sony	79,99
incl. Memory Card u. Controller	59,99
Predator Lichtpistole	27,99
Protector Gun	19,99
RGB Kabel	69,99
Scorpion Gun	39,99
Space Station	19,99
Verlängerungskabel für Pads	69,99
X-Plorer	69,99
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 nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!	
12277 Berlin	
JE Computer Marienfelde	
EKZ Südmeile - 030/72325248	
16761 Henningsdorf	
JE Computer	
EKZ „Das Ziel“ - 03302/272706	
21335 Lüneburg	
Heiligengeiststr. 26/27	
04131/735386	
37327 Leinefelde	
Bergstr. 7 - 0551/70536	
63667 Nidda	
Am Wehr 6 - 06043/950915	
66953 Pirmasens	
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941	
71032 Böblingen	
Poststr. 36 - 07031/2319140	
72070 Tübingen	
Metzgergasse 1 - 07071/21847	
76726 Gernersheim	
Marktstr. 22 - 07274/78045	
76829 Landau	
Lindbrunnstr. 34 - 06341/930570	
87435 Kempten	
In der Brandstatt 6 - 0831/17762	
87700 Memmingen	
Maximilianstr. 21 - 08331/497799	
87719 Mindelheim	
Bahnhofstr. 20 - 08261/739036	
88131 Lindau	
Kolpingstr. 3 - 08382/1255	
89073 Ulm	
Frauenstr. 118 - 0731/9216497	
90762 Fürth	
Ludwig-Erhard-Str. 1 - 0911/7418811	
95028 Hof	
Karolinenstr. 35	
95615 Marktedwitz	
Leopoldstr. 7 - 09231/3161	

PlayTest

Das Fehlen von Ronaldo ist hingegen mit Lizenzproblemen zu erklären. Dafür wird der Sturm von Inter Mailand durch einen Spieler namens A. Calcio (italienisch für "Fußball") verstärkt...

Spektacoolär

Obwohl bereits die beiden Prequels grafisch nahezu perfekt waren, haben es die Entwickler geschafft, *FIFA '99* noch besser aussehen zu lassen. Das liegt zwar in erster Linie am Hi-Res-Modus, die spürbar schnellere Framerate und das erneut verbesserte Scrolling tragen aber auch zur besseren Darstellung bei.

Auch die Animationssequenzen sind erstklassig: Vor dem Spiel schütteln sich die beiden Mannschaftskapitäne die Hände, nach einem Foulspiel gestikulieren die beteiligten Spieler mit den Armen und nach dem Halbzeitpfeiff kann es schon mal vorkommen, daß der gegnerische Torwart Ihrem unglücklichen Mittelstürmer aufmunternd auf die Schulter klopft. All diese kleinen Details sorgen für ein echtes Fußballfeeling und Sie werden gespannt vor Ihrem Fernseher sitzen und sich fragen, welche Szenen Sie noch erleben. Bemerkenswert ist auch der Schwierigkeitsgrad. Während es im Amateur-Modus keinerlei Probleme bereitet, den Gegner zu deklassieren, entpuppt sich bereits die mittlere Schwierigkeitsstufe als echte Herausforderung: Vorbei sind die Zeiten, in denen Sie mit gedrückter Spurtaste über das ganze Feld sprinteten, ein oder zwei Verteidiger umspielten, um dann aus 16 Metern unhaltbar einzuschießen. Die KI der 99er-Abwehrreihen erscheint wie eine Mischung aus Jürgen Kohler (Zweikampfverhalten), Paolo Maldini (Übersicht und Spielaufbau) und Uli Borowka (Härte). Ein weiteres Merkmal für die Optimierung der Gegnerintelligenz ist die Tatsache, daß CPU-gesteuerte Mannschaften unheimlich gerne über die Flügel angreifen, anstatt tumb durch die Mitte zu kommen. Dies kommt

nicht nur dem Realismusgehalt zugute, sondern hebt auch die Langzeitmotivation.

Der realistische Spielablauf hat aber auch seine Nachteile, die sich z.B. in einer nicht gerade einfach zu erlernenden Steuerung niederschlagen. Setzen die früheren Versionen noch auf die vier Grundmoves Passen, Schießen, Flanken und Spurten, sind die Tasten des Joypads nun allesamt doppelt und dreifach belegt. Bis Sie alle Feinheiten wie 360°-Drehung, Körpertäuschung oder Übersteigertrick beherrschen, kommt möglicherweise bereits *FIFA 2000* auf den Markt. Hier hilft nur ein ausgedehnter Aufenthalt im Trainingslager.

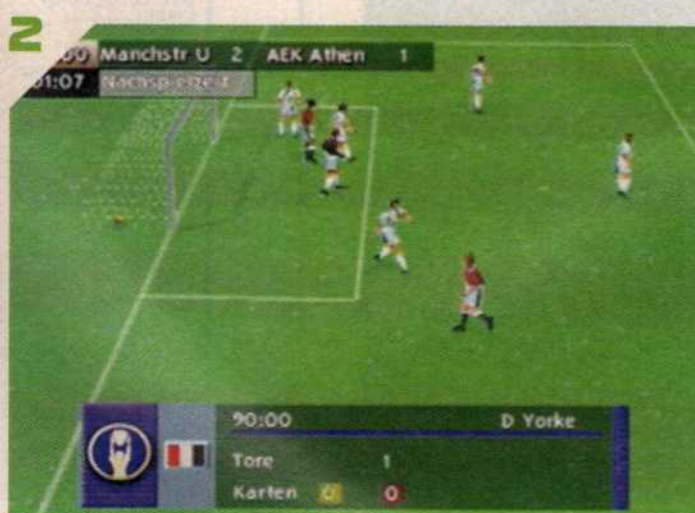
Trotz dieser positiven Eigenschaften hat auch dieser Spitzentitel seine Macken, die vor allem bei Eckbällen zum Vorschein kommen. Während die Eckstöße des CPU-gesteuerten Gegners nahezu hundertprozentig auf dem Kopf bzw. Fuß eines Mitspielers landen, fliegen Ihre hohen Hereingaben viel zu oft ins Leere. Dafür



[1] Selten so detaillierte Spieler gesehen. **[2]** Ausgepumpt fällt der Torschütze zu Boden. **[3]** Enter the Arena! **[4]** Nach zwei Minuten zückt der Schiri die rote Karte.

erzielen Sie nach fast jeder auf den kurzen Pfosten gepaßten Ecke einen Treffer. Das Ergebnis: Sie schießen – wie damals bei *FIFA Soccer '96* – aus jeder Lage auf den Kasten, um die eine oder andere Ecke rauszuholen, die dann immer vom gleichen Spieler verwandelt wird.

Ähnlich zweischneidig sind auch die Schiedsrichterentscheidungen, die CPU-gesteuerte Teams vor Verwarnungen und Platzverweisen schützen. Im Test flog einer unserer Spieler bereits nach zwei Minuten vom Platz, gegnerische Fouls, die unser Joypad zum Rumbeln brachten, wurden al-



[1] Stolz wird der Pokal den Fans präsentiert. **[2]** Bei Schnee wird mit einem gelben Ball gespielt. **[3]** Im eigenen Cup spielen auch schwächere Teams mit.



[1] Das goldene Tor entscheidet das Spiel in der Verlängerung. **[2]** Manchesters Torfabrik arbeitet auf Hochtouren.



lerdings nur mit einem Freistoß geahndet. Fast wie im wirklichen Leben.

Das gleiche gilt auch für die bombastische Soundkulisse: Die Gesänge der Schlachtenbummler sind um ein Vielfaches angewachsen.

die Menüsounds schlichtweg genial und auch die Kommentare der beiden Sprecher Wolf-Dieter Poschmann und Werner Hansch passen – fast immer – zum Spielgeschehen.



FIFA '99

m eine Meinung: Für mich ist *FIFA '99* nicht nur der bisher hochwertigste Fifa-Vertreter, sondern das beste PSX-Fußballspiel überhaupt. Angefangen bei der Spitzengrafik, über die gut zusammengestellten Spielmodi bis hin zum Gameplay - diese Simulation hat alles, was das Herz eines Fußballfans begehrt. Auf der anderen Seite ist es ziemlich gewagt von EA, dem Konsumenten innerhalb von zwölf Monaten drei - eigentlich ähnliche - Titel vorzusetzen.

Artur Hofmann

■ GENRE:	Fußballsimulation
■ VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
■ HERSTELLER:	Electronic Art
■ ENTWICKLER:	EA Sports
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	1,5	GESAMT- WERTUNG: 1,6
■ GRAFIK:	1,5	
■ SOUND:	1,5	
■ PRÄSENTATION:	2,0	
■ GAMEPLAY:	1,5	
■ MOTIVATION:	1,5	
■ PREIS/LEISTUNG:	1,5	

1,6

ACTIVATED

TEL 030 399 918 - 0
FAX 030 399 031 57

1001 SUPERCHIP 12c508/p für ALLE PLAYSTATIONMODELLE !!!

SCPH-7502 Ermöglicht das Abspielen von Importspielen + auf der PlayStation. Mit Einbaukabeln und Einbauleitung für ALLE Modelle (AUCH SUPERCHIP) ! NUR 4 Lötstellen ! BEI UNS EINFACHSTE LÖTSTELLEN ! TESTEN SIE !
STÜCK 15 DM, AB 5 STÜCK JE 7,80 DM, AB 10 STÜCK JE 5,90 DM, AB 25 STÜCK JE 5,56 DM, AB 50 STÜCK JE 4,98 DM, AB 100 STÜCK JE 4,59 DM, AB 500 STÜCK 4,20 DM, AB 1000 STÜCK 3,50 DM **SOFORT UND IMMER LIEFERBAR**

**MEMORYCARDS in AlienEye-Optik ! Verschiedene
Farben, ausser 1 MB alle mit LCD-Display.**



1	MB	15 Blöcke	25	DM
16	MB	240 Blöcke	38	DM
24	MB	360 Blöcke	55	DM
40	MB	600 Blöcke	75	DM
72	MB	1080 Blöcke	95	DM



Rumble / AnalogPad mit starker Vibration sowie DauerFeuer & SlowMotion !!!

je 38 DM



Transparentes Rumble/AnalogPad mit starker Vibration



1306 1305
1308 1310

Horned Owl ShockGun mit Rumblefunktion und Fusspedal ! Läuft mit allen Ballerspielen (+GunCon)
AB SOFORT IM LIEFERUMFANG ENTHALTEN:
G-Con-Kabel für Pistolenanschluß +
A u d i o C h i n c h k a b e l

1306 78 DM
ZUSAMMEN MIT JUDGE DREDD
1308 nur 133 DM

COBRA ShockGun Läuft mit allen Ballerspielen!
(+ **AUCH** **GunCon** ! ! !)
AB SOFORT IM LIEFERUMFANG ENTHALTEN:
G-Con-Kabel für Pistolenanschluß +
A u d i o C h i n e h k a b e l

1305 58 DM
ZUSAMMEN MIT JUDGE DREDD
1310 nur 111 DM



PlayStation
98 DM

IMMER ALLE PISTOLENSPIELE AUF LAGER ! AB 18 ! ALTERSNACHWEIS ERFORDERLICH

NEUHEIT !!

179⁹⁹ DM



JAM!! Jetzt können Sie PlayStation/Nintendo64/
Dreamcast auf Ihrem Computermonitor spielen !!

JAM!! Lassen Sie sich nicht von der öden Bildqualität Ihres
Fernsehers das Spielvergnügen verderben !!

JAM!! bietet Ihnen die bestmögliche Bildqualität !!

JAM!! hat einen eingebauten Kopfhöreranschluss !!

JAM!! hat einen Monitorumschalter eingebaut !!
KEIN Umstecken ! Einfach von PC auf Konsole umschalten !!

JAM!! hat Stereo-Chincheingänge, S-Video-Eingang, Adapterkabel auf
Chinch-Video, Kopfhörerausgang, VGA und Monitorbuchsen.

JAM!! Anschlusskabel für Nintendo64 und Dreamcast separat erhältlich

WELTNEUHEIT !!

ACTIVATOR

AKTIVIEREN SIE IHRE PLAYSTATION

EINSTECKEN UND LOS GEHTS



129⁹⁹ DM

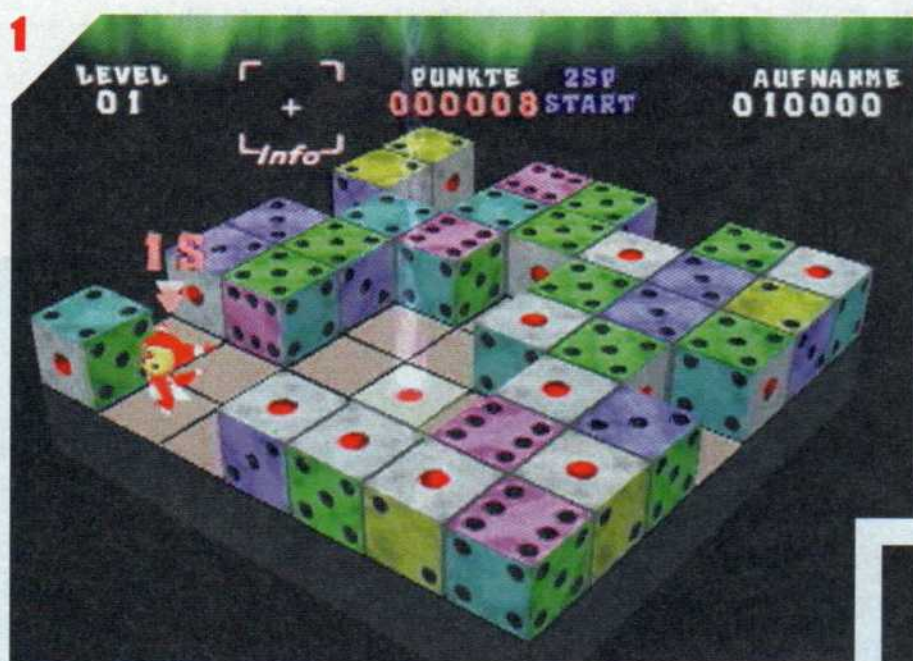
1005	Farbumbau für alle Modelle ! Nur 3	
	Lötstellen, Staffeln auf Anfrage	35 DM
3001	PlayStation SHOCK incl. Chip	299 DM
3002	Wie 3001 zusätzlich incl. Colorchip	333 DM
3005	WHITE PlayStation (VideoCD) Japan	553 DM
3540	SONY DualShock Controller Grau	54 DM
1100	RGB-Kabel PSX mit Entstörfilter !	15 DM
1101	SET RGB-Kabel PSX mit SuperChip nur	20 DM
1299	Joypadverlängerung PSX (ohne Shock)	5 DM
1292	Joypadverlängerung PSX (MIT SHOCK!)	15 DM
6299	Joypadverlängerung für Nintendo64	15 DM
1109	Linkkabel für Playstation 2 Meter !	17 DM
1209	Linkkabel für Playstation 7,5 Meter !!	38 DM
1309	Linkkabel für Playstation 30 Meter !!!	98 DM
1230	StandardPad NuGen Blau-Transparent	24 DM
3005	Playstation Ersatzlaufwerk für alle Modelle	98 DM
1110	RGB-Kabel mit Chinch für GunCON	25 DM
1120	RGB-KABEL mit Stereo-Audioanschluss	22 DM
1500	Rf-Modulator (Antennenkabel) für PSX	28 DM
6500	Rf-Modulator für Nintendo64	28 DM
6288	RumblePack für Nintendo64	24 DM
1600	PAL-BOOSTER für Playstation konvertiert das bei Importspielen verwendete NTSC- Signal in PAL (Farbe). Liefert Chinch Audio/ Video und Antennensignal	63 DM
1220	emark PSX Joypad Grau	10 DM
1201	PSX SuperPad transparent	10 DM
1211	5 in 1 Joypaderweiterung für PSX	12 DM
1401	ORIGINAL THE GLOVE für PSX	98 DM
1301	Desktop Joystick mit Microschaltern	34 DM
1241	Transparenter PSX Shockcontroller	28 DM
1242	TEKKEN 3 MIT SHOCKCONTROLLER!	

		NUR 98 DM
1243	TEKKEN 3 MIT DESKTOP JOYSTICK !	
		NUR 111 DM
1307	ORIGINAL NAMCO Pistole G-con 45 in SCHWARZ !!! Japanimport !	

3006	ORIGINAL SONY MULTITAP		98 DM
3007	Maus für PlayStation		68 DM
1208	2 InfrarotPads mit Empfänger für PSX		48 DM
1309	SCORPION LIGHT GUN !		68 DM
5001	Schwarze Tasche für PlayStation von NAKI		28 DM
3010	VIRTUAL GUN: SUPER Schießen fahrt zurück!		148 DM

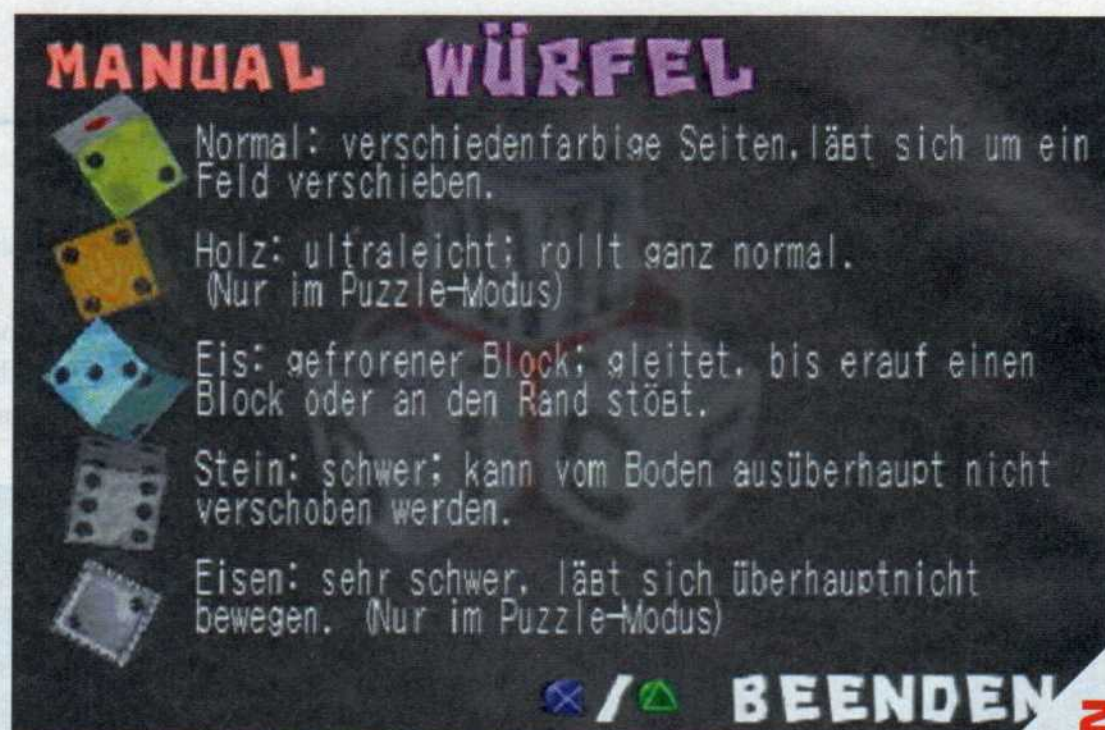
AKTUELLE PREISLISTE IM FAXABRUF ODER INTERNET
FAXABRUF 030 399 031 58
INTERNET www.infopool.com

Ladengeschäft: Gpress data service Levetzowstr. 12a 10555 Berlin Lagerware geht spätestens am nächsten Tag zur Post!



Zum Teufel mit den Würfeln: Sony's neuestes Puzzle-spiel **Devil Dice** verleitet zu stundenlangen Sessions auf der **PlayStation**.

Michael Schmithäuser



- [1] Das Teufelchen kann sowohl auf den Würfeln balancieren, als auch auf dem Boden herumlaufen.
- [2] Verschiedene Würfelarten sorgen zusätzlich für Abwechslung.
- [3] Im Modus "Manual" werden Ihnen alle Regeln und die wichtigsten Spielzüge anschaulich präsentiert.

DEVIL DICE



lea iacta est – der Würfel ist gefallen! Mit diesem berühmten Zitat von Gaius Julius Cäsar werden Sie nach dem Einlegen von *Devil Dice* auf die nachfolgende Puzzle-Action eingestimmt.

Sie schlüpfen in die Rolle eines kleinen Teufelchens, dessen Lebensaufgabe darin besteht, jede Menge bunte Würfel über quadratische Spielfelder zu rollen. Kommen Würfel mit identischer Augenzahl nebeneinander zum liegen, verschwinden sie von der Bildfläche, indem sie langsam im Boden versinken. Soweit zum Spielprinzip – klingt simpel, nicht wahr? Doch halt – ganz so einfach haben es uns die Entwickler von *Devil Dice* nicht gemacht.

Zunächst einmal muß Ihr kleiner Teufel im-

mer genau die Anzahl von Würfeln zusammenbringen, die der obenliegenden Augenzahl entspricht, das heißt: Nur zwei Zweier, drei Dreier, vier Vierer und so weiter lassen sich kombinieren und somit vom Spielfeld entfernen. Immer noch nicht knifflig genug? Keine Bange, liebe Puzzle-Freunde, es kommt noch schlimmer:

Würfel mit obenliegenden Einsen verschwinden nur dann, wenn man sie direkt neben eine andere Kombination stellt, die gerade im Boden versinkt. Als Belohnung für diese schwierige Aktion lösen

sich alle gerade vorhandenen Einsen in Wohlgefallen auf.

Aus all diesen herausfordernden Spielelementen hat die japanische Softwareschmiede Shift einen höchst vergnüglichen Geschicklichkeits-Cocktail mit vielen Variationen, hübscher 3D-Grafik und wohlklingendem Soundtrack gemixt.

Würfel-Sucht

Vier unterschiedliche Spielmodi sorgen für Abwechslung beim fröhlichen Würfel-Abräumen:

- Trial: Hierbei handelt es sich



- [1] Würfel, die geschoben werden, können nicht kippen. [2] Wenn Sie das Teufelchen eine Weile lang nicht bewegen, legt es ein kleines Nickerchen ein. [3] Das Spielfeld fliegt in die Luft.



um ein Endlos-Spiel, in dem Sie mit Ihrem kleinen Derwisch ein riesiges Spielfeld sauber halten müssen. Ständig schießen Blitze aus dem virtuellen Firmament herab und lassen neue Würfel "wachsen". Der Mini-Teufel kann die Würfel durch geschicktes Balancieren auf der Oberfläche von einem Feld zum nächsten kippen. Alternativ kann das Teufelchen auch unten auf dem Spielfeld herumlaufen. Dann können Sie die Würfel frei verschieben, ohne daß diese dabei kippen. Für jede richtige Kombination gibt's Bonuspunkte. Beim Erreichen einer bestimmten Punktzahl erhöht sich der Levelzähler und damit auch die Frequenz, in der neue Würfel entstehen. Das Spiel ist zuende, wenn das ganze Feld "zugewürfelt" ist und kein Bewegungsspielraum mehr bleibt.

– Battle: Zwei mutige Teufel treten im direkten Wettkampf gegeneinander an. Ziel des Battle-Spiels ist es, vier oder mehr unterschiedliche Kombinationen zu erzeugen. Jede vollen-

dete Kombination füllt eines von vier Kästchen am oberen Bildrand. Wer als erster alle vier Kästchen voll hat, ist der strahlende Sieger. Eine hinterfotzige Sonderregelung sorgt – besonders im Spiel gegen einen menschlichen Kontrahenten – für lautstarke Wutanfälle: Schafft es ein Teufelchen, die gleiche Kombination wie zuvor sein Gegner zu erzielen, verliert letzterer das mühsam gefüllte Kästchen wieder.

– War: Dieser Modus ist der ultimative Partykracher. Per Multitap können bis zu fünf menschliche Mitspieler auf einem riesigen Spielfeld gegeneinander antreten. Fehlende Mitspieler werden durch Computergegner ersetzt. Jedes der streitsüchtigen Teufelchen beginnt mit einem Vorrat von 99 Lebenspunkten. Jedesmal, wenn ein Teilnehmer eine Kombination erzielt, werden die dabei "vernichteten" Augenzahlen vom Punkteguthaben der Konkurrenten abgezogen. Beim Erreichen von 0 Lebenspunkten scheidet der betreffende Mitspieler aus. Sieger

ist, wer nach dieser hitzigen Schlacht als einziger übrigbleibt.

– Puzzle: Wer sich nach all der Hektik ein wenig entspannen will, kann das beim Knacken der kniffligen Puzzles



tun. Hinterhältig angeordnete Würfelkombinationen müssen mit einer bestimmten Anzahl von Schritten aufgelöst werden. Anfangs total easy, doch spätestens ab Level 15 rauchen die Köpfe.

Dieser Variantenreichtum macht Devil Dice – zusammen mit der zweckmäßigen, aber hübschen Grafik, der gelungenen Soundkulisse und der eingängigen Steuerung – zum idealen Spiel für lange Winterabende.

af



[1] Schiebt man einen Einser auf eine verschwindende Kombination, gehen aller Einser in die Luft. [2] Abrechnung: Hier sehen Sie, was Sie im Trial-Modus geleistet haben. [3] Hektik, Streß und Tobsucht: Zu fünft macht der War-Modus am meisten Spaß.

DEVIL DICE



meine Meinung: Devil Dice ist aus dem Stoff, aus dem echte Suchtspiele gemacht sind. Zunächst spielt man ein wenig lustlos herum, versteht die Regeln nicht und verzweifelt an unmöglich erscheinenden Kombinationen. Doch nach und nach erschließt sich der Sinn des Spiels. Das Trial-Spiel bereitet zu Beginn das größte Vergnügen, wird aber spätestens nach fünf Minuten viel zu hektisch und unübersichtlich. Doch der absolute Clou sind die Multiplayer-Modi: Selten bei einem PlayStation-Spiel so viel Spaß mit Freunden gehabt.

■ GENRE:	Geschicklichkeit
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	SCE
■ ENTWICKLER:	Shift
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-WERTUNG:

1,8

PlayTest

[1] Schlicht, schön und komplex: Die Bedienung der weitverzweigten Auswahlmenüs ist gewöhnungsbedürftig.

[2] Volle Konzentration beim Abschlag. Rechts das Info-Fenster für die Ballpeilung und die Übersichtskarte, links der Windmesser.

[3] Saftig grüne Fairways, hübsche Hintergrundgrafiken und perfekte Animationen: Optisch ist *Actua Golf 3* der reinste Genuß.

1 Player Set-Up



ACTUA GOLF 3



ine laue Brise weht über den morgendlichen Fairway, der Himmel erstrahlt in tiefstem Blau, die Vögel zwitschern und der Ball ruht auf dem Tee am ersten Abschlag. Es gibt nichts Entspannenderes als eine Partie Golf – oder? Der erste Drive landet im Rough – so ein Mist! Der Schlag aus dem Rough überquert den Fairway und landet im Wald auf der gegenüberliegenden Seite. Der Adrenalinspiegel steigt, die Schläge werden unpräzise, der Ball gräbt sich in den Sandbunker, dann rollt er drei Millimeter am Loch vorbei – dieses Spiel soll "entspannend" sein?

Mit dem neuesten Vertreter seiner *Actua Golf*-Reihe holt Gremlin Interactive die ganze

Eagle für Gremlin: Mit *Actua Golf 3* entfaltet sich die ganze Atmosphäre eines spannenden *Golf-Matches* auf dem Fernsehschirm. Michael Schmithäuser

Dramatik dieser vermeintlich beschaulichen Sportart auf den Bildschirm.

Realistisches Golfvergnügen

In *Actua Golf 3* machen Sie sich auf acht wunderschönen Kursen auf die Runde. Darunter befinden sich so ausgefallen gestaltete Plätze wie der "Three Palms Golf Club" im Urlaubsparadies Hawaii, der rauhe "Killkenney Golf Course" auf der grünen Insel Irland und der noble "Penistone Golf Club" in England. Alle Kurse sind mit 18 Löchern bestückt und zeichnen sich durch knifflige Bahnen mit zahlreichen Wasserhindernissen, Sandbunkern und handtuchbreiten Fairways aus.

Nachdem Sie Ihr Bildschirm-Alter-Ego mit modischen Golfklamotten ausgestattet haben, geben Sie ihm einen Namen und schicken ihn mit bis zu vier menschlichen oder computerge-

steuerten Kontrahenten auf den Platz. In der Liste der Computergegner finden sich so prominente Zeitgenossen wie Bernhard Langer, Ernie Els und Nick Faldo.

Zahllose Spielvarianten sorgen für Abwechslung: Neben den obligatorischen Zähl- und Lochspielen tragen Sie Wettkämpfe um Bares aus, spielen gegen die Uhr oder gehen gleich auf die Tour. Während bei der Amateur- und Pro-Tour der sportliche Erfolg im Vordergrund steht, geht es auf der "Pro+"-Tour ums Geldscheffeln: Siegpriämien und Sponsorenverträge bringen einen motivierenden finanziellen Aspekt ins Spiel.

Die audiovisuelle Präsentation kann sich sehen und hören lassen. Hochauflösend dargestellte Fairways, Bäume, Hindernisse und Hintergrundgrafiken verwöhnen das Auge des Hobby-Golfers. Eine flotte 3D-Engine versetzt

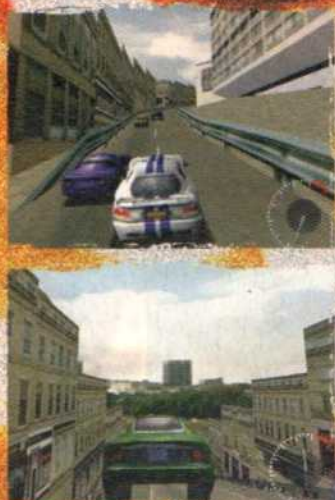
FACTS & FEATURES

- ★ exzellente Analog-Steuerung
- ★ zahlreiche Spieloptionen
- ★ gelungene audiovisuelle Präsentation
- ★ realistische Ballphysik
- ★ gewöhnungsbedürftige Auswahlmenüs



Tokio 22.00 Uhr 290 km/h

Kneif Dich ruhig,
das ist kein Traum.



ACCOLADE

Ja, wo fliegt er denn?

Mit dem rechten Analogstick peilen Sie den Ball an – je nachdem, wie Sie den Ball anschneiden, verändert sich seine Flugbahn drastisch. Hier ein paar Beispiele:



Ab durch die Mitte – peilen Sie den Ball genau im Zentrum an, fliegt er in einer normalen ballistischen Kurve durch die Luft und rollt recht lange aus.

Kurzer Lupfer und langes Ausrollen – die Chip&Run-Variante ermöglicht eine sichere Annäherung an das Loch. Sieht unspektakulär aus, funktioniert jedoch fast immer.



Hoch hinaus – besonders bei einer kurzen Distanz zum Loch sollten Sie diese Variante einsetzen. Der Ball fliegt in hohem Bogen und bleibt nach dem Aufkommen liegen.

Wenn Sie den Ball ganz weit unten anpeilen, rollt er nach dem Aufprall auf dem Rasen durch den sogenannten "Backspin" wieder zurück.

Durch horizontale Verschiebung des Fadenkreuzes geben Sie dem Ball einen Draw oder Fade mit auf den Weg. Er beschreibt dann eine Kurve nach rechts oder links.

die Spielballen in Bewegung. Spiegelmur, Wasserhindernisse und animierte Landschaftsdetails runden die gelungene Optik ab.

Die Spieler sind nahezu perfekt animiert: Dank Motion-Capture-Technik bewegen sich Mr. Langer & Co beim Abschlag, während des Einlochens oder bei der obligatorischen Siegespose absolut geschmeidig. Die Soundkulisse steht der Optik in nichts nach. Neben applaudierendem Publikum, rauschenden Bächen und zwitschernden Vögeln sorgen redselige Kommentatoren für eine adäquate akustische Untermalung des Geschehens.

Steuerung vom Feinsten

Das absolute Highlight von Actua Golf 3 ist die realistische Steuerung per Analog-Pad. Mit dem rechten Joystick peilen Sie den Ball an, während Sie mit dem linken den Schwung ausführen. Um einen optimalen Schlag hinzukriegen, müssen Sie den Stick zunächst langsam zu sich heranziehen (Aufschwung), und nach dem Erreichen der Skalen-Markierung für die optimale Kraft mit Nachdruck nach vorne bewegen (Durchschwung). Fällt diese Be-

wegung nicht hundertprozentig gerade aus, verziehen Sie den Ball nach rechts oder links. Besitzer von Digi-Pads müssen mit der althergebrachten Schwungskala Vorlieb nehmen. Zahlreiche Schlagvarianten (z.B. Lobs, Chip-and-Runs oder Fades),

ausgefeilte Ballphysik und Dual-Shock-Kompatibilität sorgen für absoluten Realismus.

Unterm Strich kommt Actua Golf 3 von allen verfügbaren PlayStation-Simulationen einer echten Partie Golf am nächsten.



ACTUA GOLF 3

meine Meinung: Actua Golf 3 ist die realistischste Simulation dieser schönen Sportart, die mir jemals auf der PlayStation untergekommen ist. Die hübsche Grafik, der tolle Sound und die zahlreichen Kurse tragen jedoch nur einen kleinen Teil dazu bei. Der Clou ist die ausgefeilte Steuerung mit dem Analog-Controller. Die beiden Joysticks sind jederzeit sinnvoll belegt. Neben der genialen Steuerung haben es mir auch die zahllosen Spieloptionen und die realistische Ballphysik angetan.

Michael Schmithäuser

■ GENRE:	Golf-Simulation
■ VERFÜGBAR AB:	Dezember
■ HERSTELLER:	Acclaim
■ ENTWICKLER:	Gremlin Interactive
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-WERTUNG:

1,6

...TOP SECRET...TOP SECRET...Cheats

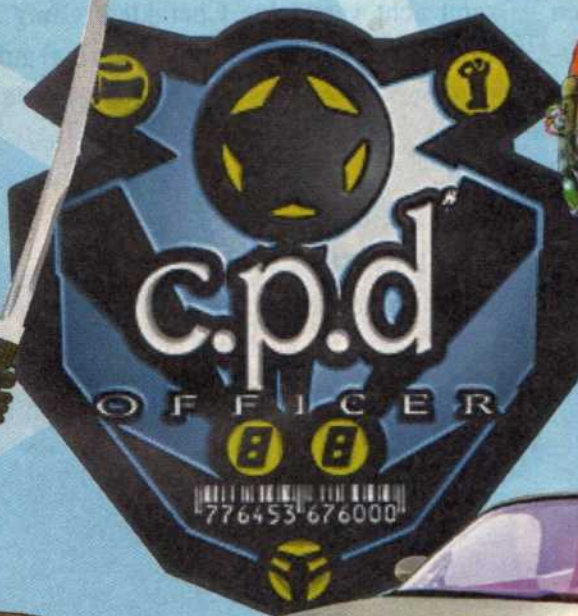
Powered by



TOP SECRET

Was wäre ein Spiel
ohne die versteckten Möglichkeiten
zu schummeln? Langweilig. Aus diesem Grund
finden Sie auf den folgenden Seiten **jede Menge**
brandheiße Mogeleyen, coole Tips und **einfallsreiche**
Lösungsvorschläge. von Artur Hoffmann

Tips & Tricks



INHALT

Codes

Cool Boarders 3	55
NHL '99	57
San Francisco Rush	58
S.C.A.R.S.	59
Apocalypse	60
Forsaken	60
Test Drive 5	61
Colony Wars: Vengeance	62
Spice World	64
Tomb Raider III	66

Oldie

TOCA Touring Car Championship	76
----------------------------------	----

Gamebuster/ Xploder-Codes

Test Drive 5	68
Apocalypse	69
Colony Wars: Vengeance	72
Ninja - Shadow of Darkness	72
Tenchu - Stealth Assassins	72
Defcon 5	74
Spyro the Dragon	74
Tomb Raider III	74

Der richtige Kniff

SWODU

Cool Boards 3

■ Alle Fahrer

Choose Rider

A BOB
JOSHUA
COOL
BURG

BACK SELECT

■ Wasserköpfe

Der vor allem bei Mannschaftssportarten beliebte Waserkopfcheat ist auch mit an Bord. Wollen Sie den Charakteren diese Form der Schönheitschirurgie zukommen lassen, müssen Sie im Tournamentmodus **BIGHEADS** als Fahrernamen eingeben.

Bei den folgenden Hinweisen handelt es sich zwar nicht um Cheats im her-

■ Alle Kurse

Wollen Sie bereits zu Beginn des Spiels alle Kurse aktivieren, starten Sie ein neues Tournament und geben als Fahrernamen **WONITALL** ein. Von diesem Zeitpunkt an stehen Ihnen auch die Wintersportgebiete Devils Butt, Mt. Koji, Alps, Everest und US Open zur Verfügung.



kömmlichen Sinne, aber es gibt mit Sicherheit den einen oder anderen Leser, der die oben erwähnten Goodies auf "legalem" Wege freischalten möchte.

■ Fast Eddie

Um den geheimnisvollen Boarder Fast Eddy freizuschalten, müssen Sie die Piste Powder Hill im Tournamentmodus nicht nur siegreich beenden, sondern auch noch mindestens 3400 Punkte erreichen.

■ Neue Bretter und Charaktere

Neue Boards und die passenden Fahrer schalten Sie frei, indem Sie in einer beliebigen Single-Race-Disziplin den am unteren Bildschirm eingeblendeten Rekord überbieten. Leider funktioniert das nur im anspruchsvollen Pro-Schwierigkeitsgrad.

■ Wer, wie, wann

Falls es Sie interessiert, wann die Entwickler das Spiel fertiggestellt haben, sollten Sie im Hauptmenü (Auswahl One Player und Split Screen) die vier hinteren Zusatztasten gleichzeitig drücken. Am unteren Bildschirmrand erscheint nun das genaue Datum: 1. September 1998, um 15 Uhr, 28 Minuten und 19 Sekunden noch genauer geht es kaum!

NHL '99

Electronic Arts formidables Eishockeyspiel gehört nicht nur zu den besten Sportgames aller Zeiten, sondern präsentiert sich auch äußerst benutzerfreundlich. So spendierten die Macher dem Spiel ein eigenes Cheatmenü, das Sie über Optionen/Paßwort erreichen. Und damit Sie genug zu tun



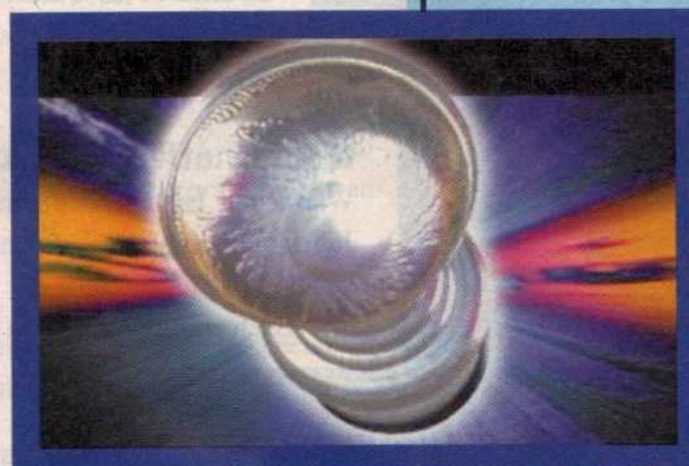
haben, verraten wir Ihnen eine Handvoll starker Cheats.

■ Zwei neue Teams

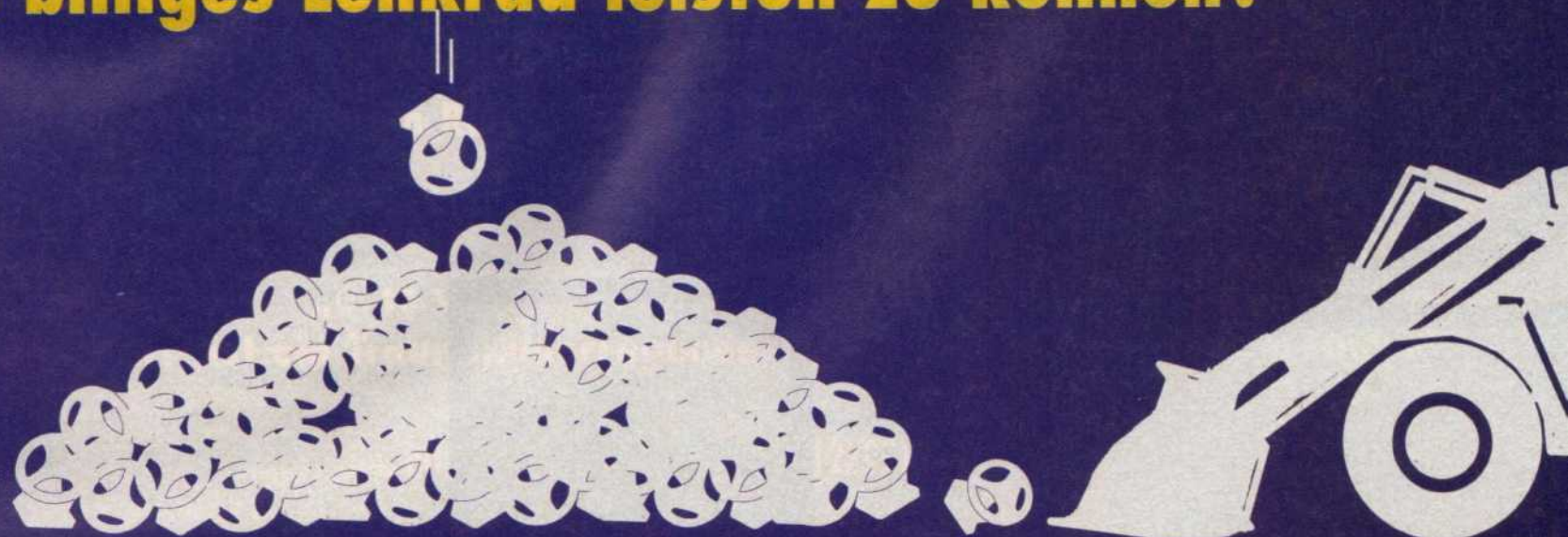
Um die beiden versteckten Entwicklerteams EA Blades und EA Storm freizuschalten, geben sie **FREEEA** als Paßwort ein. Ein netter Nebeneffekt ist die Tatsache, daß bei einem direkten Duell der beiden Teams nahezu minütlich eine wilde Rauferei ausbricht.

■ Endsequenz ansehen

Falls Ihnen der standardmäßige Weg über den Saison- bzw. Play-Off-Modus zu langwierig ist, Sie aber trotzdem in den Genuß des abschließenden Stanley-Cup-Sieger-



Du bist reich genug um Dir ein billiges Lenkrad leisten zu können?



„Was bislang an Playstation Lenkrädern auf den Markt gekommen ist,
würde bei jeder TÜV Prüfung gnadenlos durchfallen...“

(Das offizielle PlayStation Magazin 12/98)





Cheats ...TOP SECRET...TOP SECRET...

**Alle Cheats
100%
getestet**

videos kommen wollen, sollten Sie das – äußerst sinnige – Paßwort **VICTORY** eingeben.

■ Große Köpfe

Wie bereits bei Cool Boarders 3 erwähnt, gehört der Wasserkopfcheat zu den beliebtesten. NHL '99 macht da keine Ausnahme: Um den Spielern riesige Köpfe zu verpassen, geben Sie das Paßwort **BRAINY** ein.



■ Riesige Spieler

Reichen Ihnen die riesigen Birnen noch nicht aus, müssen Sie den ganzen Körper aufblasen. Dies erreichen Sie durch Eingabe des Paßwortes **BIGBIG**. Das Coolste

an diesem Cheat ist die Tatsache, daß der Schiedsrichter so klein ist, daß er durch die Beine der Cracks hindurchschlittern kann...

■ Schnelles Gameplay

Ist Ihnen der Spielablauf zu langsam, sollten Sie für eine Erhöhung der Spielgeschwindigkeit sorgen. Geben Sie dazu **SPEEDY** als Paßwort ein, und die Cracks hetzen über das Eis, als wäre die Steuerfahndung hinter ihnen her.

■ Alternative Geräusche

Wie schon bei FIFA '98 dürfen Sie auch bei den Jubelarien eingreifen. Sobald Sie ein Tor erzielt haben, drücken Sie eine der vier Standardtasten, um die verschiedenen Sounds zu aktivieren.

■ FMV

Die atemberaubenden FMV-Sequenzen, die Ihnen die Eisarenen vorstellen, sind auch getrennt anwählbar. Um eine dieser Renderstudien zu starten, geben Sie die Abkürzung des jeweiligen Teams als Paßwort ein. Zum Beispiel **DET** (Detroit), **BOS** (Boston), **SAN** (San Jose), etc.

San Francisco Rush

Der Spielspaß des in dieser Ausgabe getesteten und nicht unbedingt rekordverdächtigen Crash'em-up steigt durch die folgenden Cheats zwar um keinen Deut - der Vollständigkeit halber verraten wir sie Ihnen trotzdem.

■ Pick Up

Finden Sie die vier standardmäßigen Automobile langweilig, sollten Sie nach der Fahrzeugauswahl die Tasten L1 und L2 solange gedrückt halten, bis



das Rennen beginnt. Zur Belohnung sitzen Sie nicht im gewählten Auto, sondern in einem typisch amerikanischen Pick-Up mit offener Ladefläche.

■ Mini Cooper

Freunde des kleinen britischen Klassikers werden sich freuen: Um in einem Mini Cooper zu sitzen, wählen Sie zunächst ein beliebiges Fahrzeug aus und halten anschließend die Tasten R1 und R2 bis zum Rennbeginn gedrückt.



■ UFO

Um auch alle außerirdischen SF-Rush-Zocker zufriedenzustellen, dürfen Sie die Pisten in einem UFO unsicher machen. Die Aktivierung dieses Gefährtes gestaltet sich aber ein wenig diffizil: Halten Sie die hinteren vier Zusatztasten gedrückt und entscheiden Sie sich für ein beliebiges Fahrzeug. Im nächsten Bildschirm (Getriebewahl) bestätigen Sie mit dem X-Button und halten dann - L1, L2, R1 und R2 sind immer noch gedrückt - die Taste **DREIECK** bis zum Rennbeginn gedrückt.



■ Andere Farben

Wen die eintönige blaue Standardlackierung der Fahrzeuge nervt, sollte bei der Autoauswahl die Taste **QUADRAT** drücken und sich für eine etwas modernere Lackierung entscheiden.



■ Bonusautos

Da San Francisco Rush voll und ganz auf das Bonusprinzip setzt, müssen Sie eine bestimmte Anzahl von Schlüsseln finden, um neue Boliden freizuschalten.

- Muscle Car: Finden Sie in einer beliebigen Stadt vier Schlüssel und drücken Sie dann vor dem nächsten Rennen im Bildschirm Getriebeauswahl die Taste **RUNTER**.
- Hot Rod: Finden Sie in der Muscle-Car-Stadt weitere acht Schlüssel und drücken Sie dann vor dem nächsten Rennen im Bildschirm Getriebeauswahl die Taste **RUNTER**.
- Bus: Finden Sie alle 16 Schlüssel und drücken Sie dann vor dem nächsten Rennen im Bildschirm Getriebeauswahl die Taste **RUNTER**.
- Polizeiauto: Gewinnen Sie den Ein-Spieler-Grand-Prix und drücken Sie dann vor dem nächsten Rennen im Bildschirm Getriebeauswahl die Taste **RUNTER**.
- Taxi: Gewinnen Sie die Ein-Spieler-Rennserie und drücken Sie dann vor dem nächsten Rennen im Bildschirm Getriebeauswahl die Taste **RUNTER**.



..TOP SECRET...TOP SECRET...TOP SECRET...



S.C.A.R.S.

Trotz des witzigen Äußeren ist dieser Fun-Racer nicht einfach zu bezwingen. Um aber auch allen ungeübten Fahrern die großen Rennserien sowie

die versteckten Autos zugänglich zu machen, verraten wir Ihnen alle S.C.A.R.S.-Codes. Diese geben Sie im Bildschirm "Konfigurationen" ein.

■ Crystal Grand Prix

Um den Crystal Grand Prix freizuschalten, ohne die Carbon-Rennserie siegreich beendet zu haben, geben Sie das Paßwort GLASSX ein.

■ Crystal Grand Prix und Scorpion

Wollen Sie nicht nur den zweiten Grand Prix, sondern

auch ein neues Fahrzeug aktivieren, müssen Sie das Paßwort DESERT eingeben.

■ Diamond Grand Prix

Um auch am dritten Grand Prix (Diamond) teilzunehmen, ohne den Crystal Cup gewonnen zu haben, geben Sie ROCKYY als Paßwort ein.



■ Diamond Grand Prix und Cobra

Nachdem Sie die Diamond-Rennserie aktiviert haben, sollten Sie auch an ein neues Fahrzeug denken: Cobra. Dieses schalten Sie frei, indem Sie das Paßwort RATTLE eingeben.

■ Zenith Grand Prix

Um nun auch den allerletzten Grand Prix (Zenith) freizuschalten, geben Sie im entsprechenden Bildschirm das Paßwort ZDPEAK ein.

■ Spiegelmodus

Obwohl Sie nun alle vorhandenen Strecken befahren können, sollten Sie noch das Paßwort XPERTS eingeben. Dieses macht alle spiegelverkehrten Kurse anwählbar.

■ Cheetah

Das vorletzte, ungemein agile Automobil Cheetah schalten Sie frei, indem Sie das Paßwort RUNNER eingeben



Ne Mark teurer aber zwei Mark besser

„...ein echter Traum!

Auf solch ein Zubehöriteil haben Rennprofis schon immer gewartet, jetzt ist es da.“
(VIDEOGAMES 12/98)

„eine wahre Materialschlacht...

das Lenkrad selbst ist ein Traum...überragendes Lenkvergnügen zu einem fairen Preis.“

(Das offizielle PlayStation Magazin 12/98)

Massiv und unkaputtbar...

statt windiger, hohler Plastikteile greift Ihr hier in ein massives Lenkrad...“
(Man!iac 11/98)

das
sagt die
Presse



Cheats ...TOP SECRET...TOP SECRET...

**Alle Cheats
100%
getestet**

■ Panther

Nach Eingabe des Paßwortes MYSTER steht Ihnen auch das allerbeste Fahrzeug zur Verfügung.



Der Panther erreicht in allen fünf Kategorien die höchsten Werte.

■ Ultimativ

Falls Sie auf der Suche nach dem besonderen Cheat sind, sollten Sie das Paßwort ALLVID eingeben. Dieses schaltet alle Grand-Prix-Modi, die spiegelverkehrten Strecken, die vier zu erspielenden Automobile sowie die Super-Challenge-Variante frei.

Apocalypse

Der Überflieger aus dem Hause Activision begeistert durch coole Grafik, einen tollen Sound und die nötige Portion schwarzen Humors. Falls Sie mit Ihren fünf Leben allzu unvorsichtig umgehen, sollten Sie einen der folgenden Codes in Anspruch nehmen.

■ Alle Levels und Startpunkte

Nach Eingabe dieses Codes dürfen Sie nicht nur in den gewünschten Level springen, es sind sogar die einzelnen Startpunkte anwählbar. Um dieses Goodie zu aktivieren, pausieren Sie das Spiel und

geben bei gedrückter L1-Taste die Kombination DREIECK, RAUF, X und RUNTER ein. Ein Geräusch markiert die erfolgreiche Eingabe.

■ Unverwundbarkeit

Ein weiteres im Action-Genre unerlässliches Hilfsmittel ist der sogenannte God-Modus, der Ihren Charakter unverwundbar macht. Um in den Genuß dieses Extras zu kommen, pausieren Sie das Spiel und geben bei gedrückter L1-Taste die Kombination RUNTER, RAUF, LINKS, LINKS, DREIECK, OBEN, RECHTS

und RUNTER ein. Auch hier markiert ein Geräusch die erfolgreiche Annahme des Codes.

■ Alle Waffen

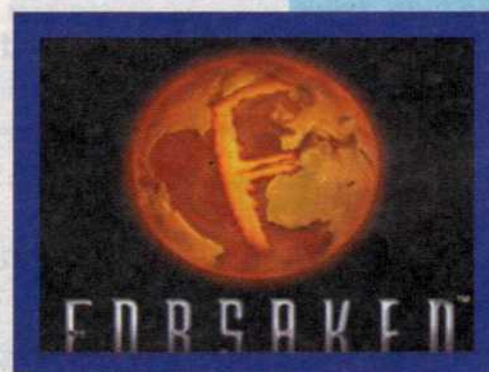
Angesichts der enormen Waffenauswahl ist es schön, daß die Programmierer an einen Waffencheat gedacht haben. Diesen aktivieren Sie, indem Sie bei gedrücktem L1-Button die Tastenfolge QUADRAT, KREIS, RAUF, RUNTER, X und QUADRAT eingeben.



Forsaken

Acclaims ungemein anspruchsvoller Bike-Shooter hat uns bereits in einer früheren Ausgabe beschäftigt. Nichtsdestotrotz erreichten uns zahlreiche neue Zuschriften. Eine davon kommt von Fritz Prechtel aus Buxtehude.

Falls Sie über einen Internetanschluß verfügen und auf der Suche nach dem besonderen Etwas sind, sollten Sie einen Blick auf Tobias Badings Forsaken-Paßwortgenerator werfen (<http://faqs.simplenet.com/faq/ForsakenPW.htm>).



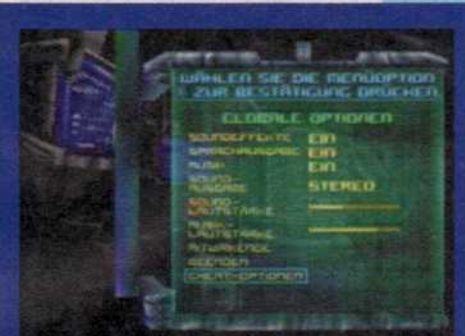
■ Beards Paßwörter

- Level 2: 64OV141K
- Level 3: S816OS62
- Level 4: ND1NOS53
- Level 5: QJ2BO45N
- Level 6: DN2QOO35
- Level 7: ZS38OX7Q
- Level 8: QX3QON5R
- Level 9: CO44O42S
- Level 10: 54DS1419
- Level 11: 58P8101B
- Level 12: HDYN003W
- Level 13: TJZ2OX6D



■ Cheatmenü

Um das überaus hilfreiche Cheatmenü zu aktivieren, markieren Sie im Hauptmenü den Eintrag "Optionen" und drücken die Tastenkombination LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS. Nun steht Ihnen folgende Cheatooptionen zur Verfügung: Levelwahl, Alle Waffen, Unverwundbar, Wert des nächsten Feindes, Beenden.



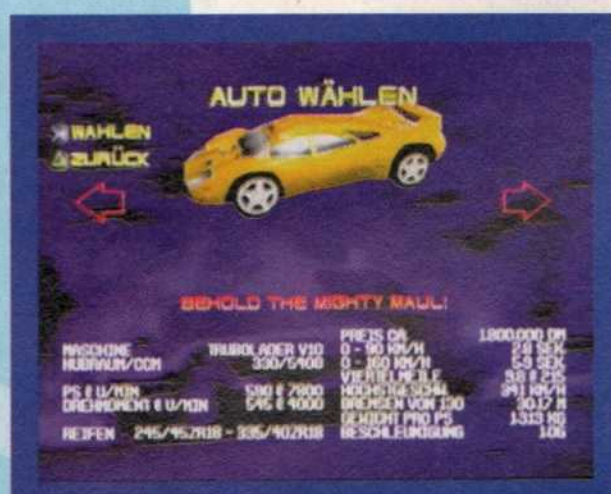
. TOP SECRET...TOP SECRET...TOP SECRET...

Test Drive 5

Der als Gran-Turismo-Killer angekündigte Racer entpuppte sich zwar als ein etwas hüftsteifer Genrevertreter, nichtsdestotrotz macht die Auswahl an echten Karossen Laune. Lediglich der hohe Schwierigkeitsgrad nervt ein wenig. Hier helfen die folgenden Codes.

■ Bonusautos

Um drei versteckte Bonusautos freizuschalten, starten Sie einen neuen Meisterschafts-Pokal und geben als Fahrernamen NOLIFE ein. Von nun an stehen Ihnen die abartigen Fahrzeuge "The Pitbull Special", "Chris' Beats" und "Behold the Mighty Maul" zur Verfügung.



■ Alle Spielmodi

Um alle versteckten Spielmodi – inklusive der coolen Polizei-variante – freizuschalten, starten Sie einen neuen Meisterschafts-Pokal und geben als Fahr-

TEST DRIVE 5

Test Drive®5 is a registered trademark of Accolade, Inc. ©1998 Accolade, Inc. All rights reserved. Developed by Pitbull Syndicate. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners and are used under license.

ernamen VRSIX ein. Nach erfolgreicher Eingabe erhöht sich die Anzahl der Cupmodi um vier (Challenge, Pitbull, Master und Ultima).

■ Alle Strecken und Autos

Zum Abschluß sollten Sie noch alle vorhandenen Strecken und Automobile freischalten. Starten Sie dazu einen neuen Meisterschafts-Pokal und geben Sie RONE als Fahrernamen ein. Verlassen Sie diesen Bildschirm und beginnen Sie erneut einen Meister-



Designed for Action

...krass halt



PSX Rallye
mit Handpedalen
empf. VK 149,95



PSX Speedster
mit Fußpedalen und
Alu-Schaltknüppel
empf. VK 199,95



FANATEC®

ist eine Produktmarke der deutschen Firma Endor Development & Distribution GmbH, Seligenthalerstraße 16a, D-84034 Landshut, Tel 0871-9221-150, Fax 0871-9221-101, E-Mail: info@endor.de, Homepage: www.fanatec.com

**Alle Cheats
100%
getestet**

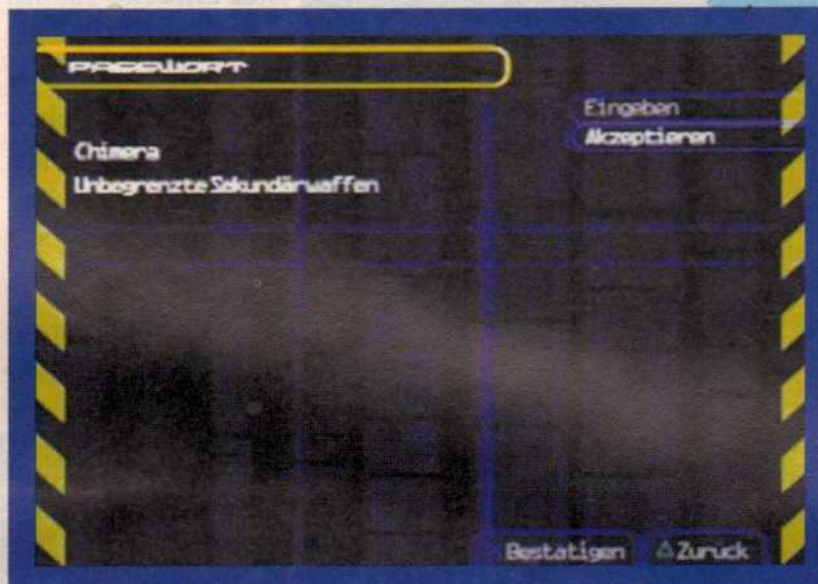
schafts-Pokal unter dem Namen NTHREE. Dies wiederholen Sie ein drittes Mal mit den Syno-



nym MTHREE. Zur Belohnung dürfen Sie fortan mit den schnellsten Autos über alle Kurse brettern.



Tornado: Sie besitzen alle Waffen.



Chimera: Sie verfügen über unbegrenzte Sekundärwaffen.

Avalanche: Ihr Schiff verfügt über einen unbegrenzten Nachbrenner.

Hydra: Sie besitzen den maximal erreichbaren Betrag von Upgrade-Credits.

Colony Wars: Vengeance

Und wieder einmal dreht sich alles um einen Space-Shooter aus dem Hause Psygnosis. Da wir uns bereits öfter über den Schwierigkeitsgrad ausgelassen haben, sparen wir uns die lange Vorrede und verraten Ihnen gleich die Cheats, die auch im Dutzend aktiviert werden dürfen. Eingegeben werden diese Codes im Bildschirm Paßwörter. Achten Sie bei den Paßwörtern unbedingt auf die korrekte Schreibweise!

■ Hilfreiches

Vampire: Ihr Schiff verfügt über einen unbegrenzten Energievorrat.



Thunderchild: Alle Schiffe sind bereits zu Beginn des Spieles anwählbar.

Nur DM
49⁹⁵*



**STAUBIGE PISTEN,
HARTE GEGNER, RALLY
BIS ZUM VERLUST DER
BODENHAFTUNG.**

+ 2 NEUE FEATURES:



**Der neue
Rallywagen
Toyota WRC 1998**



**Dual Shock
Controller
Unterstützung**

**BESTE WERTUNGEN
FÜR V-RALLY:**



**8/97
Note 1,8**



**7/97
90%**



**7/97
Gold Game**



**7/97
86%**

MANIAC

**7/97
86%**

JETZT BEI: KARSTADT · HERTIE

**UND NATÜRLICH
ÜBERALL WO ES
VIDEOSPIELE GIBT!**



www.infogrames.de

* Unverbindliche Preisempfehlung

P L A T I N U M

⊗ Cheats ...TOP SECRET...TOP SECRET...

Alle Cheats
100%
getestet



Demon: Ein neuer Menüpunkt (Levelauswahl) ist freigeschaltet.

Blizzard: Sie dürfen alle Missionen, Videosequenzen und Schiffe auswählen.

Stormlord: Deaktiviert alle eingegebenen Cheats.



'Spice' logo and materials™ and © Spice Girls Limited. Game © 1998 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.
Developed and published by Sony Computer Entertainment Europe.

gedrückt und geben die Buttonfolge KREIS, QUADRAT, KREIS, QUADRAT ein. Nun wachsen die Mädels im wahrsten Sinne des Wortes über sich hinaus.

■ Handtaschentanz

Bevor Sie sich an diesem Cheat versuchen, müssen wir Sie vorwarnen: Um den Handtaschen-Joke zu Gesicht zu bekommen, müssen Sie das Game bis zum Auftritt im Fernsehstudio spielen! Wir haben aber kein Mitleid, da es uns nicht besser ging (siehe Screenshot).

Drücken Sie im Game-Auswahlbildschirm (Miezie steht auf einem Globus) bei gedrückter START-Taste die Kombination QUADRAT, DREIECK, KREIS, DREIECK und begeben Sie sich ins TV-Studio. Hier tanzen die Mädels nicht mehr in Reih und Glied, sondern in bester Italo-Disco-Tradition kreisförmig um ihre Handtaschen herum.

Spice World

Trotz des nicht unbedingt hohen Spaßfaktors dieses Games wollen wir Ihnen die folgenden mehr oder minder witzigen Goodies nicht vorenthalten. Jeder erfolgreich eingegebene Code wird Ihnen am unteren rechten Bildrand angezeigt.

■ Mega-Miezie

Um eines der fünf Mädels mal ganz groß herauskommen zu lassen, halten Sie im Game-Auswahlbildschirm (Miezie steht auf einem Globus) die START-Taste



TOP SECRET...TOP SECRET...TOP

■ Naked Spice

Lassen Sie sich von der Überschrift nicht täuschen, da es sich bei diesem Cheat um eine ähnliche Mogelpackung handelt wie beim Gameplay. Anyway, geben Sie im Game-Auswahlbildschirm (Miezie steht auf einem Globus) bei gedrücktem START-Button die Tastenfolge KREIS, DREIECK, DREIECK, KREIS ein. Anschließend reseten Sie das Game durch gleichzeitiges Drücken von L1, L2, R1, R2, SELECT und START. Nach dem nächsten Bootvorgang kommen Sie in den Genuß eines versteckten Startbildschirmes.



In eigener Sache

Zuallererst möchten wir uns natürlich ganz herzlich für Ihre Zuschriften bedanken. Leider waren einige der Briefe, die in die Redaktion flatterten, wie immer nicht besonders leserlich. Aus diesem Grund möchten wir Sie 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.

Was uns nach wie vor ein wenig verwundert, ist die äußerst spärliche Zusendung von Komplettlösungen. Sind unsere Leser keine Adventure-Freunde oder einfach nur schreibfaul?

Nichts wie ran an Kugelschreiber, Schreibmaschine oder Computer und mit dem Ergebnis ab zur Post. Wir freuen uns nach wie vor über jeden kleinen Cheat, jedes Paßwort, jeden Trick sowie über jede Komplettlösung, die wir in die Finger bekommen.



Nur DM
49⁹⁵*

Pressestimmen die überzeugen:

„Action Knubbele mit Kult-Qualitäten. Die Lemminge sind tot – lang leben die Würmer!“

„Das macht ja absolut süchtig!“



Nur DM
49⁹⁵*

Ein Flipper der Premium-Klasse – nur in der Spielhalle realistischer.

Unverbindliche Preisempfehlung

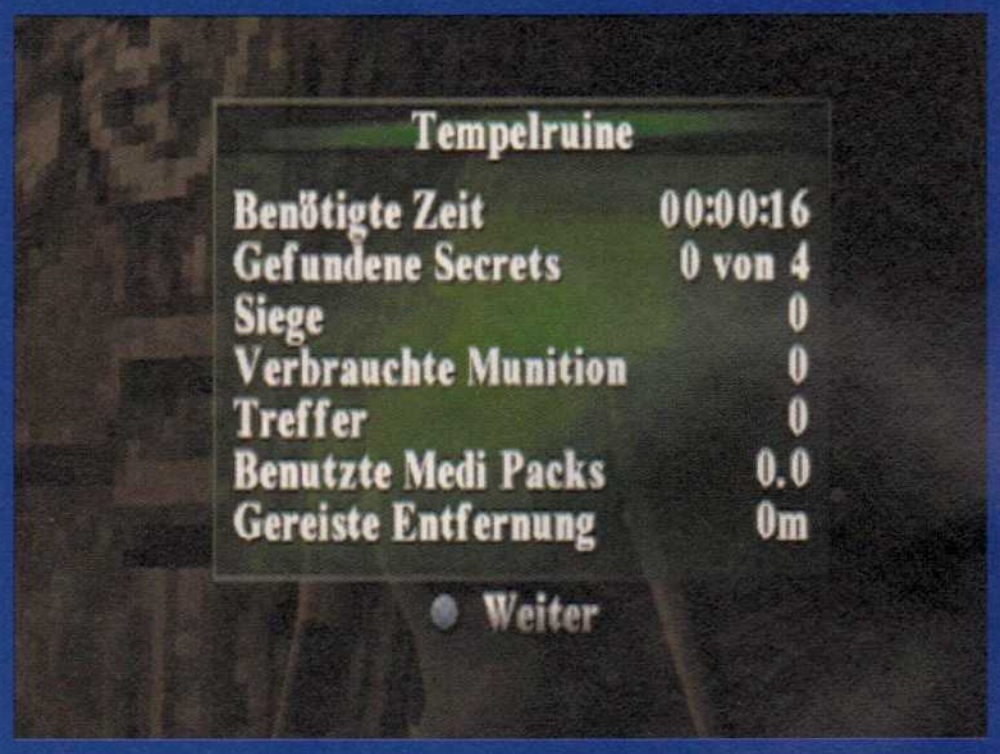
Infogrames
DEUTSCHLAND

⊗ Cheats ...TOP SECRET...TOP SECRET.

**Alle Cheats
100%
getestet**

Tomb Raider III

Der mit Spannung erwartete dritte Teil macht trotz der inzwischen schon leicht abgenutzten Spielidee einen Riesenspaß. Wer aber mit dem Spiel seine Probleme hat, muß die Flinte – oder Uzi – nicht gleich ins Korn werfen, da wir Ihnen die wichtigsten Cheats verraten.



■ Levelskip

Falls Sie am wieder mal nicht unerheblichen Schwierigkeitsgrad verzweifeln sollten, behelfen Sie sich doch einfach mit dem altbekannten Levelskip. Um jede Stufe sofort siegreich zu beenden, geben Sie an beliebiger Stelle die Tastenkombination L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2 und L2 ein. Waren Sie schnell genug, wird sich Lara mit einem gesprochenen "Nope!" melden.

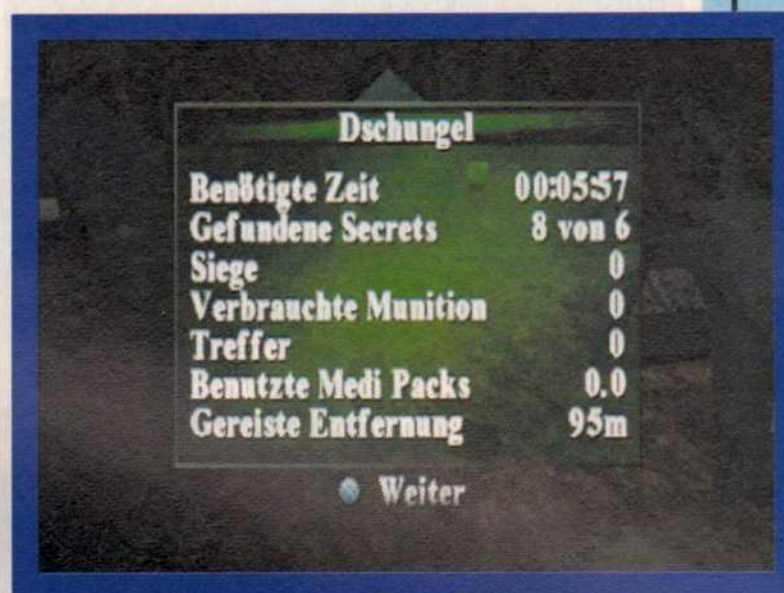
■ Alle Waffen und mehr!

Haben Sie den Levelskip erfolgreich eingegeben, stehen Sie zwar im nächsten Level – aber leider nur mit Ihrer Standardwaffe und ohne Speicherkristalle. Hier hilft der folgende Cheat weiter: Um in den Besitz aller Waffen inklusive Munition, 102 Medi-Packs, 51 Speicherkristal-

len und 52 Fackeln zu kommen, geben Sie während des laufenden Spiels die Tastenfolge L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2 ein. Wurde der Code akzeptiert, hören Sie die Hauptdarstellerin schreien.

■ Alle Secrets plus Bonuslevel

Nachdem Sie nun alle Waffen und Speicherkristalle besitzen, sollten Sie sich auch die versteckten Secrets sichern. Geben Sie dazu während eines Spiels den Tastencode L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2,



L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2 und L2 ein. Haben Sie diese Tastenfolge korrekt eingegeben, stöhnt die Protagonistin auf. Doch dieser Cheat hat noch einen weiteren netten Nebeneffekt: Er schaltet den geheimen Level "All Hallows" frei.



■ Gesundheit!

All jene, die beim Schummeln nicht gleich die größten Geschütze auffahren möchten, sollten nur den folgenden Gesundheitscheat eingeben, um die Lebensenergie jederzeit wieder auf das Maximum aufzufüllen. Drücken Sie hierzu während des Spiels die Tastenkombination R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2 und L2. Auch dieser Code wird durch ein Geräusch bestätigt.



DER IDEALE FREUND ZUM DURCHBRENNEN. SPYRO THE DRAGON AB 23.10.

Feuer frei für Spyro,
den Drachen. Nur er kann
seine Drachenfamilie
vom Fluch des Magiers
Gnasty Gnorc befreien.
Märchenhafte Grafik,
witzige Charaktere, freie
Bewegbarkeit – der
ultimative 3-D Jump'n'Run-
Bren... äh, Renner!

Exklusiv für PlayStation.

PlayStation-Hotline:

0190/578 578 (1.21 DM/Min.)

[www.playstation-](http://www.playstation-europe.com/spyro)

europe.com/spyro



... kurzum: einfach Weltklasse!
(PlayStation GAMES 8/98)



Spyro hat die Lizenz zum Grillen.



DUAL SHOCK



UNIVERSAL
INTERACTIVE STUDIOS



IT'S NOT A GAME

INSOMNIAC
GAMES

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

Spyro the Dragon TM & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. Find us at: www.universalstudios.com. Developed by Insomniac Games, Inc.

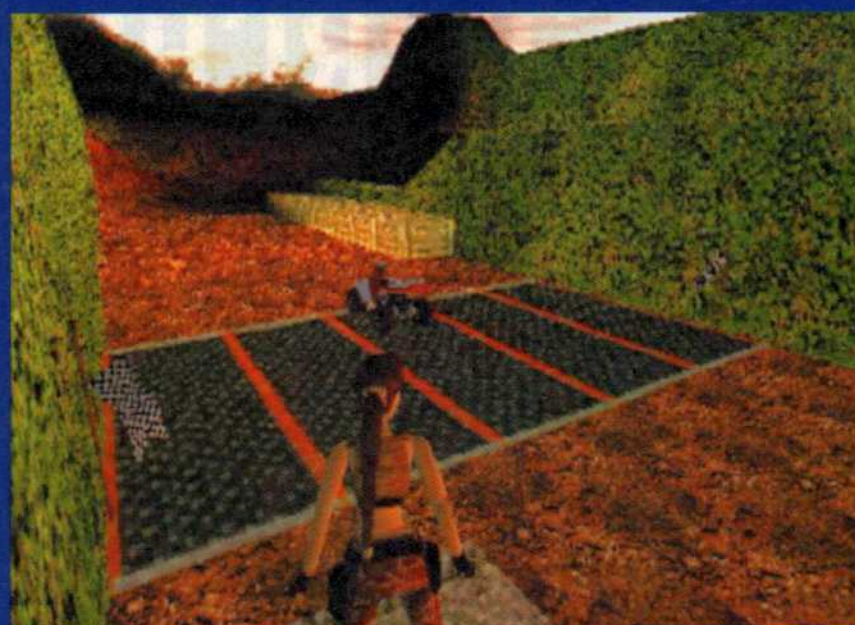


Cheats ...TOP SECRET...TOP SECRET...

**Alle Cheats
100%
getestet**

■ Rennbahnschlüssel

Damit die wackere Heldin in ihrem dritten Abenteuer nicht nur zu Fuß unterwegs ist, wäre ein wenig Fahrtraining nicht schlecht. Wie es der Zufall so will, finden Sie im Trainingslevel auch eine Rennstrecke. Um aber ein paar Runden zu drehen, müssen Sie zunächst den wirklich gut versteckten Schlüssel finden. Weitaus schneller geht es mit folgender Tastenkombination, die Sie während des Aufenthaltes in der Villa eingeben: R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2 und L2. Trotz des vehementen "Nope!" sind Sie im Besitz des Rennbahnschlüssels. Wer es auf die herkömmliche Art probieren möchte, macht sich auf den Weg in die Bibliothek und untersucht das hintere der beiden rechts vom Eingang befindlichen Buchregale. Nachdem Lara ein Buch herausgezogen hat, erlischt das Feuer im Kamin und Sie können an der hinteren Kaminwand hochklettern. Folgen Sie dem Weg und verschieben Sie die untere Kiste so, daß Sie die obere Kiste ganz aus der Wand ziehen können, um einen Durchgang freizulegen. Nach Betätigung des Schal-



ters informiert Sie eine Einblendung, daß sich in der Haupthalle eine zeitgesteuerte Geheimgtür geöffnet hat. Haben Sie diese Tür passiert, gehen Sie in den nächsten Raum und untersuchen den Tank auf der rechten Seite. Haben Sie den Schlüssel entdeckt, müssen Sie im Nebenraum den Steinquader so platzieren, daß Sie in den darüberliegenden Raum gelangen. Von hier aus geht's in den Tank.

**GAMEBUSTER/
XPLORER-CODES**

Die richtige Kombination

Im Rahmen der beliebten Rubrik verraten wir Ihnen jeden Monat auf mindestens zwei Seiten die wichtigsten Gamebuster/X-Ploder-Codes.

Alle PAL-Gamebuster/X-Ploder-Codes stammen aus Stefan Redels Feder. Vielen Dank für die Mitarbeit! Falls Sie über einen Internetanschluß verfügen, können Sie sich unter der Adresse <http://www.ndh.com/home/redel/psxgb.html> selbst ein Bild von seiner ansehnlichen, nahezu täglich aktualisierten Liste machen.

Test Drive 5

■ Allgemeines

Unendliche Checkpointzeit: 800A 16EC 6000
Sie gewinnen jedes Rennen: 800A 172A 0000

■ Cup-Modi

Pitbull Pokal ist freigeschaltet: 300A 6A70 0001
Masters Pokal ist freigeschaltet: 300A 6A71 0001
Ultima Pokal ist freigeschaltet: 3009 6A72 0001
Challenge Pokal ist freigeschaltet: 800A 6A6E 0100
Cop Chase ist freigeschaltet: 300A 6A73 0001

■ Rennstrecken

Montego Bay: 300A 6AC8 0002
Keswick 1: 300A 6AA2 0002
Keswick 2: 300A 6AA8 0002
San Francisco 1: 300A 6AA3 0002

TOP SECRET...TOP SECRET

San Francisco 2:	300A 6AA9 0002
Bern 1:	300A 6AA4 0002
Bern 2:	300A 6AAA 0002
Kyoto 1:	300A 6AA5 0002
Kyoto 2:	300A 6AAB 0002
Washington DC 1:	300A 6AA6 0002
Washington DC 2:	300A 6AAC 0002
München 1:	300A 6AA7 0002
München 2:	300A 6AAD 0002
Honolulu 1:	300A 6AAE 0002
Honolulu 2:	300A 6AB3 0002
Sydney 1:	300A 6AAF 0002
Sydney 2:	300A 6AB4 0002
Tokio 1:	300A 6AB0 0002
Tokio 2:	300A 6AB5 0002
Edinburgh 1:	300A 6AB1 0002
Edinburgh 2:	300A 6AB6 0002
Blue Ridge Parkway NC 1:	300A 6AB2 0002
Blue Ridge Parkway NC 2:	300A 6AB7 0002
Moskau:	300A 6AB8 0002
Moskau Nacht:	300A 6AB9 0002
Cheddar George:	300A 6ABA 0002
Jarash:	300A 6ABB 0002
Courmayeur:	300A 6ABC 0002
Maui:	300A 6ABD 0002
Newcastle Circuit:	300A 6ABE 0002

Autos

99 Aston Martin:	300A 6A86 0002
98 Shelby Series:	1 300A 6A87 0002
TVR Speed 12:	300A 6A88 0002
98 Dodge Viper GTS-R:	300A 6A89 0002
94 Jaguar XJ220:	300A 6A8A 0002
Caterham Super 7:	300A 6A8B 0002
Chris Beast:	300A 6A8C 0002
Caterham 21:	300A 6A8D 0002
Police TVR Cerbera:	300A 6A8E 0002
69 Dodge Charger Daytona:	300A 6A8F 0002
69 Chevrolet Camaro Hotrod:	300A 6A90 0002
68 Ford Mustang Hotrod:	300A 6A91 0002
Behold the Mighty Maul:	300A 6A92 0002
Fear Factory Wagon:	300A 6A93 0002
98 Ford Mustang:	300A 6A94 0002
Nissan R390 GT-1:	300A 6A95 0002
98 Police Ford Mustang:	300A 6A96 0002
69 Police Dodge Charger:	300A 6A97 0002
97 Police Chevrolet Camaro:	300A 6A98 0002
Pitbull Special:	300A 6A99 0002

Apocalypse

Allgemeines

Unendlich viele Leben:	800F F7A8 000F
Unverwundbarkeit:	800F F250 0001
Sie besitzen alle Waffen:	800F F24C 0001
Alle Level direkt anwählbar:	800F F264 0001
Alle Checkpoints anwählbar:	800F F26C 0001



GAMERS POINT

Videospiele & Multimedia, ... wo sonst!

Zubehör ohne Ende

Lösungsbücher ab 9,85 DM

MASTER SERVICE
Bestellungen bis 16:00 Uhr,
werden am selben Tag versandt
und sollten am nächsten Tag
bei Euch sein!!!

Super Service, Gelle Preise und Jetzt auch noch VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM !!!



ab 200,- DM
1 PSX Memory Card
kostenlos
(nur bei Software)



Gamers Point wünscht frohe Weihnachten und ein Gamereiches Neues Jahr

Neuheiten

Dreamcast

Konsole	899,00
Joypad Original	89,95
RGB-Kabel	64,95
Memory Card - VMS	79,95
M.C. VMS - Godzilla	89,95
Modem	109,95
Netzteil 220-110 Volt	39,95
Blue Stinger	159,95
Evolution	159,95
Geist Force	159,95
Godzilla Generations	159,95
Incoming	159,95
July	159,95
Monaco Grand Prix	159,95
Pen Pen Triathlon	159,95
Sega Rally 2	159,95
Seventh Cross	159,95
Sonic Adventure	159,95
Virtua Fighter 3tb	159,95

GameBoy

Konsole COLOR	149,95
B. Bunny & Lola (col)	69,95
Conker's P. Tales (co)	64,95
G. & W. Gallery 2 (col)	44,95
Gex 3 (color)	64,95

Harvest Moon (color)	64,95
Men in Black (color)	64,95
NBA Jam 99 (color)	44,95
NFL Blitz (color)	64,95
Pocket Bomb. (color)	44,95
Power Quest (color)	69,95
Quest f. Camelot (col)	64,95
Rampage (color)	64,95
Shanghai Pocket (col)	69,95
Tetris Deluxe (color)	44,95
Turok 2 (color)	44,95
Tweety & Sylvest. (c)	69,95

PlayStation

Akuji - The Heartless	99,95
Asterix	89,95
Atlantis	89,95
Blaze n Blade	89,95
B-Movie	89,95
Box Champions	89,95
Breath of Fire 3	89,95
Breath of Fire 3 S.E.	114,95
C3 Racing	89,95
Centipede	89,95
Cool Boarders 3	89,95
Crash Bandicoot 3	89,95
Deep Blue	*
Deer Stalker	89,95

Devil Dice	89,95
Dreams	89,95
F1 Racing Simul. 2	89,95
G-Police 2	*
Jurassic Park - L.W.	44,95
Kensei Sacred Fist	*
Legend	89,95
Libero Grande	89,95
Monkey Hero	*
NBA Live 99	89,95
Oddworld - Exoddus	89,95
Charity (Game Pack)	89,95
Premier Manager 99	89,95
Pro Pinball-Big Race	99,95
Rival School-Leg.	89,95
Rogue Trip	89,95
Shaolin	*
Soul Reaver	*
Tai Fu	*
Test Drive 4X4	89,95
Tiger Woods 99	89,95
TOCA 2	89,95
Tribal	*
Virus	89,95
Wild Arms	79,95
World Tour Golf	*
X Games - P. Board.	*
X-Files	*
X-Men vs. Streetf.	89,95

VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM !!!

Extreme - Top 20 - Extreme

1. Tomb Raider 3	89,95
2. FIFA 99	89,95
3. Formel 1 '98	99,95
4. Ninja Tenchu - Stealth Ass.	89,95
5. C&C 2 - Gegenschlag	89,95
6. Colony Wars 2 - Vengeance	89,95
7. Parasite Eve	124,95
8. MediEvil	89,95
9. Spyro - The Dragon	89,95
10. Tekken 3	89,95

11. Apocalypse	89,95
12. Oddworld - Abe's Exoddus	89,95
13. Test Drive 5	89,95
14. Constructor (inkl. Memory C.)	89,95
15. Victory Boxing 2	89,95
16. Hugo	89,95
17. Music	89,95
18. NHL 99	89,95
19. ODT	89,95
20. Xenogears	114,95

Angebote

Spieleberater zu den meisten Games, ab 9,85 DM

X2	34,85	Forsaken	44,95	Pandemonium 1	49,85
Bug Riders	39,85	Gex 2 - Enter Gecko	44,95	Porsche Challenge	49,85
Konami Open Golf	39,85	Grand Theft Auto	44,95	Road Rage	49,85
Robo Pit	39,85	Hercules	44,95	Sentient	49,85
Slamscape	39,85	Lemmings	44,95	Swagman - Dreamw.	49,85
Tekken 1	39,85	MDK	44,95	Tekken 2	49,85
Adidas P. Soccer 2	39,95	Mickey's Wild Adv.	44,95	Wipeout 2097	49,85
Agent Armstrong	39,95	Micro Machines V3	44,95	Crime Killer	49,95
Fifa Soccer 96	39,95	Oddworld - Oddyssey	44,95	Critical Depth	49,95
Super Football Ch.	39,95	Panzer General 2	44,95	Heavens Gate	49,95
Alien Trilogy	44,85	Rayman	44,95	Reboot	49,95
Bust-a-Move 2	44,85	Resident Evil	44,95	Riven	49,95
Int. S.S. Soccer Pro	44,85	Spider	44,95	V-Ball	49,95
Soviet Strike	44,85	Test Drive 4	44,95	Warhawk	49,95
Tomb Raider 1	44,85	TOCA Tour. Car Ch.	44,95	Wrecking Crew	49,95
Worms	44,85	Total Drivin	44,95	Bust-a-Move 3	54,95
C&C 1: Tiberiumk.	44,95	V-Rally	44,95		
Croc: Legend Gobb.	44,95	Warhammer 1	44,95		
Destruction Derby 2	44,95	Crash Bandicoot 1	49,85		
Fifa Soccer 97	44,95	Motor Mash	49,85		

Preisliste für alle Systeme gegen 3,- DM Rückporto - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit.

Ladenpreise variieren

Karlsruhe (ca. 300m²)
ZENTRALE
Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe

Oberhausen (ca. 200m²)
Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
0208 - 20518 - 33/44

MARS, JUPITER, ...
DEMNÄCHST
AUCH IN IHRER
NÄHE!!!

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

BESTELL - HOTLINE

Telefon Versand: 0721-93357 10/11

Verschiedene Partnerships - bzw.
Händlermodelle - Rufen Sie an !!!

Telefax: 0721-93357 28



Spiel was.

je Spiel →

89,-



MUSIC

Ein absolut neuartiges Spiel für die PlayStation. MUSIC ermöglichtes Profis wie auch absoluten Laien, eigene Musikstücke auf der Playstation zu komponieren. Darüberhinaus lassen sich zu jedem Stück kinderleicht eigene Videos kreieren.



Inkl. 2 Level-Demo-CD von Metal Gear Solid

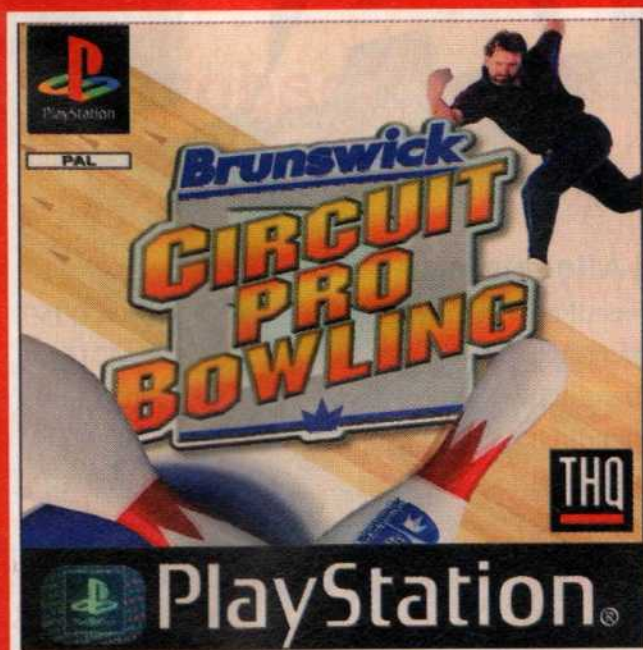
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 98

Die Fortsetzung der populären Fußballsimulation für die PlayStation. Mit noch mehr Features, verbesserter Grafik und verfeinertem Gameplay erwartet den Spieler das realistischste und spannendste Fußballspiel aller Zeiten.



G. DARIUS

reicht sich nahtlos ein in die Ringe der legendären Darius-Spiele von Taito. Es verfügt über alle jene Eigenschaften, die einen exzellenten Shooter der alten Schule ausmachen: Zwei-Spieler Action, dutzende Gegner und zahlreiche Power Ups.



BRUNSWICK BOWLING

Noch nie hat Bowling am Bildschirm so viel Spaß bereitet wie bei Brunswick Circuit Pro Bowling! Ein Muß für jeden Bowling-Fan und all jene, denen die echten Kugeln einfach zu schwer sind.

MediaMarkt

VIDEO • TV • HIFI • COMPUTER • FOTO • CD • TELEKOMMUNIKATION • ELEKTRO



Cheats ...TOP SECRET...TOP SECRET.

Colony Wars: Vengeance

■ Allgemeines

Unendlich viele Einheiten:	D00C 57CC 0000
	800C 57CC 0001
Unendliche Schilde:	8004 647C 0064
AS-Laser überhitzen nicht:	8012 F31C 0000
Laser überhitzen nicht:	8012 F374 0000
Seismische Lanze überhitzt nicht:	8012 F3CC 0000
	8012 F424 0000
Unendlich viele AS-Raketen:	8012 F430 0005
Unendlich viele Plasma-Raketen:	8012 F488 0005
Unendlich viele Verteidigungskapseln:	8012 F4E0 0005
Unendlich viel Zeit:	8011 EDA8 FFFF
Unendlich viele AS-Torpedos:	8012 F538 0005
Unendlich viele Angriffskapseln:	8012 F590 0005
Laser feuert schneller:	8012 F378 0001
Alle Schiffe sind anwählbar:	3003 43C0 0001
Alle Waffen sind verfügbar:	3003 43BF 0001
Unendlich viel Nachbrenner:	3003 43BD 0001
Unendliche sekundäre Waffen:	3003 43BA 0001
Missionen/Filme sind anwählbar:	3003 43B9 0001

Ninja - Shadow of Darkness

■ Allgemeines

Unendlich viel Energie:	8006 D0AA 0050
Unendliche Heiltränke:	8006 D0AC 0009
Unendlich viele Bomben:	8006 D088 0009
Unendlich viele Leben:	8006 D03C 0009
Unendlich viel Geld:	8006 D050 270F

Tenchu - Stealth Assassins

■ Waffen und Items

Unendlich Crimson Blade:	3001 0008 00FD
Unendlich Caltrops:	3001 0009 00FD
Unendlich Healing Potion:	3001 000A 00FD
Unendlich Grenades:	3001 000B 00FD
Unendlich Smoke Bomb:	3001 000C 00FD
Unendlich Mines:	3001 000D 00FD
Unendlich Poison Rice:	3001 000E 00FD
Unendlich Colored Rice:	3001 000F 00FD
Unendlich Sleeping Gas:	3001 0010 00FD

Unendlich Resurrection Leaf:	3001 0011 00FD
Unendlich Chameleon Spell:	3001 0012 00FD
Unendlich Protection Amulet:	3001 0013 00FD
Unendlich Lightfoot Scroll:	3001 0014 00FD
Unendlich Shadow Decoy:	3001 0015 00FD
Unendlich Super-Shurikens:	3001 0016 00FD
Unendlich Dog Bones:	3001 0017 00FD
Unendlich Fire Eater Scroll:	3001 0018 00FD
Unendlich Decoy Whistle:	3001 0019 00FD
Unendlich Ninja Armor:	3001 001A 00FD

■ Ayame Levelcodes und Lebensenergie

Alle Level freigeschalten:	3001 0061 000F
Unendlich Leben (Level 1):	D000 E226 800B
	8012 AC94 0064
Unendlich Leben (Level 2):	D000 E226 800B
	8012 FD6C 0064
Unendlich Leben (Level 3):	D000 E226 800B
	8013 0700 0064
Unendlich Leben (Level 4):	D000 E226 800B
	8012 98D8 0064
Unendlich Leben (Level 5):	D000 E226 800B
	8012 6BA0 0064
Unendlich Leben (Level 6):	D000 E226 800B
	8012 F728 0064
Unendlich Leben (Level 7):	D000 E226 800B
	8012 9084 0064
Unendlich Leben (Level 8):	D000 E226 800B
	8012 3730 0064
Unendlich Leben (Level 9):	D000 E226 800B
	8012 E8B0 0064
Unendlich Leben (Level 10):	D000 E226 800B
	8012 E854 006

■ Ayame Grand Master Status

Level 1 - Layout A:	8001 0238 1300
Level 1 - Layout B:	8001 0244 1300
Level 1 - Layout C:	8001 0250 1300
Level 2 - Layout A:	8001 025C 1300
Level 2 - Layout B:	8001 0268 1300
Level 2 - Layout C:	8001 0274 1300
Level 3 - Layout A:	8001 0280 1300
Level 3 - Layout B:	8001 028C 1300
Level 3 - Layout C:	8001 0298 1300
Level 4 - Layout A:	8001 037C 1300
Level 4 - Layout B:	8001 0388 1300
Level 4 - Layout C:	8001 0394 1300
Level 5 - Layout A:	8001 03A0 1300
Level 5 - Layout B:	8001 03AC 1300
Level 5 - Layout C:	8001 03B8 1300
Level 6 - Layout A:	8001 02A4 1300
Level 6 - Layout B:	8001 02B0 1300
Level 6 - Layout C:	8001 02BC 1300
Level 7 - Layout A:	8001 02C8 1300
Level 7 - Layout B:	8001 02D4 1300
Level 7 - Layout C:	8001 02E0 1300
Level 8 - Layout A:	8001 02EC 1300
Level 8 - Layout B:	8001 02F8 1300
Level 8 - Layout C:	8001 0304 1300

Level 9 - Layout A:	8001 0310 1300
Level 9 - Layout B:	8001 031C 1300
Level 9 - Layout C:	8001 0328 1300
Level 10 - Layout A:	8001 0334 1300
Level 10 - Layout B:	8001 0340 1300
Level 10 - Layout C:	8001 034C 1300
Trainingslevel:	8001 0358 1300

Rikimaru Levelcodes und Lebensenergie

Alle Level sind freigeschaltet:	3001 0060 000F
Unendlich Leben (Level 1):	D000 E226 800B 8012 AD98 0064
Unendlich Leben (Level 2):	D000 E226 800B 8012 FE70 0064
Unendlich Leben (Level 3):	D000 E226 800B 8013 00804 0064
Unendlich Leben (Level 4):	D000 E226 800B 8012 99DC 0064
Unendlich Leben (Level 5):	D000 E226 800B 8012 6CA4 0064
Unendlich Leben (Level 6):	D000 E226 800B 8012 F82C 0064
Unendlich Leben (Level 7):	D000 E226 800B 8012 9188 0064
Unendlich Leben (Level 8):	D000 E226 800B 8012 3834 0064
Unendlich Leben (Level 9):	D000 E226 800B 8012 E9B4 0064
Unendlich Leben (Level 10):	D000 E226 800B 8012 E958 0064

Rikimaru Grand Master Status

Level 1 - Layout A:	8001 0064 1300
Level 1 - Layout B:	8001 0070 1300
Level 1 - Layout C:	8001 007C 1300
Level 2 - Layout A:	8001 0088 1300
Level 2 - Layout B:	8001 0094 1300
Level 2 - Layout C:	8001 00A0 1300
Level 3 - Layout A:	8001 00AC 1300
Level 3 - Layout B:	8001 00B8 1300
Level 3 - Layout C:	8001 00C4 1300
Level 4 - Layout A:	8001 01A8 1300
Level 4 - Layout B:	8001 01B4 1300
Level 4 - Layout C:	8001 01C0 1300
Level 5 - Layout A:	8001 01CC 1300
Level 5 - Layout B:	8001 01D8 1300
Level 5 - Layout C:	8001 01E4 1300
Level 6 - Layout A:	8001 00D0 1300
Level 6 - Layout B:	8001 00DC 1300
Level 6 - Layout C:	8001 00E8 1300
Level 7 - Layout A:	8001 00F4 1300
Level 7 - Layout B:	8001 0100 1300
Level 7 - Layout C:	8001 010C 1300
Level 8 - Layout A:	8001 0118 1300
Level 8 - Layout B:	8001 0124 1300
Level 8 - Layout C:	8001 0130 1300
Level 9 - Layout A:	8001 013C 1300
Level 9 - Layout B:	8001 0148 1300
Level 9 - Layout C:	8001 0154 1300

Die Lösungen
sind für PlayStation
PC, Saturn, Mac & Amiga

Komplettlösungen für viele Video- und Computerspiele

Bestellannahme: Mo. bis Fr. von 10 - 13:30 Uhr und 14 - 18 Uhr

Hint Shop
Am Hollerbroch 36 / 51503 Rösrath
Tel. / Fax.: 02205.910-313 / -314

Versandkosten (Inland):
Nachnahme 9,50 DM / Vorkasse 4 DM
Versandkosten (Ausland): Vorkasse 12 DM

Fordern Sie die Gesamtlösung an



C&C Sammlung



Baphomet's Fluch



Riven und Myst



Tomb Raider

Sie finden uns im Internet:
<http://www.hintshop.com>

Distributor für die Schweiz
AHA CD-ROM Spiele
Postfach - 3662 Seftigen
Tel./Fax.: 033.345700 -1/ -4

Händleranfragen
erwünscht

Distributor für Österreich
Kornfeld OEG
Oberlaaerstr. 16 - 1100 Wien
Tel./Fax.: 0222.689755 -0/ -1

Alien Trilogy
Alone in the Dark 1 - 3
Alundra (19,80)
Atlantis - Das sagenhafte Ab.
Baphomet's Fluch 1&2 (14,80)
Betrayal in Antara
Blade Runner
Casper
C & C - Sammlung (19,80) -
- Teil 1 und 2 mit Missionen
Commandos (19,95)
Dark Earth
Deathtrap Dungeon (19,95)
Diablo
Discworld 1 und 2 (14,80)
Dune 2000 (19,95)
Excalibur 2555 A.D. (14,80)
Fallout
Final Fantasy 7 (29,80)
Hexen
Jedi Knight
King's Quest 1-7
Lands of Lore 2 (14,80)
Larry 1-7
Legacy of Kain (14,80)
Little Big Adventure 1 oder 2
LucasArts Sammlung (14,80)
MDK
Monkey Island 1 bis 3
Mission: Impossible (19,95)
Myst und Riven (14,80)

Oddworld: Abe's Oddysee
Phantasmagoria 1
Resident Evil (14,80 / 19,80)
Riddle of Master Lu
Riven und Myst (14,80)
Simon the Sorcerer 1 und 2
Stadt der verlorenen Kinder
Star Trek - Sammelband
Star Trek - Generations
Starcraft (19,95)
Stonekeep
Suikoden (14,80)
Timelapse
Tomb Raider 1 (14,80)
Tomb Raider 2 (19,95)
Warcraft 1+2 & Exp. (14,80)
Warhammer - Gehörnte Ratte
Wild Arms
Wing Commander 3 und 4
X-Files The Game (19,95)
"Z"
Zork: Der Großinquisitor
Game Breaker Sol. 1 (29,80):
Diablo, MDK, Resident Evil D.C.,
Abe's Oddysee, C&C 1+2,
Warcraft 2: Tides o. Darkness,
Warhammer: g. Ratte, "Z"
Game Breaker Sol. 2 (29,80):
Baphomet 1+2, Discworld 1+2,
Myst, Riven, Stadt d. v. Kinder,
Legacy of Kain, Suikoden

Ständig
Neuheiten
Die Lösungen sind für PC,
PlayStation, Saturn,
Mac & Amiga

JAM!

- Supereinfach anzuschließen
- staunen Sie über hochauflösende Grafik
- Lautsprecher oder Kopfhörer anschliessbar
- Schalten Sie zwischen PC und Konsole einfach um
... es ist nur der Augenblick eines Klick...

IDEAL FÜR

- HighTech Freaks
- Leute mit uralten Fernsehern
- alle, denen ihre Augen lieb sind
- Abflippen im Büro
- ungestörtes Zocken im Arbeitszimmer
- eigentlich jeden Gamer

Endlich können Sie
Sony® PlayStation™ oder
Nintendo™ oder
Sega® Dreamcast™
auf Ihrem
COMPUTERMONITOR spielen

179,99 DM

AIMS ACTIVATED
Tel. 030 - 399 918 - 0
Fax 030 - 399 031 57
<http://www.infopool.com>



Cheats ...TOP SECRET...TOP SECRET...

Level 10 - Layout A:	8001 0160 1300
Level 10 - Layout B:	8001 016C 1300
Level 10 - Layout C:	8001 0178 1300
Trainingslevel:	8001 0184 1300

Defcon 5

■ Allgemeines

Unendlich Munition:	800D 0750 0019
Unendlich Gesundheit:	800E 3074 0064

■ Munition

Unendlich Munition Turm 1:	800E BA24 00C8
Unendlich Munition Turm 2:	800E BA40 00C8
Unendlich Munition Turm 3:	800E BA5C 00C8
Unendlich Munition Turm 4:	800E BA78 00C8
Unendlich Munition Turm 5:	800E BA94 00C8
Unendlich Munition Turm 6:	800E BAB0 00C8

■ Aufheizung

Turm 1 bleibt kalt:	800E BA20 0000
Turm 2 bleibt kalt:	800E BA3C 0000
Turm 3 bleibt kalt:	800E BA58 0000
Turm 4 bleibt kalt:	800E BA74 0000
Turm 5 bleibt kalt:	800E BA90 0000
Turm 6 bleibt kalt:	800E BAAC 0000

■ Raketen

Unendlich Raketen Turm 1:	800E BA28 0005
Unendlich Raketen Turm 2:	800E BA44 0005
Unendlich Raketen Turm 3:	800E BA60 0005
Unendlich Raketen Turm 4:	800E BA7C 0005
Unendlich Raketen Turm 5:	800E BA98 0005
Unendlich Raketen Turm 6:	800E BAB4 0005
Unendlich Energie Turm 1:	800E 351C 0000
Unendlich Energie Turm 2:	800E 3524 0000
Unendlich Energie Turm 3:	800E 352C 0000
Unendlich Energie Turm 4:	800E 3534 0000
Unendlich Energie Turm 5:	800E 353C 0000
Unendlich Energie Turm 6:	800E 3544 0000

Spyro the Dragon

■ Allgemeines

Unendlich viele Leben:	8007 C100 000F
Unendlich viel Gesundheit:	8007 F54C 0003
Sie besitzen den Schlüssel:	8007 C104 0001
Sie besitzen 14000 Juwelen:	8007 C130 36B0
Alle Drachen sind befreit:	8007 C01C 0050
Alle Dracheneier sind gefunden:	8007 C0E4 000C
Unbegrenzte Zeit:	8007 C110 0A00
Alle 8 Ringe:	8007 EFC0 0008
Alle 8 Arches:	8007 EFC4 0008
Alle 8 Planes:	8007 EFC8 0008
Alle 8 Chests:	8007 EFCC 0008

Tomb Raider III

■ Allgemeines

Unendlich viele Speicherkristalle:	8009 720A 0063
Unendlich viele kleine Medipacks:	8009 7208 0063
Unendlich viele große Medipacks:	8009 7206 0063
Unendlich viele Magnesiumfackeln:	8009 7204 0063
Unendlich viel Luft:	8009 8E4E 0708

■ Unendlich viel Gesundheit

Laras Anwesen:	801B 9076 03E7
Indien:	8009 6478 03E7
	801D 2FC2 03E7
	801D B47E 03E7
	801D 3C32 03E7
	8017 B756 03E7
Südsee:	801D 6E86 03E7
	801D C786 03E7
	801D ABA2 03E7
	8018 E0FA 03E7
Nevada:	801D 659E 03E7
	801D F93E 03E7
	801D F66A 03E7
London:	801E 1F8A 03E7
	801D 69BA 03E7
	801E 2662 03E7
	8019 276A 03E7
Antarktis:	801D 980E 03E7
	801D CB4A 03E7
	801D 89DA 03E7
	801A 5B32 03E7

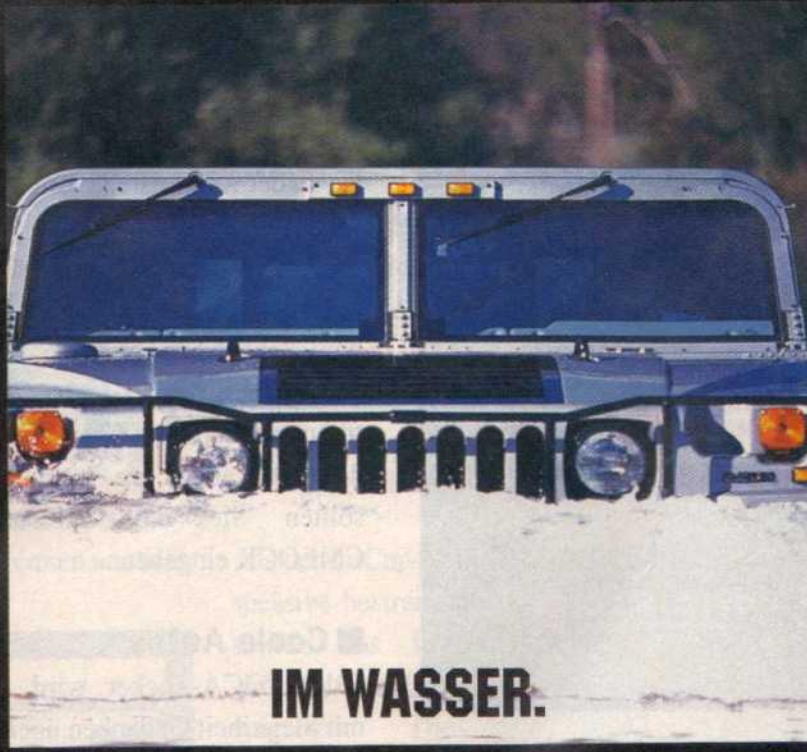
■ Unendlich viel Munition

Harpune:	8009 8F14 1388
Granatwerfer:	8009 8F1C 1388
Raketenwerfer:	8009 8F18 1388
MP5:	8009 8F20 1388
Uzi:	8009 8F0C 1388
Desert Eagle:	8009 8F08 1388
Gewehr:	8009 8F10 0A90

DIE SCHNELLSTEN AUTOS DER ERDE



IM SCHLAMM.



IM WASSER.



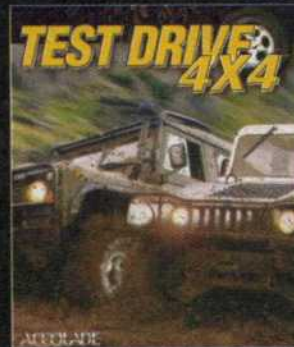
UND IM SCHNEE.

OFF-ROAD-RENNEN, OFF-ROAD-REGELN.



www.accolade.com

ACCOLADE™



Test Drive 4x4 ist ein eingetragenes Warenzeichen von Accolade, Inc. ©1998 Accolade, Inc. Entworfen von Accolade, Inc. Hummer® und das Kühlergrill-Design sind eingetragene Warenzeichen von AM General Corporation. © 1998 AM General Corp. Der Name Land Rover und das Logo sind Warenzeichen von Rover Group Limited und werden unter Lizenz verwendet. © Rover Group Limited 1998. Alle anderen Warenzeichen oder Markennamen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer und werden unter Lizenz verwendet. Electronic Arts und das Electronic Arts Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. PlayStation und PC sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.



Cheats ...TOP SECRET...TOP SECRET.

Alle Cheats
100%
getestet

Es war einmal...

SEIDEN

In dieser Rubrik verraten wir Ihnen **Tips und Tricks** zu älteren Spielen, die entweder im Rahmen der Platinumreihe veröffentlicht wurden oder zu den unbestrittenen Klassikern zählen. In der aktuellen Ausgabe nehmen wir den Platinumhit **TOCA - Touring Car Championship** unter die Lupe.

TOCA - Touring Car Championship

Der Überraschungshit aus dem Hause Codemasters begeisterte alle Rennspielfans bereits lange Zeit vor *Gran Turismo* und Konsorten durch den eminent hohen Realismusgehalt. Der Anspruch trieb aber den Schwierigkeitsgrad in ungeahnte Höhen. All jene, die an dem

■ Nachthimmel

Um dem meist bewölkten britischen Himmel zu entfliehen, sollten Sie das Paßwort CMSTARS eingeben. Von nun an fahren Sie unter einem sternklaren Nachthimmel.



■ Cartoon-Horizont

Ein echt witziger Einfall verbirgt sich hinter dem Paßwort CMTOON. Nach Eingabe dieses Codes wird der standardmäßige Horizont durch ein neues Grafikset im Comicstil ersetzt.



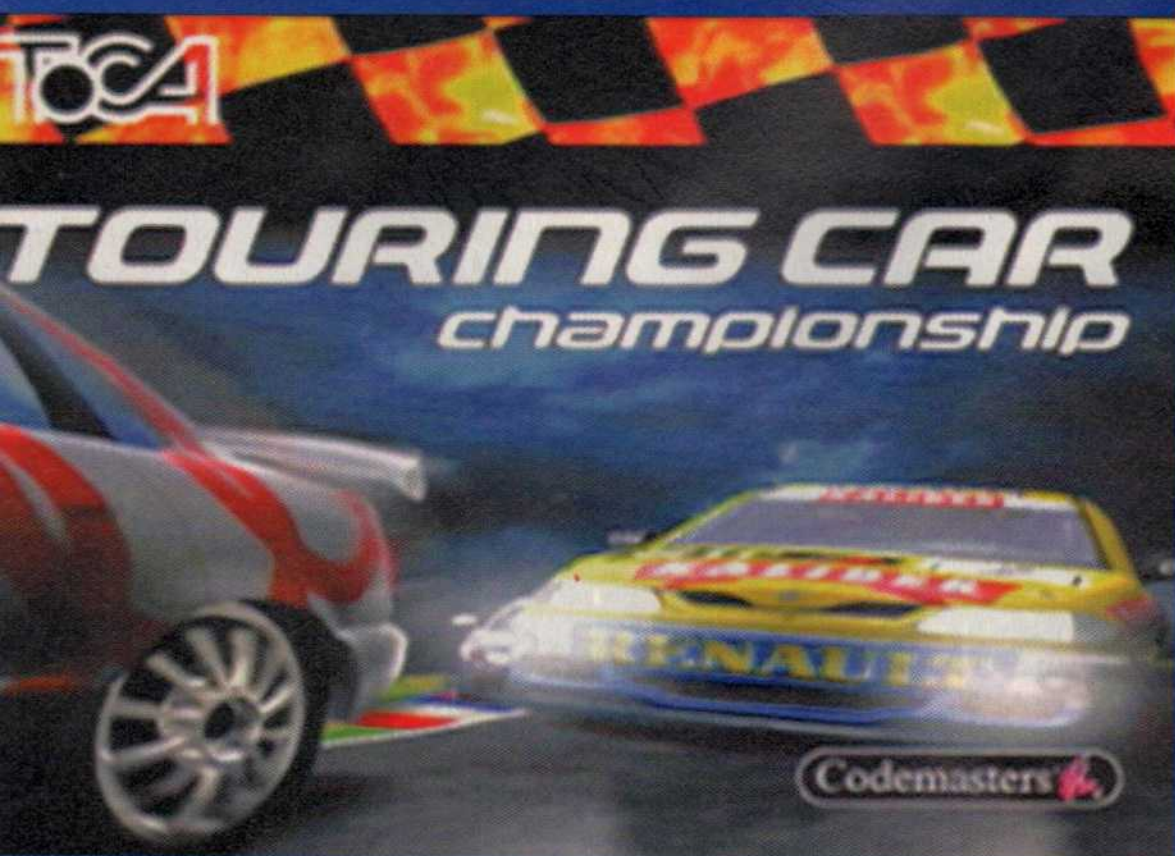
■ Alle Kurse - oder auch nicht!

Einen der wichtigsten Cheats – Freischaltung aller Kurse – aktivieren Sie, indem Sie das Paßwort JHAMMO eingeben. Nun steht Ihnen sogar die abgedrehte Lavastrecke zur Verfügung. Um diesen Cheat wieder rückgängig zu machen, sollten Sie das Paßwort CMLOCK eingeben.



■ Coole Autos

Jeder TOCA-Zocker wird sich mit Sicherheit Gedanken über die beiden freien Garagenplätze gemacht haben. Um diese beiden Autos, oder eher fahrbare Untersätze, freizuschalten, müssen Sie das Paßwort CMGARAGE eingeben. Ein Panzer und ein rosa-



Game verzweifeln oder es als Platinum-Game erst kürzlich erworben haben, sollten ein Auge auf die folgenden Cheats werfen.

Alle erwähnten Paßwörter werden als Fahrernamen eingegeben. Jede richtige Eingabe wird mit einem deutlich hörbaren "Cheat Mode enabled" quittiert.

farbenes 50er-Jahre Schlachtschiff namens "Flexform" sind die Belohnung.

■ Feuer frei!

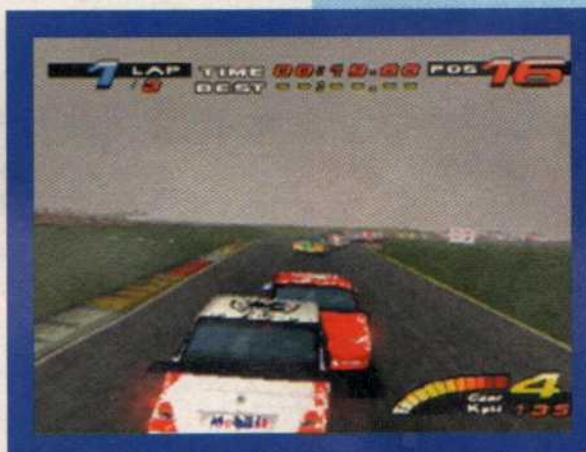
Obwohl es sich hierbei um keinen Cheat im eigentlichen Sinne handelt, sollten Sie nach Eingabe des Garagencheats den Panzer anwählen, ein Rennen starten und ein



schadenfrohes Grinsen aufsetzen: Ein Druck auf den Hupknopf feuert schließlich scharfe Granaten auf die Gegner ab.

■ Keine Kollision

Falls Sie bei den permanenten Fahrzeugberührungen stets den kürzeren ziehen, sollten Sie die Kollisionsabfrage deaktivieren. Nach Eingabe des Paßwortes CMNOHITS fahren Sie einfach durch die gegnerischen Autos.



■ Helikoptersicht

Eine etwas ungewöhnliche Ansicht schalten Sie durch Eingabe des Paßwortes CMCOPTER frei. Auf Wunsch wird Ihnen der in der Luft schwebende Helikopter der Fernsehgesellschaft präsentiert.

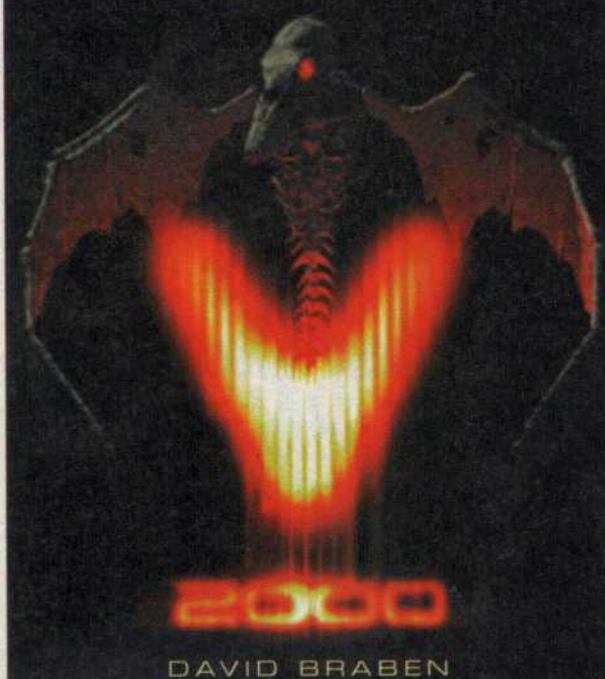


■ Kart-Perspektive

All jene, die Autorennen am liebsten aus der In-Car-Perspektive bestreiten, sollten das Paßwort CMCHUN eingeben. Dies schaltet alle an ein Automobil erinnernde Texturen aus und vermittelt somit eine luftige Go-Kart-Sicht.



„Eine wahre Strategieperle“
Ulf Schneider, Mega Fun



Eine Vielfalt an originellen Missionen, gepaart mit witzigen Details.

Peter Steinlechner, Game Star

V2000 ist kein Nachfolger des legendären „Virus“, sondern ein völlig eigenständiges, innovatives Actionspiel für Leute mit Köpfchen und Freude an sehr ungewöhnlichen Einfällen.

Thomas Werner, PC Player

PC PLAYER 1/199
**GOLD
PLAYER**



⊗ Cheats ...TOP SECRET...TOP SECRET.

**Alle Cheats
100%
getestet**

■ Micro-Machines-Perspektive

Da der Multiplayer-Hit Micro Machines V3 auch aus den Codemasters-Studios kommt, designten die Entwickler eine spezielle MM3-Perspektive,



die das Fahrzeug von oben zeigt. Um diese sehr gewöhnungsbedürftige Kameraposition zu aktivieren, müssen Sie das Paßwort CMMICRO eingeben.

■ Lightjockey

Falls Sie von der grauen britischen Nebelsuppe die Nase voll haben, sollten Sie ein wenig Farbe ins Spiel bringen. Hierzu müssen Sie lediglich das Paßwort CMDISCO eingeben, und schon tauchen bunte Nebelschwaden auf.



■ Gravitation?

Obwohl dieser Cheat die Streckenobjekte wie beispielsweise Gummihütchen beeinträchtigt, sollten Sie das



Paßwort CMLOGRAV eingeben, um die Gravitationskräfte entscheidend zu verringern.

■ Es regnet aufwärts!

Der beliebte Regencheat darf bei einem britischen Spiel natürlich nicht fehlen. All jene, die den Regen von unten nach oben prasseln lassen möchten, geben das Paßwort CMRAINUP ein.

■ Aggressiv

Als ob die CPU-gelenkten Gegner im höchsten Schwierigkeitsmodus nicht schon stark genug wären, dürfen Sie deren Aggressivität erhöhen. Ganz wagemutige geben das Paßwort CMMAYHEM ein.

■ Große Hände

Falls es Sie interessiert, wie sich ein NBA-Profi hinter dem Sportlenkrad eines Tourenwagens fühlen würde, empfehlen wir Ihnen das Paßwort CMHANDY. Wechseln Sie nun während eines Rennens in die In-Car-Perspektive, werden Sie von riesengroßen Pranken erschreckt.

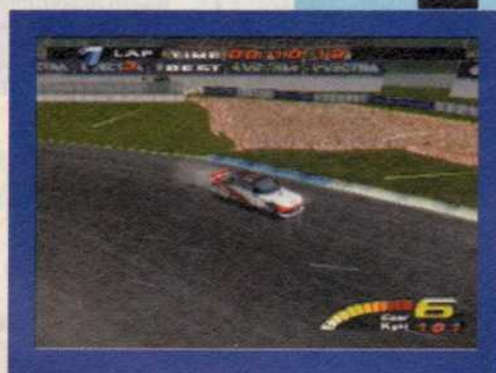


■ Doppelter Speed

Codemasters hat ein Herz für alle Speedfreaks dieser Welt. Um solche Gelüste zu befriedigen, müssen Sie das Paßwort XBOOSTME eingeben. Dies bewirkt eine drastische Erhöhung der Spitzengeschwindigkeit.

■ Seitenansicht

Als ob all die neuen Perspektiven nicht ausreichen würden, dürfen Sie sich die Rennen auch aus einer seitlichen Position, der sogenannten Trackview-Kamera, präsentieren lassen. Um diesen Joke zu aktivieren, geben Sie das Paßwort CMFOLLOW ein.



■ Verkehrte Welt

Falls Sie schon immer mal ein Autorennen aus der australischen Perspektive bewundern wollten, sollten Sie das Paßwort CMUPSIDE eingeben. Die nächsten Rennen fahren Sie "Down under" – nicht unbedingt gut spielbar, aber witzig.



■ TOCA-Duell

Um den versteckten TOCA-Modus (spiegelverkehrte Kurse) freizuschalten, geben Sie das Paßwort PATSCREAM ein. Erst wenn Sie diese Herausforderung gemeistert haben, sind Sie ein echter Tourenwagencrack und müssen sich somit TOCA 2 zulegen ...



TBWA

PLAYSTATION PRESENTS
**CRASH BANDICOOT 3
TIME WARP TOUR**



START: 11.12.98 *VERY SPECIAL GUEST: COCO*

**470 V. CHR. ROM • 1536 LONDON • 201 V. CHR. CHINA
XX ATLANTIS • 1916 VERDUN • 2450 V. CHR. ÄGYPTEN**

GRÖSSTES COMEBACK ALLER ZEITEN • ACTION UND FUN DER SUPERLATIVE • GENIALE 3-D- UND LIGHT-EFFECTS
PLAYSTATION-HOTLINE: 0190/578 578 (1,21 DM/MIN.) • www.playstation-europe.com

NAUGHTY DOG



UNIVERSAL
UNIVERSAL
INTERACTIVE STUDIOS
www.universalstudios.com

IT'S NOT A GAME

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
 is a trademark of Sony Corporation. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Crash Bandicoot 3: WARPED TM & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc.
All rights reserved. www.universalstudios.com. Developed by Naughty Dog Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

**CRA
TIM**



START

**470 V. C
XX ATLA**

*GRÖSSTES COME
PLAYSTATION*

NI

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
 is a trademark of Sony Corporation. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Crash Bandicoot 3: WARPED TM & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc.
All rights reserved. www.universalstudios.com. Developed by Naughty Dog Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

TOMB RAIDER III ADVENTURES OF LARA CROFT



Tomb Raider setzte einst Maßstäbe, der zweite Teil wurde von vielen als Mogelpackung angesehen und nun steht **Tomb Raider III** im Laden. Und obwohl es sich um einen weiteren **Aufguß** handelt, ist das Game nach wie vor fesselnd!

Artur Hoffmann



Nevada [1] Wüste von Nevada [2] Hochsicherheitstrakt [3] Area 51

1 Lara im Fernsehen, Lara in Buchform, Lara als Actionfigur, Lara als Modell, Lara als Duschgel, Lara im Videoclip, Lara in der BILD-Zeitung, Lara in den Nachrichten. Wer in den letzten Monaten nichts von einer gewissen Lara Croft gehört hat, lebte in einer Gegend ohne Elektrizität, verbrachte die Zeit auf einer Forschungsstation in der Antarktis oder verdiente sein Brot als Muscheltaucher auf Bora Bora. Alle anderen erlebten derweil hautnah, wie aus einem echten Hype ein Mainstream wurde, für den sich sogar der Metzger an der Ecke interessiert. Nachdem die Lara-Manie endgültig totvermarktet wurde – selbst die alternden Fun-Rocker von den Ärzten haben sie zum Geldscheffeln zweckentfremdet – muß Core Design beweisen, daß *Tomb Raider III* mehr aufzuweisen hat, als nur eine junge, wohlproportionierte Polygon-Hauptdarstellerin.

Ansehnlich

Ein Meteorit stürzt auf die Erde, vernichtet alle Lebewesen und birgt ein Geheimnis, das allerlei

Gesindel anzieht. Die aus zwei Abenteuern als Sieger hervorgegangene Lara Croft ist mitten drin und macht sich in 19 Levels auf die Suche nach dem Himmelskörper. Ein Trainingslevel, sowie ein versteckter Einsatz rahmen Laras primären Auftrag ein.

Die überarbeitete Grafik repräsentiert nach wie vor den Stil, der die beiden Vorgänger zu Megasellern machte: Weit ausgedehnte 3D-Landschaften, dynamische Lichteffekte, ansehnliche Hi-Res-Darstellung und eine sauber dargestellte Polygondame, die sich geschmeidig über Stock und Stein bewegt. Eingefangen wird das Ganze durch eine Kameraführung, die seit dem ersten Teil landauf, landab als TR-ähnliche

Kameraperspektive bezeichnet wird. Um sich ein genaueres Bild von der Umgebung zu machen, genügt ein Druck auf die R1-Taste und die Freikamera wird aktiviert. Neu sind grafische Schmankerln wie z.B. sichtbarer Atem, herumfliegende Partonenhüllen oder Fußspuren im Schnee.

Als wäre aber die Zeit stehen geblieben, sind auch fast alle Mängel der Prequels übernommen worden. Im einzelnen sind das die unsauber zusammengefügte Texturen, die langen Ladezeiten sowie die teilweise unsaubere Kollisionsabfrage.

Die im Vorfeld hingegen vollmundig angesprochene, vom Schwierigkeitsgrad abhängige Speicheroutine, fiel wohl dem Weihnachtsgeschäft zum Opfer. Dafür setzten die Coder auf



FACTS & FEATURES

- ★ Nicht linearer Levelaufbau
- ★ Exzellente Zwischensequenzen
- ★ Perfekte Synchronisation
- ★ Starke Grafik
- ★ Verbraachte Spielidee
- ★ Nervige Analogsteuerung



BEWAFFNET.

PRINCE OF PERSIA



Indien [1] Dschungel [2] Tempelruine [3] Der Ganges [4] Kaliya Höhlen

das seit *Resident Evil* bekannte Speichersystem: Sie dürfen das Game an jeder beliebigen Stelle save – vorausgesetzt, Sie sind im Besitz eines blauen Kristalls.

Ausgedehnt

Auf Ihrem Weg zum häßlichen, aber um so gefährlicheren, Endgegner der in der Antarktis wartet, bereist die wackere Heldin Indien, Nevada (Area 51), London und den Süd-Pazifik. Neu ist hier die Tatsache, daß Sie nach den vier

Eröffnungsleveln selbst entscheiden, in welcher Gegend Sie weitersuchen möchten. Ähnliche Situationen kommen aber auch im Spiel vor: Je nachdem welche Richtung Sie einschlagen, treffen Sie auf andere Gegner, finden verschiedene Power-Ups oder entdecken neue Secrets. Somit lohnt es sich immer wieder, das Game erneut durchzuspielen. Bevor Sie aber soweit kommen, müssen Sie sich mit zahlreichen Gegnern herumschlagen. Wie gewohnt rekrutieren sich die Feinde aus der Menschheit, dem Tierreich und

der Phantasiewelt. Doch nicht alles, was krecht und fleucht, muß erledigt werden. Bereits im allerersten Level treffen Sie z.B. auf Schimpansen, die Ihnen nicht an den Kragen wollen und dementsprechend friedlich behandelt werden sollten. Oder verbergen diese Tierchen ein Geheimnis?

Alle anderen bekommen aber Laras Waffenarsenal zu spüren: Neben dem altbekannten Equipment (Pistole, Harpune, Granatwerfer, etc.) verfügt die schießwütige Heldin in diesem

Galaxy Mega Play

Dreamcast
sofort lieferbar!!!

Grundgerät	a.A.
Controller	79,90
VMS Memory Card	69,90
RGB Kabel	39,90
Voltage Converter	29,90
Sega Rally 2	159,00
Pen Pen Triathlon	159,00
Virtua Fighter 3	159,00
Sonic 3D	159,00
Seventh Cross	159,00
D's Diner 2	159,00
Godzilla	159,00
July	159,00
Monaco GP - F1 Racing	159,00
Blue Stinger	159,00

PlayStation

inkl. Umbau - RGB Kabel
2. Controller - Mem. Card
12 Monate Garantie
nur 299,95

Boot Chip (Import)	12,95
RGB Kabel	19,95
Ersatzlaufwerk PSX	79,95
Pal Booster	49,95
X - Ploder	99,95

Software Importe

Ehrgeiz Jp	119,90
Suikoden 2 Jp	119,90
Tekken 3 Jp	49,95
Ridge Racer 4 Jp	109,90
Ridge Racer 4 L.Editi.	179,90
JogCon Controller	89,90

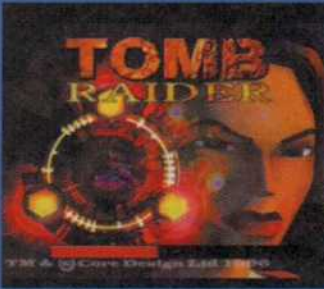
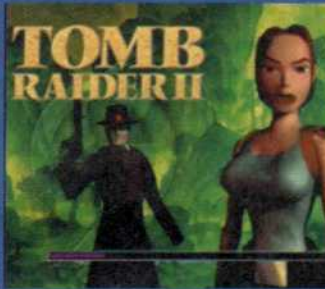
Tel: 02323 451885 Fax 459044

Händleranfragen unter
02323 - 991056



Süd-Pazifik [1] Küstendorf [2] Absturzstelle [3] Madubu Schlucht [4] Punatempel

What's new Pussycat?

			
	Tom Raider	Tom Raider II	Tom Raider III
Plot:	Lara sucht an wechselnden Schauplätzen nach dem Scion.	Lara sucht an wechselnden Schauplätzen nach dem Dolch von Xian.	Lara sucht an wechselnden Schauplätzen nach dem Meteoriten.
Lara-Mania-Faktor:	Hoch	sehr hoch	niedrig
Gegnerdichte:	extrem niedrig	niedrig	durchschnittlich
Bewaffnung:	Pistole, Pump Gun, Magnum, Uzi	Pistole, Pump Gun, Magnum, Uzi, Harpune, Granatwerfer, Fackeln, Maschinengewehr	Pistole, Pump Gun, Uzi, Harpune, Granatwerfer, Fackeln, Maschinengewehr, Desert Eagle, Raketenwerfer
Moves:	laufen, springen, hangeln	laufen, springen, hangeln, klettern	Laufen, springen, hangeln, krabbeln, klettern, spurten
Puzzles:	Suche A, bringe es nach B, dann öffnet sich C.	Suche A, bringe es nach B, dann öffnet sich C.	Suche A, bringe es nach B, dann öffnet sich C.
Speichervorgang:	Nur bei den blauen Kristallen.	Jederzeit.	Falls im Besitz blauer Kristalle, jederzeit.
Wichtigste Neuerungen:	-	Dynamische Lichteffekte, Aussenlevel	High-Res-Grafik, neue Texturpalette, Echtzeit-Lichteffekte
Besonderheit:	-	Neue Klamotten, wippender Pferdeschwanz, Fahrzeuge, Trainingslevel, Unterwasserkämpfe	Neue Klamotten, wippender Pferdeschwanz, Fahrzeuge, Trainingslevel, Unterwasserkämpfe, nicht linearer Levelaufbau

Abenteuer auch über einen Raketenwerfer und eine Desert-Eagle-Pistole. Mit dabei sind natürlich auch die Fackeln, die aufgrund der in manchen Abschnitten fast schon nervtötenden Dunkelheit eminent wichtig sind. Vielleicht sollte die Protagonistin im nächtlichen London die Sonnenbrille abnehmen...

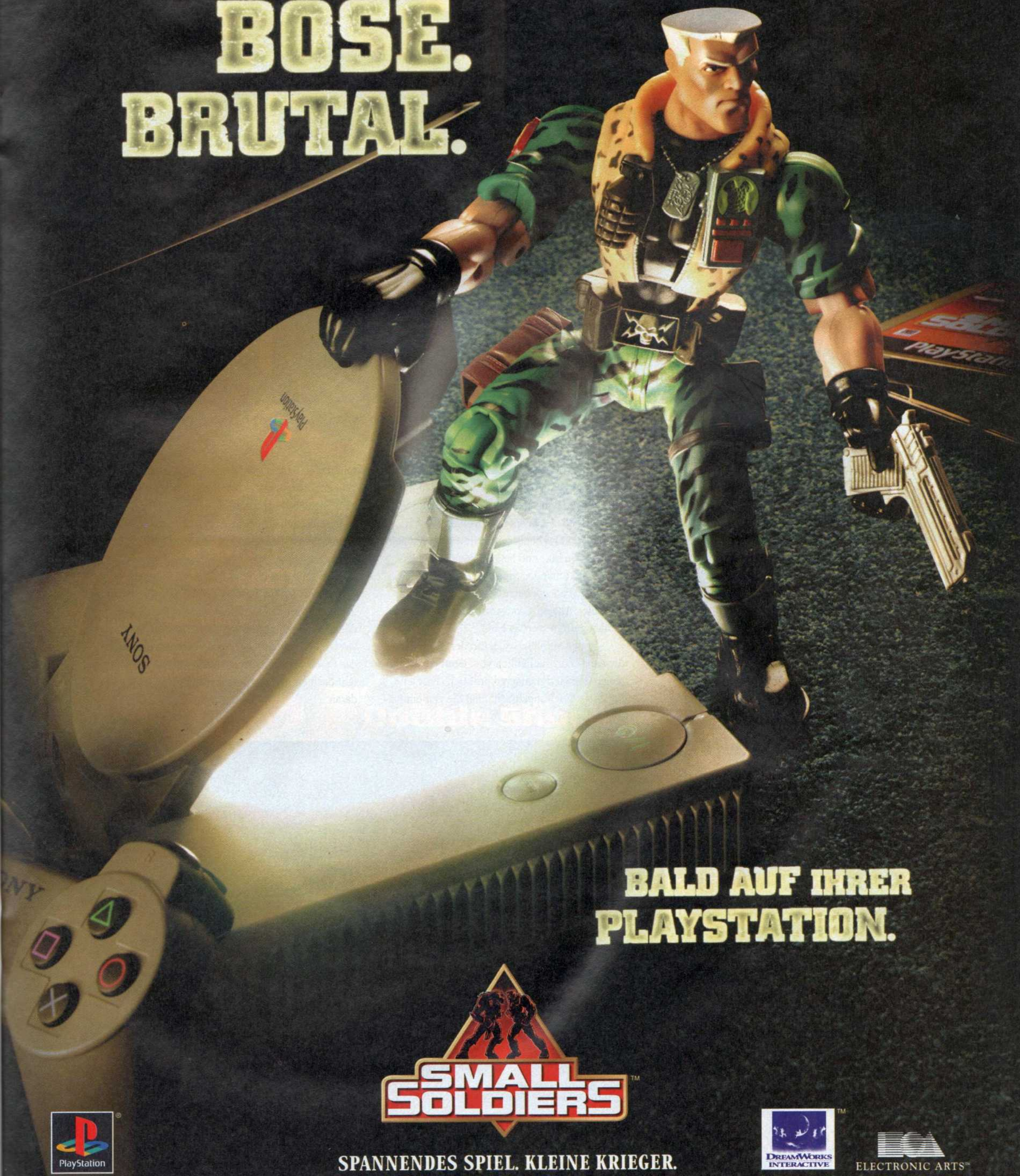
Akrobatisch

Da das Game nicht nur aus Kampf besteht, müssen Sie wieder mal jede Menge akrobatischer Sprungeinlagen einlegen, Kisten verschieben und Items aufsammeln. Beim Umlegen der



[1] In Kürze machen wir die St. Pauls Kathedrale unsicher. [2] Unsere Suche hat ein Ende. [3] Bei Spurts wird Ihnen die Kondition angezeigt.

**BEWAFFNET.
BÖSE.
BRUTAL.**



**BALD AUF IHRER
PLAYSTATION.**

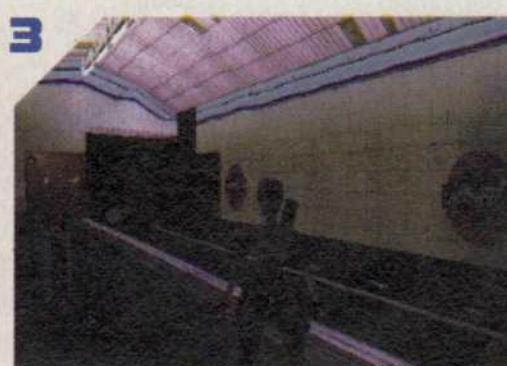
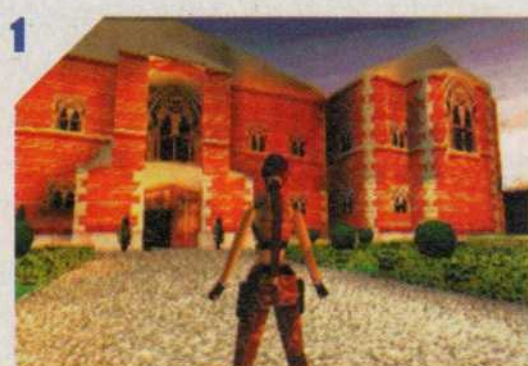


SPANNENDES SPIEL. KLEINE KRIEGER.





Antarktis [1] Antarktis [2] RX-Techs Bergwerk [3] Die vergessene Stadt Tinnos [4] Höhle des Meteoriten



Boni [1] Trainingslevel [2] Extralevel All Hallows

[1] Hat die U-Bahn schon wieder Verspätung? [2] Endlich ein blauer Speicherkristall.



[1] Die Zwischensequenzen spinnen den Handlungsfaden weiter. [2] In der Area 51 treffen Sie auf gemeine Laserbarrieren. [3] Dieser Gegner hat keine Chance.

unzähligen Schalter fällt auf, daß Lara immer noch fast pixelgenau positioniert werden muß. Da das Mädel das letzte Jahr nicht untätig verbrachte, beherrscht sie neue Moves wie z.B. sprinten und krabbeln und beim Herumhangeln darf sie nun hin- und herschwingen. Trotz der optionalen analogen Steuerung sollten Sie mit dem Digi-Pad spielen, da die Dame nur von absoluten Analog-Cracks auf den schmalen Pfaden geführt werden kann.

Ähnlich verhält es sich mit der Motivation, die nahezu ausschließlich vom deutlich angehobenen Schwierigkeitsgrad profitiert. Fast jede Falle ist so fies angebracht, daß Sie erst einmal

rein laufen. Haben Sie die Gefahr lokalisiert, geht es solange weiter bis Sie an der nächsten gemeinen Stelle ableben. Von einer Vereinfachung, die sich aufgrund von Erfahrung oder Routine einstellen sollte, ist weit und breit nichts zu spüren.

Die Tatsache, daß das Blut der erledigten Gegner aus USK-Konformität (TR III ist ab 12, der Vorgänger ab 16 Jahren) lilafarben ist, dürfte wohl nur ausgesprochene Splatter-Fans stören. Uns fiel der Unterschied nur zu Beginn des Spiels auf, im späteren Verlauf dachten wir nicht mehr daran.

pat



TOMB RAIDER III

meine Meinung: Der dritte Teil der schießwütigen Archäologin hat immer noch Klasse. Allerdings stören leider auch zahlreiche Mängel - vor allem die aufgewärmte Story, die nicht gerade intelligenten Puzzles sowie die noch immer durchschimmernden Texturen geben Anlaß zur Kritik. Trotzdem macht mir das Game Spaß - das liegt vor allem an der gewohnten Steuerung und dem Gefühl, Lara gut zu kennen. Gewohntes spielt sich einfach leichter.

Artur Hoffmann

■ GENRE:	Action-Adventure
■ VERFÜGBAR AB:	Bereits im Handel
■ HERSTELLER:	Eidos Interactive
■ ENTWICKLER:	Core Design
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	2,0
■ GRAFIK:	1,5
■ SOUND:	1,5
■ PRÄSENTATION:	1,5
■ GAMEPLAY:	2,0
■ MOTIVATION:	2,0
■ PREIS/LEISTUNG:	1,5

GESAMT-
WERTUNG:

1,8

NEU!

Neu im Programm: Die Alternative zu allen Infrarot Pads
Multifunktionale Infrarot Schnittstelle (kompatibel zu allen
gängigen Steuereinheiten). Reichweite 5-6 Meter.

Remote Station

Unverbindl. Preisempf.
79,95 DM

Schließen Sie ihr Joypad, Lenkrad oder andere gängige Steuereinheiten an die Remote Station an.
Durch die auf Infrarottechnik basierende Sender/Empfänger Einheit, ersparen Sie sich
das lästige Durcheinander mit ihren Anschlußkabeln. Denn von nun an können Sie selbst bestimmen
an welcher Stelle im Raum Sie am liebsten spielen möchten. Noch dazu können Sie Ihre Konsole mit
allen Anschlußkabeln für den Joypadport im Hintergrund lassen.



120-1080 Block MEMORY CARDS

Memory Card mit 120 bis 1080 Blocks
Led Display
Formschönes Design
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben

Unverbindl. Preisempf.
39,95 DM

120
Blocks

Unverbindl. Preisempf.
59,95 DM

360
Blocks

Unverbindl. Preisempf.
89,95 DM

1080
Blocks



Double Shock Analog Controller

Erhältlich in 5 verschiedenen Farben
Transparent Look
Zielgenaues Steuern
2 Motoren Technik

Unverbindl. Preisempf.
39,95 DM



2 - 4 MEG MEMORY CARDS

30 - 60 Block Memory Card
mit physikalischem Speicher
Keine Kompression
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben
auch im Transparent Look erhältlich

Unverbindl. Preisempf.
29,95 DM

2 Meg

Unverbindl. Preisempf.
39,95 DM

4 Meg



Diese und viele weitere Produkte aus unserem Sortiment erhalten Sie in unseren SunStores
oder im gutsortierten Fachhandel

Exklusiv Vertrieb durch Sunflex

SUNSTORES

GAME SHOP
JUSSOW STR. 3
34125 KASSEL

GAME COMPANY
ACKERSTR. 34
40233 DÜSSELDORF

EUROGAMES
ALTFRIEDSTR. 1
44369 DORTMUND

GAME TOP
PLEISER DREIECK 139
53757 ST. AUGUSTIN

L.O.C.
IN DEN BREITWIESEN 4
69168 WIESLOCK

GAME TOWN
KAPUZIENER STR. 25 A
80337 MÜNCHEN

GAME STREET
CHRISTOPH STR. 28
86956 SCHONGAU

Bestell Service 02352/953350

Dreamcast bei uns erhältlich!



Händleranfragen erwünscht: Fax 02352/953280

Fälschen abweichen - Irrtümer Druckfehler Preisänderungen und Lieferung vorbehalten - Porto & Verpackung 9.90 DM

Sie möchten einen Sunstore eröffnen? Rufen Sie uns an 02352/95327



[1] Achtung, Stein-schlag: Zwei pfeilschnelle Kometen splitteren von einem Asteroiden ab, den Sie gerade zerbröseln haben.

[2] Die Kristall-Asteroiden erweisen sich als besonders resistent gegen die Lasersalven Ihres Raumschiffs.

[3] Stimmungsvolle, aufwendig animierte Hintergrundgrafiken lassen echte Weltraum-Atmosphäre aufkommen.

ASTEROIDS

Wiederbelebungsmaßnahmen für einen Klassiker der Videospiel-Geschichte: Mit *Asteroids* holt Activision einen der Urväter aller Weltraum-Shooter zurück auf die Bildschirme. *Michael Schmithäuser*

es war einmal vor langer Zeit: Zuhause auf den altentümlichen Spielkonsolen langweilte man sich mit der x-ten Pong-Variante zu Tode, weil man sein ganzes Taschengeld in Form einzelner Markstücke bereits am Anfang des Monats in der Spielhalle, in der Kneipe oder im Kino-Foyer verzockt hatte. Die Münzgräber jener Epoche beeindruckten den Spieler mit hochauflösender Liniengrafik in schönstem Schwarzweiß, richtungsweisenden Soundeffekten in Form von schrillen Piepstönen und fetziger Hintergrundmusik aus zwei Takten.

Einer dieser regelrechten Taschengeld-Staubsauger kam 1980 nach Deutschland, hörte auf den Namen *Asteroids* und zog eine ganze Generation von Zockern in seinen Bann. Man steuerte ein dreieckiges Etwas über den Bildschirm, das sich mit viel gutem Willen als Raumschiff identifizieren ließ. Dummerweise war das Schiff in einen Meteoritenschwarm geraten und es gab kein Entkommen. Und so flog man hektisch zwischen großen und kleinen Ge-

steinsbrocken herum, rotierte sein Schiff immer brav im Kreis herum und pulverisierte die bösen Asteroiden mit punktförmigen Lasersalven.

Ab und zu schaute ein unfreundlicher Außerirdischer in seiner fliegenden Untertasse vorbei – so etwas bezeichnete man seinerzeit als "Abwechslungsreichtum".

Trotz des simplen Gameplays – oder gerade deswegen – ist der angestaubte Klassiker einfach nicht totzukriegen. Das beweist die kunterbunte Neuauflage des Oldies, die Activision rechtzeitig zum Weihnachtsfest auf die verwöhnte 32-Bit-Gemeinde losläßt.

Deja-Vu-Erlebnis

Gleich nach dem Spielstart erliegen ältere Zocker trotz der effektgeladenen 3D-Grafik einem waschechten Deja-Vu-Erlebnis: Der Klassiker von einst wurde in Sachen Gameplay sorgfältig an den technologische Fortschritt angepasst, ohne daß das Spielgefühl von einst darunter litt. Wie in den guten alten Zeiten läßt sich



FACTS & FEATURES

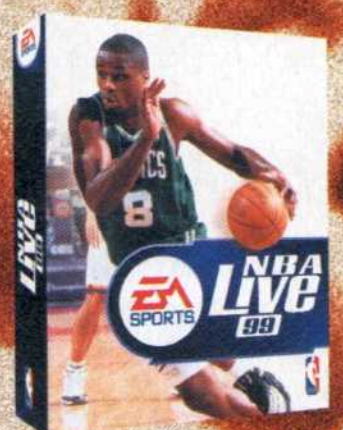
- ★ Neuauflage eines legendären Klassikers
- ★ Charme des Originals blieb erhalten
- ★ Hübsche, aufpolierte Grafik
- ★ Viele Power-Ups
- ★ Angestaubtes Spielkonzept
- ★ Knackiger Schwierigkeitsgrad

das Raumschiff um seine eigene Achse drehen, per Nachbrenner in Bewegung versetzen und per Hyperspace-Taste aus der Gefahrenzone beamen. Sogar die Aufhebung der Bildschirmgrenzen wurde in die neue Version integriert – wenn Sie über den oberen Bildrand hinausfliegen, kommen Sie am unteren Bildrand wieder heraus. Das gleiche gilt für die (immer noch punktförmigen) Lasersalven.

Um auch die jüngere Generation für den alten Klassiker zu gewinnen, haben die Entwickler jede Menge interessanter Extras eingebaut. Sporadisch auftauchende Kapseln enthalten Power-Ups in Form von Super-Schilden, Laserblitzen, Smartbomben oder Minen. Diese Goodies sind auch dringend nötig, wenn Sie das hektische Treiben auf dem Bildschirm überleben wollen. Die gigantischen Gesteinsbrocken zerbröseln nach einem Treffer in viele kleine

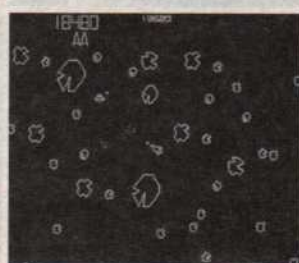
WOLLE BALLKONTROLLE

www.easports.com



© 1998 Electronic Arts. EA SPORTS, "If it's in the game, it's in the game" and the EA SPORTS Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Die NBA und die einzelnen NBA Team-Bezeichnungen, die auf oder in diesem Produkt verwendet werden, sind Warenzeichen, urheberrechtlich geschützte Designs und andere Formen geistiger Eigentums der NBA Properties, Inc. und ihrer jeweiligen Teams und wurden weder ganz noch teilweise ohne die vorherige schriftliche Genehmigung von NBA Properties, Inc. verwendet. © 1998 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Dolby und das Double-D-Symbol sind Warenzeichen von Dolby Laboratories. PlayStation und die PS-Symbole sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.

20 Jahre Asteroids



1978 kam ein Atari-Ingenieur namens Lyle Rains auf die Idee, ein Raumschiff gegen herumfliegende Meteoriten

kämpfen zu lassen. Das Konzept hinter dem Superhit beruhte auf den zwei Automaten *Planet Grab* und *Cosmos*. In ersterem mußten lediglich Planeten berührt werden, um Punkte zu sammeln. Zweites war als Zweispieler-Duell mit störenden Gesteinsbrocken ausgelegt. Ein durchschlagender Erfolg war keinem der beiden *Asteroids*-Urväter vergönnt.



Als *Asteroids* 1979 auf den Markt kam, war Atari vom Erfolg des Automaten so überrascht, daß es die aktuelle Produktion

des Spiels *Lunar Lander* stoppte und dessen Automatengehäuse flugs mit *Asteroid*-Platinen bestückte.

Während der 80er Jahre wurde *Asteroids* auf nahezu jedes verfügbare Videospielsystem konvertiert. Die Version für das Atari VCS 2600 wurde

ein Riesenhit. In den Spielhallen sorgte der Nachfolger von *Asteroids* mit dem Anhängsel *Deluxe* für Furore.



Seinen ersten Auftritt auf der PlayStation hatte *Asteroids* vor zwei Jahren als Bestandteil der Spielesammlung *Atari's Greatest Hits* von Midway/GT Interactive. Den Platz auf der schwarzen Nostalgiebox teilt sich die originalgetreue Schwarzweiß-Version mit weiteren zeitlosen Klassikern wie *Centipede*, *Battlezone* und *Tempest*.

(Bumm – Game over!), während die aufwendig animierten Asteroiden im 3D-Look eigentlich viel zu schön zum Abknallen sind. In Sachen Sound bekommen Sie deutlich aufgepeppte Original-Effekte zu hören.

Statt wie beim Original immer im gleichen Asteroidenfeld herumzukreben, müssen Sie in der Neuauflage fünf Zonen mit bis zu 15 Levels bewältigen. Besonders gute Schützen ballern sich den Weg in die auf der CD enthaltene Originalversion des Klassikers frei. Außerdem können Sie durch gute Leistungen das Angebot an Raumschiffen (anfangs stehen drei zur Auswahl) um einen besonders gut ausgestatteten Typen erweitern. Wer nicht gern alleine zockt, kann sich im simulierten Zweispieler-Modus mit einem menschlichen Mitspieler messen.



[1] Einfach blendend: Gleißend helle Lichteffekte in schillernden Farben.

[2] Spiel-Filme: Gerenderte Videosequenzen leiten auf den nächsten Sektor über.



Steinchen, die mit einem Affenzahn durch's Universum rasen. Die kleinste Unachtsamkeit genügt, und der Kontakt mit einem dieser interstellaren Geschosse kostet Sie ein Bildschirmleben.

Neben den Standard-Brocken machen Ihnen zahllose weitere Gegner das Leben schwer: Fiese Ufos attackieren Ihr Schiff mit gezielten Salven, organische Asteroiden geben Kaulquappen-artige Ekeltierchen frei, Kristall-Meteoriten zerbröseln erst nach anhaltendem Beschuß, und pfeilschnelle Kometen verbruzzeln die Schiffshülle in Sekundenbruchteilen.

Neu aufgelgegt

Auch grafisch hat das hektische Action-Spektakel einiges zu bieten. Wunder schön animierte Hintergrundgrafiken lenken hervorragend vom Geschehen ab

ASTEROIDS



meine Meinung: Im Gegensatz zu den total verkorsten Neuauflagen von *Galaxians* oder *Xenious*, haben es die Entwickler von *Asteroids* geschafft, den Charme des Originals zu konservieren. Doch das kann nicht darüber hinwegtäuschen, daß die Spielidee doch schon zwei Jahrzehnte auf dem Buckel hat: *Asteroids* ist und bleibt eine tumbe Baller-Orgie mit extrem hoch angesiedelten Schwierigkeitsgrad. Hardcore-Zocker und Nostalgiker können getrost zugreifen, jüngere Spieler sollten erst einmal antesten. *Michael Schmithäuser*

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

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

GESAMT-WERTUNG:

2,3

HAUT VOLL HIN. COOL BOARDERS 3

Runter kommen sie
alle – aber wie!
Mehr Boarder, mehr
Boards, mehr Strecken.
PlayStation ist
Hauptsponsor des deutschen
Völk-Snowboard-Teams.
PlayStation-Hotline:
0190/578 578 (1.21 DM/Min.)
www.playstation-europe.com



....technisch besser
denn je." (Next Level 10/98)



PlayStation Snowboard-Camp:
O.B. SESSION Eventreisen
Hotline: 0 62 49/90 55 99



DUAL SHOCK
Link-Kabel



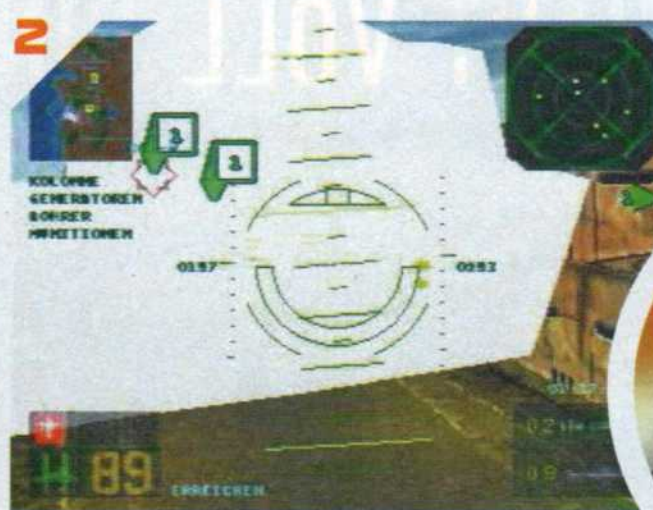
IT'S NOT A GAME



[1] Commodore 64? Super Nintendo? Sega Mega Drive? Nein, dieser Bildschirmschnappschuß wurde auf einer PlayStation angefertigt - ehrlich!

[2] Wenn Sie einen Gegner treffen, wird ein wahres Special-Effects-Feuerwerk abgefeckelt: Das ganze Objekt wird plakativ Weiß eingefärbt.

[3] Eine Explosion in all ihrer Pixel-Pracht.



INVASION



Die Erde wird von **Außerirdischen** angegriffen. Schwingen Sie sich in Ihren **Kampfgleiter** und schießen Sie die **Eindringlinge** dorthin, wo sie hergekommen sind - und dieses Spiel am besten gleich hinterher. *Michael Schmithäuser*



hilfe, die Außerirdischen kommen! Funsoft hat sich für seinen neuesten 3D-Shooter *Invasion* eine völlig neuartige Hintergrundgeschichte ausgedacht: Wir schreiben das Jahr 2093. Fiese Aliens vom Stamme der Kseits (kein Schreibfehler!) haben zehn Jahre lang mit der Erde kommuniziert und friedliche Absichten vor-

getäuscht. Doch jetzt fallen Sie über die gute alte Mutter Erde her. Nur ein mutiger Fighter-Pilot na-mens L. Roy bietet den Eindringlingen die Stirn und tritt ihnen mit Hilfe seines wendigen Kampfgleiters kräftig in den extraterrestrischen Hintern.

Wow! Wie innovativ! Auf ein Spiel mit einer derart unverbrauchten Story haben wir schon lange gewartet. Dieser Tatsache war sich Funsoft durchaus bewußt, und hat deshalb "aufwendigste" Lokalisierungs-Maßnahmen für den deutschen Markt getroffen: Die hübsch gerenderten Videosequenzen wurden mit deutschsprachigen Unterti-

FACTS & FEATURES

- ★ erbärmliche 3D-Grafik
- ★ furchterregend schwaches Gameplay
- ★ angestaubte Hintergrundgeschichte
- ★ tonnenweise Übersetzungsfehler



SPIELSTÄNDE	
Luftfeinde	000185
Erdfeinde	000000
Ziele	012000
Lebensbonus	000000
Schussbonus	000000
Zeitbonus	000000
Niveaupunkte	012185

[1] Hübsche Renderfilmchen bereiten den Spieler behutsam auf den nachfolgenden Grafik-Schock vor. [2] Gottseidank, das Spiel ist zu Ende. Jetzt wird abgerechnet. Wissen Sie, was "Erdfeinde" sind?



teln versehen. Allerdings wurde (wohl aus Zeitmangel) nur die Hälfte von dem übersetzt, was uns die bedeutungsschwangere Stimme der Erzählers zu sagen hat.

Nachdem der Held L. Roy von seinem Kommandanten die Einsatzziele erhalten hat ("Vernichten Sie dies, zerstören Sie das, blasen Sie dieses in die Luft, knallen Sie jenes ab, wir zählen auf Sie!"), folgt eine leckere Introsequenz und anschließend das nackte Grauen. Die 3D-Grafik von Invasion ist mit Abstand das Scheußlichste, was seit langem auf der PlayStation zu sehen war. Pixelige Gegner, langweilige Bauwerke und erbärmliche Special-Effects lassen den Blick des Spielers unwillkürlich zur Konsole wandern – es könnte ja sein, daß irgendein Scherzbold die PlayStation gegen ein Super-NES oder ein Sega Mega Drive vertauscht hat.

Die 15 Missionen sind eigentlich recht anspruchsvoll und abwechslungsreich, doch kein ambitionierter Spieler hält es länger als zehn Minuten in jenem undefinierbaren Pixelbrei aus, der sich "3D-Grafik" schimpft. Erschwerend hinzu kommen die träge Steuerung, die quälend langsame 3D-Animation und die lästig-häßlichen Gegner, die sich einfach nicht abschießen

lassen wollen. Als Sahnehäubchen obendrauf gibt's noch jede Menge Übersetzungsfehler wie "Hinden Sie die Kolonne..." oder "Lautstärkevomumen", sowie nette Stilblüten a la "Erdfeinde". Scheinbar handelt es sich dabei um

Aufheiterungsmaßnahmen für den Käufer des Spiels, der entsetzt feststellen muß, daß er gerade 100 Mark für eine schwarze Scheibe voller Mist ausgegeben hat.

pat



INVASION

m eine Meinung: *Invasion* ist eines der Spiele, bei denen die Darstellung des "Game Over"-Bildschirms wahre Glücksgefühle auslöst. Über die zum x-ten Mal recycelte Story könnte man ja noch hinwegsehen. Doch die undefinierbaren Pixelmassen, die den Augen des PlayStation-Spielers während des Games zugemutet werden, sind eine absolute Frechheit. Am Ende des Spiels werden unter anderem "Niveaupunkte" vergeben – in dieser Sparte würde *Invasion* einen negativen Wert einheimsen. *Michael Schmithäuser*

■ GENRE:	3D-Shooter
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	Funsoft
■ ENTWICKLER:	Microids
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	5,0
■ GRAFIK:	6,0
■ SOUND:	3,0
■ PRÄSENTATION:	2,5
■ GAMEPLAY:	5,0
■ MOTIVATION:	5,5
■ PREIS/LEISTUNG:	5,0
GESAMT-WERTUNG:	
5,0	



Sony Playstation
Neu

BREATH OF FIRE 3	99,90	MOTO RACER 2	99,90
BUST-A-GROOVE	89,90	N2O	89,90
C & C 2: GEGEN.	99,90	NHL '99	99,90
COLONY WARS 2	99,90	RACING SIM. 2	99,90
COOL BOARDS 3	99,90	SCARS	99,90
CRASH BANDICOOT 3	99,90	SMALL SOLDIER	99,90
DREAMS	99,90	SPYRO	99,90
FIFA '99	99,90	TEST DRIVE 5	99,90
FORMEL 1 '98	99,90	TOCA TOURING CAR 2	99,90
ODDWORLD: ABE 2	99,90	TOMB RAIDER 3	99,90
PREM. MANAGER '99	89,90	WILD ARMS	99,90



Sony Playstation
gebraucht

COLIN MC RAE	69,90
COLONY WARS 2	69,90
MEDIEVIL	69,90
NHL '99	69,90
SPYRO	69,90
TEKKEN 3	69,90
FORMEL 1 '98	69,90
STÄNDIG CA.: 400 GEBRAUCHTE TITEL AUF LAGER!	

BODY HARVEST	109,90
EXTREME G	99,90
F-ZERO X	119,90
FIFA '99	129,90
GLOVER	99,90
MADDEN '99	129,90
NBA LIVE '99	129,90
NHL '99	129,90
SCARS	119,90
TUROK 2	109,90
ZELDA	109,90



PIONEER DVD-505
INCL. REGIONALCODEUMRÜSTUNG
+ 3 FILME NACH WAHL
1399,90,-

ANGEBOTE!

BUST-A-MOVE 2	39,90	DESCENT 2	39,90
FORSAKEN	39,90	CRIME KILLER	39,90
RIVEN	49,90	ACTUA GOLF	69,90
CASINO 2	69,90	ISS PRO '98	79,90

749,90,-DM

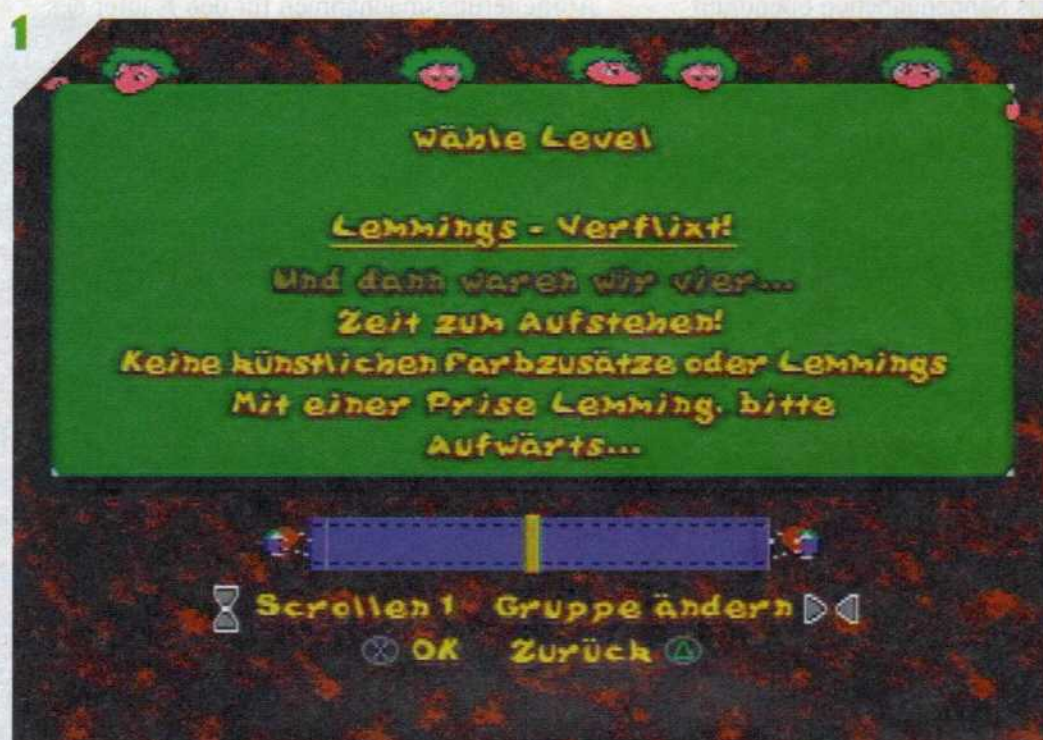


GODZILLA GENERATIONS	149,90
SEGA RALLY 2	149,90
VIRTUA FIGHTER 3	149,90
PEN PEN TRIATHLON	149,90
SONIC ADVENTURE	149,90

Versand & Laden:
Goethering 3
49074 Osnabrück
Tel.: 0541/33515-0
Fax.: 0541/33515-55
metropolis-gmbh@t-online.de
Händleranfragen erwünscht

Laden:
Jöllenbeckerstr.50
33613 Bielefeld
Tel.: 0521/124207

0541/33515-0



[1] Einfallsreichtum: Jeder der 209 Level wurde mit einem witzigen Spruch benannt.

[2] Baumeister: Zwei Builder sorgen mit einer Brücke dafür, daß die Karawane sicher über den Abgrund hinweglaufen kann.

[3] In der Introsequenz legen die Lemmings eine flotte Sohle hin.

LEMMINGS & OH NO! - MORE LEMMINGS

Was heißt hier "Oh No"? Endlich wurde einer der größten **Computerspiel-Klassiker** aller Zeiten auf die PlayStation übertragen. Wir begrüßen die niedlichen kleinen **Lemmings** mit einem kräftigen "Oh Yes!" auf unserer Konsole.

von Michael Suchthäuser



In diesem Jahr feiern die *Lemmings* ihren achten Geburtstag. 1991 erblickten sie als Hauptdarsteller in einem der größten Puzzle-Klassiker aller Zeiten das Licht der (Computer-)Welt. Getreu dem Motto "Genial einfach – einfach genial" landete die britische Softwareschmiede DMA Design (in PlayStation-Gefilden bekannt durch *Grand Theft Auto*)

mit dem fesselnden Knobel-Knüller ihren ersten großen Hit. Nach langer Wartezeit kommt nun endlich das legendäre Original auf der PlayStation heraus: Die kombinierten Level der ersten Folge *Lemmings* und des zweiten Teils *Oh No! More Lemmings*.

Alt, aber gut

Um die herzerliebtest animierten Pixelmännchen schadlos durch alle 209 Level zu bringen, müssen Sie viel Geduld, einen kühlen Kopf und ein gehöriges Maß an Reaktionsschnelligkeit

mitbringen. Aus einer Falltür purzeln bis zu 100 Lemmings heraus und marschieren stur in eine Richtung – egal, ob am Ende ein gähnender Abgrund, ein tödliches Wasserbecken oder ein glühender Lavasee auf sie lauert. Ihre Aufgabe als Spieler ist es, die selbstmörderisch veranlagten Tierchen durch vertrackte Levelkonstruktionen hindurch sicher zum rettenden Ausgang zu geleiten. Zu diesem Zweck können Sie einzelnen Lemmings eine von acht Tätigkeiten zuordnen. So



FACTS & FEATURES

- ★ Endlich das Original für die PlayStation
- ★ Anspruchsvolles Gameplay
- ★ Vertrackte Levelkonstruktionen
- ★ Unschlagbares Preis/Leistungsverhältnis
- ★ Technisch auf dem Stand von 1991

**YOUR
IMPORTANT
DEALER**

Alle Sendungen ab DM 50
Bestellungen bis
17Uhr gehen am
gleichen Tag zur
POST
* VERSA
NDKOSTE NF
RE#

NOV. 98)

0221-240 88 03 oder 0221-240 00 89

Bei jeder PlayStation-Software/Zubehörbestellung dabei: 15 aktuelle Sticker für Deine Memory-Cards!

Dreamcast

PlayStation

PlayStation

プレイステーション

Dreamcast



Dreamcast jp.....799,-
Controller.....99,90
Racing Controller.....109,90
Arcade Stick.....139,90
Keyboard.....109,90
VMS Memory Card.....59,90

Blue Stinger (Action-Adventure).....179,90
D2 (Horror Adventure).....179,90
Daytona 2 (Race).....179,90
Evolution (Rollenspiel).....179,90
Godzilla Generations (Action).....179,90
Ghoul Force (3D-Shooter).....159,90
Incoming (Shooter).....159,90
July (Adventure).....169,90
Monaco GP (Race).....179,90
Pen Pen Triathlon (Race?).....159,90
Seventh Cross (Adventure).....169,90
Sonic Adventure (3D-Adventure).....179,90
Super GT (Race).....179,90
Streetfighter III (3D-Fighting).....179,90
Virtua Fighter III (3D-Fighting).....179,90

NEOGEO POCKET

16bit CPU/160x152dot/16kbyte RAM/Kalender/Uhr
NEOGEO POCKET.....149,90
erhältlich in 8 Farben



carbon black
crystal white
platin silver
platin blue
platin white
platin gold
platin rose blue
marble blue

Netzteil(220V).....39,90
Linkkabel.....39,90

King of Fighters R-1 (Fighting).....99,90
Neo Geo Cup '98 (Sports).....89,90
Baseball Stars (Sports).....89,90
Pocket Tennis (Sports).....89,90
Samurai Spirits (Fighting).....99,90
Tsunagetebonn (Puzzle).....89,90
Arunchan (Simulation).....89,90

NINTENDO 64

NBA Hangtime, W.G.Eishockey, BlastCorps.....49,90
F1 Pole Position (Race).....89,90
1080° Snowboarding.....89,90
Mission Impossible.....119,90
Turk 2 (engl. PAL).....109,90
Zelda 64 (Adventure).....99,90
Shaker Pack incl. Memory.....19,90
Memory Card.....9,90

Infos & Preislisten auch per computergesteuertem Faxpoolabruf (0221-240 05 33 - anrufen und gewünschte Preisliste anfordern - wird dann zugefaxt!) oder per frankierten DIN A5-Rückumschlag!

Ab sofort liefern wir versandkostenfrei zzgl. 3DM NN-Gebühr Bestellungen unter DM 50 werden mit 10 DM Versandpauschale berechnet Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 30,- berechnet. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.

PlayStation + Dual Shock Controller.....249,00
PlayStation + 2. Contr. + Mem. Card.....299,00
PocketStation (PDA-jp).....89,90
Video-CD Adapter incl. RGB-Kabel.....229,90
Arcade Joystick (Namco).....109,90
Controller (Sony) schwarz, weiß.....29,90
Controller Dual-Shock (Sony) grau.....59,90
Controller Dual-Shock (Sony) schwarz, weiß.....69,90
Controller Dual-Shock (Sony) grün, blau.....69,90
Controller Digi-Dual-Shock (Hori) blau/grün/weiß.....49,90
Controller "Beatmania".....109,90
Controller NeGcon (grau, schwarz).....89,90
Controller JogCon (Namco).....99,90
CD-Case + Mickey's Wild Adv. oder Hercules.....49,90
CD-Case + Crash II od. V-Rally od. Toca.....49,90
Guncon.....89,90
Memory Card TMEG (EXONY).....19,90
Memory Card TMEG (Sony).....29,90
Multi Tap (Mehrspieler-Adapter).....69,90
Link-Kabel (verbindet 2 PlayStations).....29,90
RGB-Kabel + Stereo-Audio-Out + Video-Out.....29,90
RGB Umschaltbox (4-Fach).....99,90
Scorpion Gun (Blaze).....89,90
Controller-Verlängerungskabel.....19,90
X-ploder (Cheat-Cartidge).....99,90
Umbau (plus) in Verbindung mit Software.....50,00

Abe's Exodus (3D-Adventure 2.Teil).....99,90
ACM 1918 (Flight-Sim).....99,90
Apocalypse (3D-Shooter).....99,90
Akui - The Heartless (Jump 'n Run).....99,90
Atlantis (Adventure).....99,90
Azure Dreams (Rollenspiel).....109,90
B-Movie (Shooter).....99,90
Blaze & Blade (Rollenspiel).....99,90
Bomberman World (Action).....89,90
Brave Fencer Musashi us (Action-RPG).....139,90
Breath of Fire 3 (Rollenspiel).....99,90
Bregandine us (RPG).....139,90
Breath of Fire 3 Ltd.Ed. (Drachen 15cm, Pin.).....139,90
Bust-a-Groove (Dance-Action).....89,90
Clock Tower II us (Adventure).....129,90
Colony Wars/Vengeance (Space Combat).....99,90
Croc 2 (Jump'n Run).....99,90
Crash Bandicoot III (3D-Adventure).....99,90
Cool Boarders 3 (Snowboard-Action).....99,90
C&C II + Gegenschlag (Strategy).....99,90
Fifa 99 (Sport).....99,90
Fluid/Depth (Music-Adventure).....89,90
Flottenmanöver (Strategy).....99,90
Formel 1 '98 (Race) + Link-Kabel.....109,90
Future Cop LAPD 2100 (Action).....99,90
G-Darius (Shooter).....99,90
Ghost in the Shell (3D-Shooter).....99,90
Gran Turismo (3D Race).....99,90
Grand Stream Saga us (Rollenspiel).....129,90
Guilty Gear us (Action).....129,90
Heart of Darkness (Adventure).....99,90
Kagero us (Strategy-Adventure).....129,90
Karla us (Rollenspiel).....129,90

Lunar: the Silverstar us (RPG Januar).....159,90
Medevil (3D-Adventure).....99,90
METAL GEAR
Original Zippo* with Cigarettecase.....299,00
Chronograph* 599,- (*ltd. auf 1000 Stück weltweit)
Baseballcaps.....59,90 T-Shirts.....39,90 Pins.....19,90
Music (Musik-Editor).....99,90
NHL '99 (Eishockey).....99,90
Ninja (Adventure).....109,90
O.D.T. (Action-Rollenspiel).....99,90
Parasite Eve us (Adventure - Sept.).....129,90
R-Types (Shooter).....99,90
Resident Evil D.C us (Dual Shock).....59,90
Rival School us (Fighting).....129,90
Rockman Legends (Action).....129,90
Rogue Trip us (Strategie).....129,90
Saga Frontier us (Rollenspiel).....129,90
Small Soldiers (Action).....99,90
Soul Reaver (Adventure).....129,90
Spyro the Dragon (3D-Adventure).....99,90
Streetfighter Collection (2D-Fighting).....99,90
Tales of Destiny us (Rollenspiel).....139,90
Tekken III (3D-Fighting + Kicking).....139,90
Tenchu us (Adventure).....119,90
Test Drive 4x4 (Offroad-Race).....99,90
Test Drive 5 (Race).....99,90
Theme Hospital (Simulation).....99,90
Thunderforce 5 us (Shooter).....119,90
Toca 2 (Tourenwagenrennen).....99,90
Tomb Raider III (3D-Adventure).....99,90
Unholy War (Strategy-Beat'em up).....89,90
Wild Arms (Rollenspiel).....99,90
Xenogears us (Rollenspiel).....139,90

ANIME VHS-VIDEO

Armitage III Vol. 1-3.....je 39,90
Battle Angel Alita (dt).....29,90
Bubblegum Crises 1-4 (OmU).....je 49,90
Countdown Stories Vol.1-2 (OmU).....je 59,90
Devil Hunter Yohko 1-2 (OmU).....je 49,90
Ghost in the Shell (dt).....39,90
Gun Smith Cats Chapter 1-3 (OmU).....je 29,90
Lily Cat (OmU).....39,90
M.D.Geist Vol.1-2 (OmU).....je 39,90
Moldiver Vol.1-3 (dt).....je 39,90
Evangelion Box (OmU).....79,90
Evangelion (OmU) Ltd. Edition.....129,90
Pallador Vol.1-2 (dt).....je 39,90
Plastic Little (OmU).....39,90
Record of Lodoss War 1-4.....je 49,90
Streetfighter II TV Box 2-4.....je 59,90
Tekken (OmU).....39,90
The Hot Chick (OmU).....39,90

Beat Mania jp (DJ-Action).....129,90
Bishibashi Special jp (46 Spiele - Action).....109,90
Blue Breaker Burst jp (Action-RPG).....129,90
Bomberman Classic jp (Action).....129,90
Bomberman Fantasy Race jp (Race).....129,90
Bomberman Wars jp (Strategie).....129,90
Bugi jp (Action).....129,90
Bushido Blade 2 (3D-Fighting).....119,90
Capcom Generations 1-4 (Collection).....je 129,90
Chocobo's M. Dungeon jp (RPG - Square).....99,90
Chocobo's M. Dungeon 2 jp (RPG).....139,90
Dancing Blade jp.....139,90
Destrega jp (3D-Fighting).....139,90
Dragon Ball Z Final Bout jp (Fighting).....79,90
Ehrgeiz jp (3D-Fighting - Dezember).....139,90
Echo Knight jp (Adventure).....119,90
Etrian Odyssey jp (Rollenspiel).....129,90
Everlast jp (Anime-Adventure).....139,90
Fist of the North Star (Adventure).....139,90
Final Fantasy VIII (Rollenspiel - Dezember).....139,90
Final Fantasy VIII (Strategie).....129,90
Gran Turismo (Race) + Memory Card.....89,90
Gubbins (Puzzle).....109,90
Guardian Reel jp (Simulation/RPG).....149,90
Image Fight 8 X-Multi jp (Shooter).....109,90
King of Fighters '97 (Fighting).....129,90
Legend of the Hidden Star jp (RPG).....139,90
Lunar: the Silverstar jp (Rollenspiel).....139,90
Metal Slug (Jump'n Shoot).....129,90
Naruto: The Uchiha's 1/2 jp (Collection).....je 109,90
Pen Pen Triathlon (Race) (Anime-Adv.).....119,90
Vampire Hunter 2 jp (Horror-Adventure).....139,90
Burst Bubble 4 jp (Tütenspiel).....99,90
Rally de Africa jp (Race).....129,90
R-Types Delta jp (Shooter).....129,90
Rama jp (Adventure).....109,90
Ridge Racer 4 jp (Race-Dezember).....129,90
Samurai Shadow 1 & II (Beat'em Up).....139,90
Sakaban Basic 2 jp (Tütenspiel).....89,90
Streetfighter Zero 3 (Fighting).....129,90
Tales of Fantasy (RPG).....139,90
Touge Max 2 jp (Race).....129,90
U.P. jp (Puzzle).....109,90
Twinsbee RPG jp (Rollenspiel).....119,90
X-Men vs. Streetfighter jp (Fighting).....109,90

ACME
the game company

Deutschland: (Versand & Laden)
Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln-City
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81

Niederlande: (nur Versand)
Tyrellsestraat 13
NL - 6291 AK Vaals (Aachen)
Tel.: 0177 - 888 35 33 (e-plus)
D1, D2 und E2 folgen!

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

Fachhandelsanfragen erwünscht

NEU!!!





Die Geschichte der Lemmings

Seit ihrem Debüt im Jahre 1991 sind die niedlichen kleinen Nager in nicht weniger als acht Produktionen für verschiedene Systeme aufgetreten. Hier eine kleine Chronologie:

- 1991: *Lemmings* (Amiga, Atari ST, Macintosh, PC, Super Nintendo und Sega Mega Drive) - Das legendäre Original.
- 1992: *Oh No! More Lemmings* (Amiga, Atari ST, Mac und PC) - Das Sequel unterscheidet sich in Sachen Gameplay nicht vom Original.
- 1991-1994: *Holiday Lemmings* (Amiga, PC und Mac) - Die berühmten Weihnachts-Specials der Serie. Schneebedeckte Levels und Lemmings im Nikolaus-Kostüm.
- 1993: *Lemmings 2: The Tribes* (Amiga, Atari ST, PC, Sega Mega Drive und Super Nintendo) - Geringfügig geändertes Spielkonzept, aber sonst alles beim alten.
- 1995: *All New World of Lemmings* (Amiga und PC) - Deutlich aufpolierte Grafik und komplexeres Gameplay mit Kampfeinlagen.
- 1995: *Lemmings 3D* (PlayStation und PC) - Der erste Auftritt der Lemmings auf der PlayStation - diesmal in schickem 3D.
- 1996: *Lemmings Paintball* (PC) - Die Lemmings erobern Windows.
- 1996: *Lomax in Lemmingland* (PlayStation) - ein 2D-Jump'n-Run mit einem Lemming namens Lomax in der Hauptrolle.



Ganz schnell die Walker zu Floatern umwandeln, und schon gleiten sie an ihren Regenschirmen sanft in Richtung Boden.

hör' ich auf!" In Sachen Präsentation wirkt *Lemmings* wie eine Reminiszenz an die Computerspiele der frühen 90er Jahre - bis auf ein paar nette Videosequenzen entspricht die PlayStation-Variante auf den letzten Pixel genau dem angestaubten Original. Allerdings fragt man sich in Zeiten von 3D-Grafik, Lichteffekten und feinsten Texturen, wie es die Entwickler damals geschafft haben, aus so wenigen Pixeln so putzige Animationssequenzen zu zaubern. Da *Lemmings*

absolut für eine Steuerung mit der Maus prädestiniert ist, wird selbstverständlich auch die PlayStation-Maus unterstützt. Doch auch Besitzer eines Analog-Pads steuern den Auswahl-Cursor schnell und zielsicher über den Bildschirm. Mit einem rein digitalen Controller kommt dagegen garantiert Frust auf.

Ein echtes Schnäppchen

Angesichts der unveränderten 16-Bit-Optik hat Psygnosis einen fairen Zug gemacht und wirft den Klassiker für weniger als 50 Mark auf den Markt - das macht einen durchschnittlichen Level-Preis von nicht mal 25 Pfennig. Wer bei diesem Suchtspiel nicht zugreift, ist selber schuld.

af



graben sich "Basher", "Miner" und "Digger" durch Wände und Böden hindurch, sprengen "Bomber" in Kamikaze-Manier den Weg frei, und errichten fleißige "Builder" lebensrettende Brücken. Nur wenn Sie die oft in nur geringer Zahl zur Verfügung stehenden Spezialisten richtig einsetzen, gelangen Sie in die nächste Spielstufe.

Technik pfui, Gameplay hui

Anfangs werden Sie behutsam an das Spielkonzept herangeführt, doch spätestens ab Level 10 werden Ihre kleinen grauen Zellen ganz schön beansprucht. Gerade deswegen wird folgende Lüge garantiert nicht ausbleiben: "Nur noch den einen Level, dann

LEMMINGS

meine Meinung: Ich kann es nicht fassen, wie sehr mich die alte Spielidee immer noch an den Bildschirm fesselt. Trotz Pixel-Grafik und Schauer-So-und konnte ich nicht damit aufhören, die putzigen kleinen Nager vor dem sicheren Verderben zu retten. Anders als bei typischen Nostalgie-Sammlungen à la *Namco Museum* dürften auch jüngere Spieler, die das Original nur vom Hörensagen kennen, einen Riesenspaß mit den Lemmings haben. Weiterer Kaufanreiz: Der günstige Preis von 50 Mark. *Michael Schmithäuser*

■ GENRE:	Geschicklichkeit
■ VERFÜGBAR AB:	bereits erhältlich
■ HERSTELLER:	Psygnosis
■ ENTWICKLER:	Distinctive Developments
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	1,5	GESAMT-WERTUNG:
■ GRAFIK:	4,5	
■ SOUND:	3,0	
■ PRÄSENTATION:	3,0	
■ GAMEPLAY:	1,0	
■ MOTIVATION:	1,0	
■ PREIS/LEISTUNG:	1,0	

1,9

Warum zahlen Sie Porto ? -> Lastschrift = Portofrei*

Dreamcast zu Weihnachten ! Ladenlokal

Jedes Spiel 159.-
Godzilla Generat.,
Virtua Fighter 2,
Sega Rally 2, July,
Seventh Cross,
Pen Pen Triathlon



PC, PlayStation, Nintendo 64, Dreamcast

Am Stadtgraben 50
Im Pavillon Stadtmitt
48143 Münster

Mo-Fr 10.30-19.00
Sa 10.30-14.00

CROSS

Computersystems GmbH

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
am Alpha-City-Center
44143 Dortmund

Mo-Fr 11.00-19.00
Sa 11.00-14.00

Versand Dortmund

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 245.-
Multi-PSX (JP/US) 289.-
Umbauchip (JP/US) 39.-
Umbau v. CROSS 49.-

Pad in Farbe 19.-

Infrarot Pads 2 Stück 69.-

Multi Tap 69.-

Mouse 59.-

Memory 1 MBit 19.-
Memory 8 MBit 44.-
Memory 24 MBit 69.-
Memory 48 MBit 89.-

ASCII Pad 55.-

G-Con 45 Pistole 79.-

Predator Pistole 49.-

RGB Scart Kabel 19.-
Link-Kabel 19.-
Pad-Verlängerung 10.-
DualShock Verl. 19.-

PSX Software

Fun & Sport-Spiele

Actua Soccer 3 89.-
Allstar Tennis 99 89.-
Big Air 89.-
Box Champions 89.-
Cool Boarders 3 89.-
FIFA Soccer 99 89.-
ISS PRO 98 94.-
John Madden NFL 99 89.-
Libero Grande 89.-
NBA Live 99 89.-
NHL Hockey 99 89.-
Pro 18: World Tour Golf 89.-
Psybadek 89.-
Tiger Woods 99 89.-
Victory Boxing 2 84.-
Wayne Gretzky Hockey 69.-

Adventures & Rollenspiele

Alundra 89.-
Atlantis 89.-
Blaze 'n' Blade 94.-
Breath of Fire 3 89.-
+ T-Shirt+Pin+Drache 109.-
Dreams to Reality 84.-
Final Fantasy 7 99.-
MediEvil 89.-
Wild Arms 89.-

Geschicklichkeitsspiele

Bust a Groove 89.-
Fluid 79.-
Music 89.-
Pro Pinball Timeshock 59.-
Pro Pinball Big Race 89.-

Action-Games

5th Element 89.-
Akuji - The Heartless 94.-
Apocalypse 89.-
Asteroids 3D 79.-
Batman & Robin 79.-
Blast Radius 69.-
Ninja 89.-
O.D.T. - Or Die Trying 89.-
Point Blank 84.-
Rogue Trip 84.-
Streak 84.-
Tenchu 89.-
Tomb Raider 3 94.-
Ubik 84.-
Virus 89.-

PSX Hardware

Dual Shock 59.-

neGcon Pad 79.-

V3 Shock 139.-

Racer Shock 139.-

XPLORDER 79.-
Antennenweiche 29.-
PSX-Tragetasche 69.-
+ Controller + Memory

Namco Stick 99.-

ASCII Stick 89.-

JogCon PAD 99.-

Dominator Joystick 59.-

Analog Stick 109.-

PSX Software

Racing-Games

C3 Racing 79.-
Colin McRae Rally 89.-
Formel 1 '97 79.-
Formel 1 '98 99.-
Gran Turismo 89.-
Moto Racer 2 89.-
Motor Mash 39.-
Nascar 99 89.-
Need for Speed 3 89.-
Off Road Challenge 74.-
Powerboat Racing 49.-
Racing Simulation 2 89.-
San Francisco Rush 84.-
Test Drive 4 x 4 89.-
Test Drive 5 89.-
TOCA 2 89.-

Beat'em Up

Bio Freaks 79.-
Dynasty Warriors 74.-
Legend 89.-
Rival School 84.-
Tekken 3 99.-

Strategiespiele

C & C 2 Gegenschlag 84.-
Constructor + Memory 94.-
Devil's Dice 89.-
Future Cop LAPD 2100 89.-
Sentinel 2 79.-
Theme Hospital 89.-
War Games 89.-

Flug-Action

Ace Combat 2 84.-
Blast Radius 69.-
Colony Wars 2 89.-
V2000 89.-
Xenocracy 79.-

Jump'n Run

Asterix 89.-
Blasto 79.-
Crash Bandicoot 3 89.-
Heart of Darkness 92.-
Hugo 89.-
Lucky Luke 89.-
Oddworld Exoddus 84.-
Pitfall 3D 84.-
Small Soldiers 89.-
Spyro the Dragon 89.-
Wild 9 94.-

Unsere Spiele des Monats:

Crash Bandicoot 3
Der Wüstenfuchs jetzt in komplett 3D.
PLAYSTATION ZONE: Gesamt 90 %
PlayStation Magazin: Gesamt 1,4
nur **89.-**

Tomb Raider 3
Du kannst mich haben, wenn du willst!
nur **94.-**

Top-Angebote

C3 Racing 79.-
Formel 1 '98 99.-
MediEvil 89.-
Libero Grande 89.-

Spyro the Dragon 89.-
Racing Simulation 2 89.-
NBA Live 99 89.-
Tenchu 89.-

Platinum Edition 1
Formel 1, Mechwarrior 2, Tomb Raider, Resident Evil, Command & Conquer, Lemmings
je nur **45.-**

Platinum Edition 2
Hercules, Mickey's Adventures, Forsaken, MDK, Wipe Out 2097, Grand Theft Auto
je nur **49.-**

Platinum Edition 3
Air Combat, Crash Bandicoot 1, Destruction Derby 2, NBA Live, Micro Machines V 3
je nur **49.-**

Platinum Edition 4
Alien Trilogy, Soviet Strike, True Pinball, TOCA Touring Car Ch., V-Rally, Worms
je nur **44.-**

Platinum Edition 5
Porsche Challenge, Tekken 2, Spice World, Croc, Panzer General 2
je nur **49.-**

Die Top-Hits

FIFA 99
89.-

TOCA 2
89.-

Blaze & Blade
94.-

Breath of Fire
89.-

Apo-calyse
89.-

Oddworld Exoddus
89.-

Colony Wars 2
89.-

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

* Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Lastschrift, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). Post NN zzgl. 10.- DM, bei Lastschrift mit Kreditkarte ab 2 lieferbaren Artikeln (Euroscheck und NN frei (1 Artikel zzgl. 5 DM)). Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert. Nachnahme: Portofrei ab 200.- DM Bestellwert - Lastschrift: Porto und NN frei ab 2 Artikeln!

PlayTest



[1] Der Gegner schießt, unser Verteidiger läuft davon! [2] Haben Sie einen Wettbewerb gewonnen, erhalten Sie einen Pokal und schalten ein Team frei. [3] Schöne Perspektive, aber unspielbar. [4] Die Replays kennen wir aus der Vorversion.



ACTUA SOCCER 3

Mit vollmundigen Versprechen zieht Gremlin Interactive in die dritte Runde des beliebten Spiels "wer programmiert das beste Fußballspiel?". Angesichts der zahlreichen Ungereimtheiten, geht diese Auszeichnung mit Sicherheit nicht auf die Insel. *Artur Hoffmann*

das anziehendste Merkmal dieses Brit-Kicks ist nicht die Mitarbeit Oliver Bierhoffs, sondern die enorme Anzahl von Vereins- und Nationalmannschaften. Insgesamt stehen Ihnen 385 Clubs und 96 Nationalteams aus fünf Kontinenten zur Auswahl, die Sie im Freundschaftsspiel, einer Meisterschaft oder einem Pokalwettbewerb zum Sieg führen. Alle errungenen Pokale werden im Trophäenschrank aufbewahrt. Da das Game ganz klar für den britischen Markt programmiert wurde, dürfen Sie sich aber nicht nur mit den Teams aus der englischen Premier League, sondern auch mit unterklassigen Vereinen, bis hin zur vierten Liga, vergnügen. Einen weiteren Beweis für mißverstandenen Nationalstolz erkennen Sie daran, daß

die englische Nationalmannschaft ebenso hoch eingestuft wird, wie der Weltmeister Frankreich (jeweils acht Sterne) – der WM-Dritte Kroatien kommt dagegen nur auf sechs Sterne. Sehr seltsam...

Auch die Spielerkader sind alles andere als aktuell: Kohadad Azizi stürmt z.B. bei Bayern und Köpke ist noch Nationaltorwart. Noch seltsamer wird es in der US-amerikanischen Profi-

liga "NSL". Im Gegensatz zu allen anderen Ligen sind die Teamnamen frei erfunden. Und statt wie bei FIFA '99 können Sie diesen Mißstand trotz eingebautem Editor nicht beheben, da dieses Tool nur bei benutzerdefinierten Teams und Spielern zum Einsatz kommt. Ein weiteres dickes Minus.

Retro?

Wie es die Screenshots zeigen, ist die Grafik alles andere als superb und stört das Auge durch verwaschene Farben und ausgefranzte Spieler. Lediglich die Darstellung der 30 fiktiven Stadien ist in Ordnung. Das Schlimmste sind aber die gelegentlichen Ruckler und die unterschlagenen Animationssequenzen, die sich bei ausgedehnten Sessions einschleichen. Die

FACTS & FEATURES

- ★ 481 originale Mannschaften
- ★ 24 benutzerdefinierte Teams
- ★ niedrige KI
- ★ miese Soundkulisse



[5] Steaua Bukarest hat scheinbar Dortmunds alte Dressen geschenkt bekommen. [6] Unglaublich! Die Spieler in der Mauer sehen in die falsche Richtung. [7] Die Stadien sind gut designt und nicht immer ausverkauft.

Steuerung geht flott von der Hand und verschont Sie vor Tastenkombinationen, der Status des jeweiligen Spielers wird wie gewohnt durch ein Icon dargestellt. Zur Not begeben Sie sich ins Trainingslager.

Bei der KI sieht es weitaus schlechter aus: Als ob es nicht ausreichen würde, daß die CPU-Teams teilweise haarsträubende Fehler machen,

werden Sie auch noch von Ihren eigenen Außenverteidigern im Stich gelassen: Spielt der gegnerische Stürmer Ihren Libero aus, dauert es den Bruchteil einer Sekunde, bevor die außen angreifen. Diese Wartezeit reicht meist aus, um einen

lautstark bejubelten Gegentreffer zu kassieren.

Das britische Kommentatorduo ist ebenso leise wie langweilig, einzig der Aufschrei, sobald ein Spieler vor dem Tor auftaucht, macht Laune.

pat



ACTUA SOCCER 3



m eine Meinung: Was Gremlin Interactive hier abgeliefert hat erinnert mich stark an *adidas Power Soccer '98*: unzählige originale Teams und Spieler, aber mieses Gameplay, zahlreiche Spielmodi, aber schwache Gegnerintelligenz, viele intelligente In-Game-Optionen, aber fitzlige Grafik - die Stadien ausgenommen. So ist *Actua Soccer 3* keinen Deut weiter als der zweite Teil - ganz im Gegenteil, aufgrund der enorm langsamen Spielgeschwindigkeit kommt nicht einmal Arcade-Feeling auf.

Artur Hoffmann

■ GENRE:	Fußballsimulation
■ VERFÜGBAR AB:	Januar '99
■ HERSTELLER:	Acclaim
■ ENTWICKLER:	Gremlin Interactive
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-WERTUNG:

2,6



Alles für ihre PlayStation™

PSX-Bootchips*

für US und Japan
Unglaublich

4,99 DM

Für alle PlayStationmodelle,
mit ausführlicher Einbauanleitung

PlayStationumbauservice nur
29,00 DM

mit Garantieübernahme
innerhalb von 24 Std. nach Zusendung
erhalten Sie Ihre PlayStation
umgebaut per Express zurück
mit Garantie!

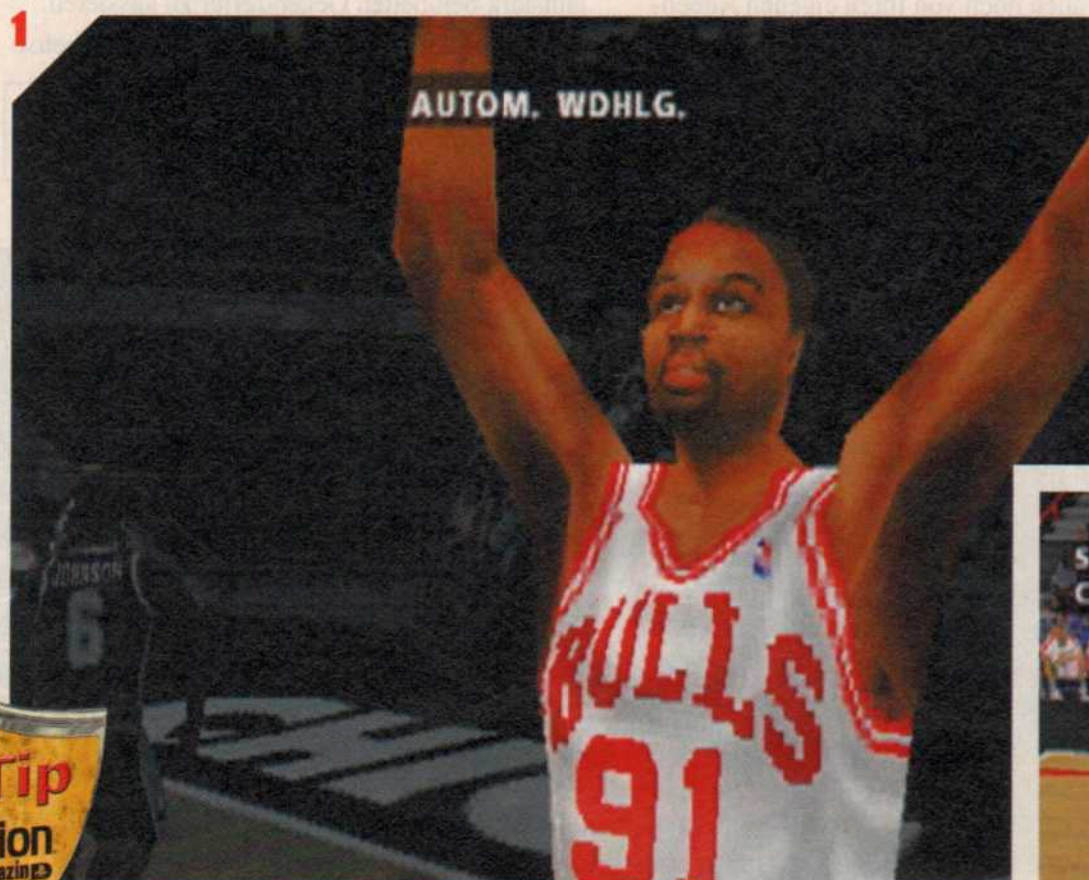
RGB-Kabel	8,99 DM
RGB-Kabel mit Audioanschluß	11,99 DM
1 MB Memory Card	9,99 DM
8 MB Memory Card	26,99 DM
24 MB Memory Card	59,99 DM
40 MB Memory Card	69,99 DM
PSX-Joypad	14,99 DM
PSX-Joypad Bunt	14,99 DM
Scorpion	65,99 DM
Exploder	89,99 DM
MB PSX-Dualshock	35,99 DM
MB Game-Booster	49,99 DM
RF-Unit	21,99 DM
Pal Booster	29,99 DM
Linkkabel	13,99 DM
Joypadverlängerung	8,99 DM
Steering Wheel für PSX/N64	119,99 DM

Händleranfragen erwünscht

Telefonische Bestellung unter:
Tel.: 0203 / 44 91 045
Bestellfax: 0203 / 44 91 046

Lieferung erfolgt ab Lager Moers
Rheinbergerstraße 17
47441 Moers

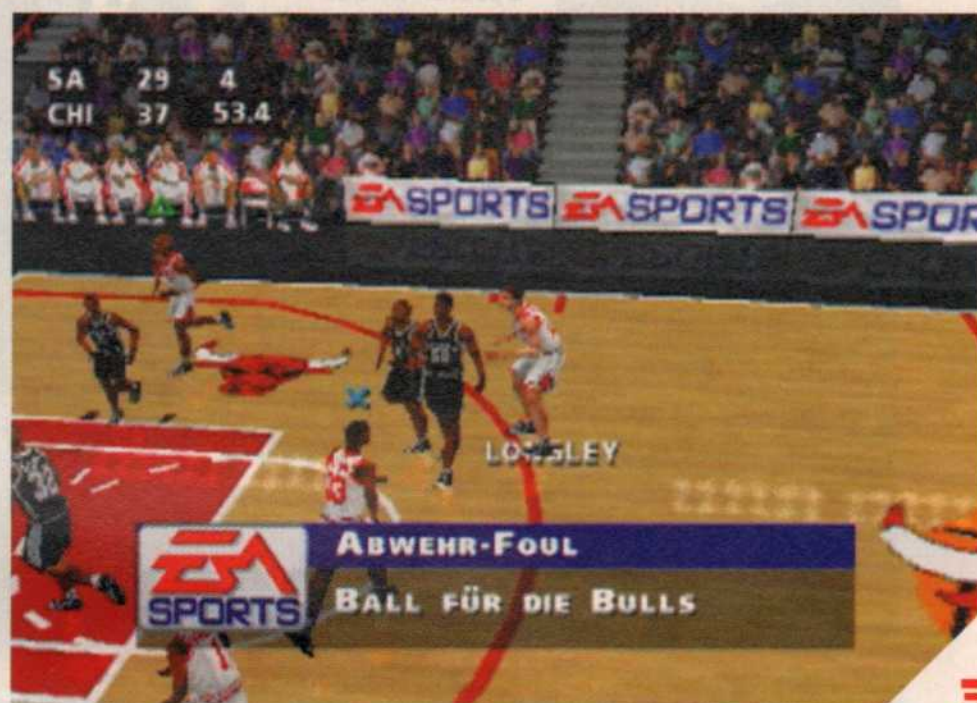
Lieferung nur gegen Nachnahme
+ Fracht und Verpackung



[1] Im umfangreich konfigurierbaren Replay erkennen Sie das Minenspiel.

[2] Die Spieler sehen Ihren realen Vorbildern zum Verwechseln ähnlich.

[3] Icons markieren die anspielbereiten Mitspieler.



NBA LIVE '99

EA Sports hat das Glück der **Tüchtigen**: Wie ist es sonst zu erklären, daß die Kanadier genau in dem Moment, in dem die **NBA-Spieler streiken**, mit der Neuauflage des seit **16bit-Zeiten** beliebten Klassikers **NBA Live** auf den Markt kommen? Es kann ja kaum besser laufen. *Artur Hoffmann*

nach der teilweise herben Kritik, die die kanadischen Entwickler im letzten Jahr einstecken mußten, leisteten sie sich bei **NBA Live '99** keine Fehler. Die Anzahl der Verbesserungen und Neuerungen ist so hoch, daß fast keine Parallelen zum letztjährigen Titel bestehen.

Real World

Wie in jeder modernen Basketballsimulation erwarten Sie alle NBA-Teams sowie beide All-Star-Mannschaften inklusive Spielerkader, Dressen, Logos, etc. Neben den bekannten

Modi Freundschaftsspiel, Saison, Play-Offs und Drei-Punkte-Wettbewerb stehen Ihnen ein Trainingslager sowie ein flottes Arcade-Match in bester **NBA Jam**-Tradition zur Auswahl. Mit an Bord sind auch diverse Managementoptionen

wie Spielertausch, Free Agents und ein Spieler- bzw. Mannschaftseditor (bis zu vier Teams). Die Krönung ist der Franchise-Mode, in dem Sie ein Team über mehrere Jahre steuern, wobei sich die Eigenschaften der Spieler weiterentwickeln.

Besondere Mühe gaben sich die Entwickler bei der Ausarbeitung der Spieler, die fast alle durch originale Gesichtstexturen zum virtuellen Leben erweckt wurden. Höhepunkt sind hierbei die unterschiedlichen Gesichtsausdrücke, die die Seelenlage der hochbezahlten Profis widerspiegeln: Nach einem coolen Dunk grinst der

FACTS & FEATURES

- ★ Alle originalen NBA-Teams
- ★ Arcade/Simulation/Trainingsmodus
- ★ Animierte Gesichter
- ★ Unzählige Statistiken
- ★ Deutscher Kommentator



Detaillierter geht es wohl kaum!

Schütze von einem Ohr bis zum anderen, ein Fehlwurf wird mit einer bösen Fratze quittiert und nach einem gelungenen Dribbling verzieht sich der Mund zu einem verschmitzten Lächeln. Diese Mimik kommt vor allem bei den filmreifen Replays zu Tage.

Um aber in diesen Genuß zu kommen, müssen Sie zunächst punkten. Und damit Ihnen dies nicht zu einfach von der Hand geht, wurde die KI optimiert. Um auf der höchsten Schwierigkeitsstufe zu bestehen, müssen Sie nicht nur die Steuerung (Icon-Passing-System) beherrschen, sondern auch die richtigen offensiven bzw. defensiven Spielzüge aufrufen.

Das alles geht aber nicht zu Lasten der Spielgeschwindigkeit, die trotz 3D-Grafik, an-

sehnlicher Lichteffekte und animierten Zuschauerreihen konstant hoch bleibt. Und das sogar im Multiplayer-Modus, in dem Sie mit bis zu sieben basketballbegeisterten Mitspielern um den NBA-Titel fighten. Da auch alle weiteren

Optionen wie z.B. benutzerdefinierte Regeln, ellenlange Statistiken und ausreichende Kamerapositionen in Ordnung sind, ist *NBA Live '99* das allerbeste PSX-Basketballgame.



NBA LIVE '99

m Meine Meinung: EA Sports gibt sich in diesem Jahr keinerlei Blöße. Nach den beiden exzellenten Eishockey- und Fußballneuaufgaben setzt auch die Basketballsimulation neue Maßstäbe. Animierte Gesichter, ein unschlagbares Gameplay und die nahezu perfekte 3-D-Grafik bürgen für semireale NBA-Action. In Kombination mit dem aufgebohrten Managementteil, dem brandneuen Trainings- bzw. Arcade-Modus und der optimierten KI bleibt auch die Langzeitmotivation erhalten.

Artur Hoffmann

GENRE:	Basketballsimulation
VERFÜGBAR AB:	Dezember
HERSTELLER:	Electronic Arts
ENTWICKLER:	EA Sports
SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-WERTUNG:

1,6

NEU! ab 3. Spielen Versandkostenfrei.

Öffnungszeiten:

Mo-Fr 10.00 - 18.30

Sa 10.00 - 13.00

Abholung in der Versandzentrale möglich.

<http://www.jet-stream.de>

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Lösungshefte ab 9,80 DM

Gewerbering 24 - 76351 Linkenheim bei Karlsruhe

Tel. 07247/94 61 70

Fax 07247/42 48

Angebote

Abe's Oddysee	DV	49,99	Colony Wars 2*	DV	89,99
Colony Wars	EV	49,99	C&C Gegenschlag 2	DV	89,99
Command & Conquer	DV	49,99	Constructor incl. Memory	DV	89,99
Crash Bandicoot	DV	49,99	Crime Killer	DA	79,99
Croc	DV	49,99	Dark Omen	PAL	84,99
Disruptor	DA	49,99	Deathtrap Dungeon	DA	99,99
Grand Theft Auto	DV	49,99	Diablo	DV	89,99
Hercules	DV	49,99	Dungeon Keeper*	DV	84,99
Lemmings	DV	49,99	Final Fantasy 7	DV	99,99
Mickes Wild Adventure	DV	49,99	Fluid	DV	84,99
Porsche Platinum	DV	49,99	Forsaken	DV	89,99
Resident Evil Platinum	DA	49,99	Frogger	DV	84,99
Road Rash Platinum	DA	49,99	Future Cop	DV	84,99
Soul Blade Platinum*	DA	49,99	Gex 3D	DA	69,99
Spice World	DV	54,99	Global Domination*	DV	89,99
Super Football Champ	DV	49,99	Golden Goal	DV	69,99
TOCA	DV	49,99	Gran Turismo	DV	89,99
Tomb Raider Platinum	DV	49,99	Heart of Darkness	DV	94,99
True Pinball	DA	49,99	HUGO	DV	94,99
V-Rally	DV	49,99	I.S.S. 98	DV	94,99
Wipe Out 2097 Platinum	DA	49,99	Jeremy Cross 98	DV	84,99
Worms	DV	49,99	John Madden NFL 99	DV	89,99
			Klonoa	DV	89,99
			Kula World	DA	89,99
			Libero Grande*	DV	89,99
			Lucky Luke	ML	89,99
			Master of Teräs Käsi	DA	69,99
			Medieval	DV	89,99
			Moto Racer 2	DV	84,99
			Mr. Domino	DA	84,99
			Nascar 99	DA	89,99
			Need for Speed 3	DV	89,99
			NHL 99	DV	89,99
			Ninja	PAL	99,99
			O.D.T.	ML	89,99
			ONE	DV	69,99
			Overboard	PAL	89,99
			Pet in TV	DV	79,99
			Point Blank	DA	79,99
			Populous - The 3rd*	DV	89,99
			Poy Poy	DV	89,99
			Premier Manager 98	DA	94,99
			Psybadek*	DV	89,99
			R-Types	DA	89,99

Breath of Fire 3



94,99 DM



89,99 DM

FIFA 99



89,99 DM



89,99 DM



89,99 DM



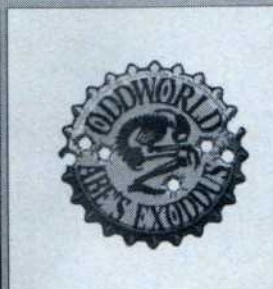
79,99 DM



94,99 DM



92,99 DM



84,99 DM



244,00 DM

54,99 DM

Rally Cross	PAL	79,99
Rascal	DV	89,99
Risiko	PAL	84,99
Riven	DV	94,99
Road Rash 3D	DV	89,99
Rosco McQueen	PAL	89,99
Rushdown*	DV	84,99
San Francisco Rush	ML	84,99
SCARS	DA	84,99
Sentinel Returns	DV	89,99
Small Soldiers	DV	89,99
Spyro the Dragon	DV	89,99
Streetfighter Coll.	PAL	84,99
Tai Fu*	DA	89,99
Tekken 3	DV	94,99
Tenchu	DA	94,99
Test Drive 4*4*	DV	89,99
Test Drive 5	DV	89,99
Theme Hospital	DV	89,99
Tilt	PAL	74,99
TOCA 2*	DA	89,99
Tomb Raider 3*	DV	99,99
Tombi	PAL	89,99
tommi mäkinen Rally	DV	89,99
Total Driving	PAL	94,99
Trash It	PAL	89,99
Treasure of the Deep	DA	89,99
Tunguska*	DA	84,99
Ubik*	DV	89,99
V2000*	DV	84,99
Victory Boxing 2	DA	84,99
Viva Football*	PAL	84,99
VR Baseball 99	DA	84,99
Vs	PAL	94,99
War Games	DA	84,99
WCW Nitro	DV	94,99
Wild 9's	DA	89,99
Wild Arms*	DV	79,99
Wrecking Crew	DV	94,99
WWF War Zone	DA	84,99
X-Men VS Street Fighter*	DV	89,99
Xenocracy	DV	84,99
Z	DV	79,99

Zubehör

120 Block Memory Card	54,99
360 Block Memory Card	69,99
720 Block Memory Card	79,99
BLAZE Memory Card 2MB	39,99
CD Reiniger	19,99
Control Station Pad A/F	19,99
Controller Dual Shock	44,99
Erazor Gun	79,99
Game - KIT Center	29,99
Game Buster	89,99
HF - Adapter	39,99
INTERACT Ultra Racer	79,99
INTERACT MaKO Pad	59,99
INTERACT Infrarot Pads	69,99
INTERACT V3 Racing Wheel	139,99
INTERACT Barracuda Analog Pad	44,99
Link Kabel	24,99
Master Pad	39,99
Memory Card 15 colour	19,99
RGB Kabel Gcon	34,99
RGB Scart Kabel	24,99
Scorpion Gun	74,99
SONY Analog Joystick	109,99
SONY Arcade Combat Stick	99,99
SONY Case	49,99
SONY Case & PAD & Memo 15	69,99
SONY CD Tasche	29,99
SONY Controller	29,99
SONY Controller Analog Dual Shock	59,99
Sony Controller Rauchgrau	29,99
SONY Controller Schwarz	29,99
SONY Controller Weiß	29,99
SONY G Con 45	79,99
SONY HF-Adapter	49,99
SONY Kopfhörer	29,99
SONY Leerhülle groß	3,99
SONY Leerhülle klein	3,99
SONY Maus	54,99
SONY Memory Card farbig	29,99
SONY Multi Tab	64,99
SONY NeGcon	79,99
SONY Spec. Ascii Pad	59,99
SONY Spezialized Joystick	84,99
Verlängerungskabel PSX Pad	24,99
Xploder	89,99

Turok 2 EV 109,99 DM
Zelda 64 DV 94,99 DM

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

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



[1] Einfahrt verboten: Zu Beginn der Meisterschaft stehen Sie noch sehr oft vor verschlossenen Türen.

[2] Flammendes Inferno: Auf der Strecke "Velocicano" geht's heiß her.

[3] Seltsame Gegenstände bevölkern die Strecken - hier eine riesige Flaschenpost.

[4] Immer schön cool bleiben: Diese wackelige Brücke führt über einen brodelnden Lavasee.



BUGGY

FACTS & FEATURES

- ★ Cooles Fahrgefühl
- ★ Sehr abwechslungsreiche Strecken
- ★ Geniales Bonussystem

Vier winzige Modellautos mit knatternden Mini-Motoren drängeln sich hinter der Startlinie. Da erfolgt auch schon das finale "Go!" – die Flitzer sind durch nichts mehr zu halten und schießen davon wie Raketen. Das rasante Quartett bahnt sich seinen Weg über mörderische Steigungen und Gefälle, fetzt vorbei an abgrundtiefen Schluchten, qualmenden Vulkankratern und gefährlichen Felsvorsprüngen. Auf der staubigen Piste wird gedrängelt, geschubst, geschnitten und gestoßen, was das Zeug hält.

Jagen Sie Ihr pfeilschnelles Modellauto über 15 atemberaubende Rennstrecken. **Buggy** von **Gremlin Interactive** ist die dreidimensionale Antwort auf **Micro Machines**. *Michael Schmithäuser*

Der Konkurrenzkampf ist unerbittlich – nur die nervenstärksten Piloten haben das Zeug zum Buggy-Weltmeister.

Mit *Buggy* präsentiert Gremlin einen PlayStation-Racer mit einem erfrischend anderen Spielkonzept. Statt PS-starken Tourenwagen

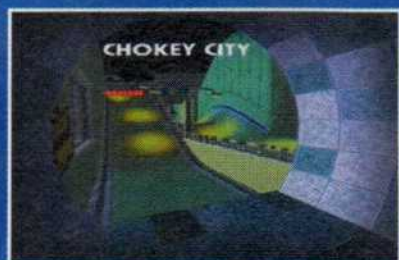
15 Kurse erwarten den Modell-Rennfahrer in *Buggy*.

Starke Kurse

Hier stellen wir fünf besonders interessante Modelle vor:



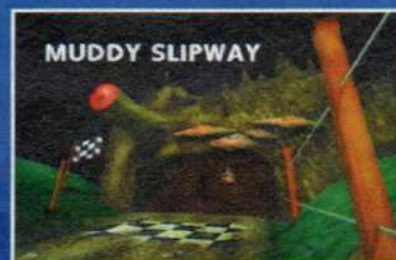
FUNGAL FREEWAY
Staubige Strecke mit scharfen Kurven, gefährlichen Mauern und drei Sprungschanzen. Der Kurs ist zudem gesäumt von riesigen Fliegenpilzen und umgeben von einer dichten Vegetation.



CHOKEY CITY
Strecke in Form einer "8", die sich durch das Geschäftszentrum einer Millionen-Metropole windet. Es geht durch eine Vielzahl von 90-Grad-Kurven und an einem geheimnisvollen Brunnen vorbei.



BUGGY BEACH
Feucht-fröhlicher Rundkurs auf einer einsamen Insel. Eine Wahnsinns-Sprungschanze führt direkt an einem hübschen Wasserfall vorbei. Jede Menge Felsen und riesige Flaschen bevölkern den Kurs.



MUDDY SLIPWAY
Ein ovaler Schlammkurs mit heftigen Steigungen und Gefällen. Überall lauern gefährliche Felsvorsprünge. Der Weg führt durch verschlungene Höhlensysteme und über eine wackelige Hängebrücke.



VELOCICANO
Eine heiße Verfolgungsjagd durch ein ausgetrocknetes Flußbett mit vulkanischer Aktivität. Es geht vorbei an Vulkankratern und über Lavaseen hinweg. Ein alter Azteken-Tempel dient als riesige Sprungschanze.

Heiße Schlitten

Die 16 Buggys unterscheiden sich stark voneinander.
Hier fünf besonders interessante Modelle:



Ein sehr einfacher Buggy – aufgrund seiner hervorragenden Bodenhaftung ideal für Einsteiger.

Geschwindigkeit: ★★
Beschleunigung: ★★★★★★
Bodenhaftung: ★★★★★★
Gewicht: ★★★



Dieser schwere Buggy beschleunigt ordentlich, fliegt aber beim kleinsten Fehler von der Strecke.

Geschwindigkeit: ★★★
Beschleunigung: ★★★★★★
Bodenhaftung: ★★
Gewicht: ★★★★★★



Klein, leicht, wendig: Der ausgewogene Allround-Buggy liegt auf der Straße wie ein Brett.

Geschwindigkeit: ★★★★★
Beschleunigung: ★★★★★★
Bodenhaftung: ★★★★★★
Gewicht: ★★★



Träge, schwer zu beherrschen, aber in der Endgeschwindigkeit so schnell wie kein anderer.

Geschwindigkeit: ★★★★★★
Beschleunigung: ★★★★★
Bodenhaftung: ★★★★★
Gewicht: ★★★★★★



Dieser Buggy ist zwar recht langsam, aber dafür räumt er alle Gegner souverän aus dem Weg.

Geschwindigkeit: ★★★
Beschleunigung: ★★★★★★
Bodenhaftung: ★★★★★★
Gewicht: ★★★★★★

Wir werden Ihnen das Fürchten lehren

Neu!

DRACULAS
GROSSES
VAMPIRLEXIKON



DM 49,95

Alles - wirklich alles – was es zum Thema Vampire Wissenswertes gibt, ist auf dieser CD! Deutschlands führender Vampir-Experte Arno Löb hat ein umfassendes Werk zu Vampir-Literatur, -Filmen, -Theaterstücken, -Musicals, -Opern und -Musik zusammengestellt, in dem der Wissensdurstige findet, was er begehrt. Bissige Filmausschnitte, Bilder, Fotos, Musik und Songs schaffen ein multimediales Lexikon, in dem das "Blättern" einfach Spaß macht.

Draculas großes Vampirlexikon

ISBN 3-7723-8641-5

DMV/Franzis-Verlag GmbH
Gruber Straße 46a
85586 Poing
Tel.: 08121/951-444
Fax 08121/951-697
Compuserve 106004, 2214
<http://www.franzis.de>

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

HIGHSCORE!
Bm.-Smidt-Str. 144
27568 Bremerhaven
0471/4 19 17 70

JOYSOFT SHOP
Am Wehrhahn 24
40211 Düsseldorf
0211/36 44 45

WOLLYWORLD
Viehofstr. 17
45127 Essen
0201/2 43 72 95

GAMESHOP
Katharinengasse 21
35390 Giessen
0641/79 17 94

COMPUTERSPIELE
Eickener Str. 14
41061 M'Gladbach
02161/18 30 93

JOYSOFT SHOP
Mathias Str. 24-26
50676 Köln
0221/9 23 15 45

BALI COMPUTER
Vorsalzer Str. 18
38259 Salzgitter
05341/30 14 00

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

PC FUN STORE
Galerie Wiener Platz
51065 Köln
0221/ 962 44 48

DNE JOY & GAME
Markt 17a
38364 Schöningen
05352/90 98 67

GAMESHOP
Ostwall 12
41515 Grevenbroich
02181/23 13 23

SOFTPRICE
Blondel Str. 10
52062 Aachen
0241/40 69 12

Joyprice
99.90



FIFA 99
KOMPLETT DEUTSCH
Fußballfieber Pur!

JOYSOFT SHOP
Münster Str. 11
53111 Bonn
0228/65 97 26

CHEOP'S SYSTEM
Kaiser Str. 54
53721 Siegburg
02241/6 80 45

JOYSOFT POINT
Siegemannstr.33-41
56068 Koblenz
0261/30 96 34

JOYSOFT SHOP
Fahrgasse 87
60311 Frankfurt
069/91 39 83 71

Joyprice
99.90



TOMB RAIDER 3
KOMPLETT DEUTSCH
Die Abenteuer der Lara Croft!

BECOM
Friedens Str. 19
63526 Erlensee
06183/90 05 11

MEDIACTIVE
Siegfriedstr.44
67547 Worms
06241/41 71 30

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

Joyprice
89.90



ACTUA SOCCER 3
KOMPLETT DEUTSCH
Dramatik und Spannung

TECHNO LAND
Sinnauer Str.56
73779 Deizisau
07153/829 90

FLÖSCH
EMMENDINGEN GmbH
Breisgau Str. 37
77933 Lahr
07821/94 23 14

FLÖSCH EMMENDINGEN
GmbH
Elzdamm 61
79312 Emmendingen
07641/58 04 161

SOFTPRICE
Friedleinsgasse 6
97877 Wertheim
09342/91 23 15

DOWNTOWN
BEI BÜCHER WALTHER
Schneebergerstr.19
08280 Aue
03771/23 520

DEMNÄCHST
AUCH
IN IHRER
NÄHE!

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

VERSAND & INFO TELEFON

Aachener Str. 1004, 50858 Köln

Tel: 0221/94 86 10 50

Fax: 0221/94 86 12 22

INTERNET-SUPERSHOP: www.joysoft.de

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.

oder mit High Tech vollgestopften Formel-1-Boliden lenken Sie kleine, funkferngesteuerte Modellautos über die Rennstrecken. Die Fahrzeugeigenschaften der winzigen Flitzer fallen durch ihre geringe Größe entsprechend aus: Beschleunigung von 0 auf 100 in drei Sekunden, traumhafte Kurvenlage, minimaler Bremsweg und maximale Steigfähigkeit. Und so bereitet es einen Heidenspaß, die Mini-Autos über die 15 abwechslungsreich gestalteten Kurse zu hetzen.

Für das abgefahrene Streckendesign haben sich die Entwickler ein Extralob verdient. Mit Ihrem Buggy umkreisen Sie den Krater eines aktiven Vulkans, machen die Straßen einer Groß-

stadt unsicher, fegen durch japanische Gärten oder heizen mit Vollgas durch verwinkelte Höhlensysteme. Jeder Kurs zeichnet sich durch hübsche Hintergrundgrafiken, nette Gags am Rande und mörderische Streckenführung aus. Schwindelerregend hohe Sprungschanzen gehören ebenso zu den Herausforderungen eines Buggy-Champions wie haarsträubende 90-Grad-Kurven und Achterbahn-mäßige Gefälle. Nette Details wie riesige Flaschenpost-Behälter am Strand, Monster-Insekten in der Sumpfwelt und Lavaseen im Vulkan-Level sorgen für Abwechslung. Das Sahnehäubchen sind jedoch die versteckten Streckenabschnitte und Abkürzungen, die erst nach der Aktivierung eines gut versteckten Schalters geöffnet werden.

Auch das Angebot an Buggy-Typen kann sich sehen lassen: Bei insgesamt 16 zur Auswahl stehenden Vehikeln ist garantiert das richtige für Sie dabei. Die Gefährte unterscheiden sich nicht nur im Design, sondern auch hinsichtlich Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigungsvermögen, Bodenhaftung und Gewicht. Anfangs müssen Sie sich mit einer Handvoll Mittelklasse-Buggys begnügen – die Top-Modelle "erfahren" Sie sich erst durch gute Rennergebnisse. Auch die Kurse werden erst nach und nach freigeschaltet. Nur wer die vorangegangenen Strecken mit einem Sieg bewältigt hat, darf seine Fahrkünste in den nächsthöheren Spielstufen auf die Probe stellen.

Wie jeder ordentliche Fun-Racer, wartet auch Buggy mit einer Reihe interessanter Power-Ups auf. Das Spektrum reicht vom Geschwindigkeits-Booster über temporäre Unverwundbarkeit bis hin zum Zeitstop, der sowohl die Uhr, als auch die Gegner einfriert. Doch diese Extras liegen nicht einfach auf der Strecke herum, sondern müssen mühsam erarbeitet werden. Überall auf den Kursen stehen verschiedenfarbige Tore herum. Nur wenn Sie die Tore in der richtigen Reihenfolge durchfahren, erhalten Sie das begehrte Power-Up. So müssen Sie beispielsweise für einen Tempo-Schub zunächst ein gelbes und anschließend ein rotes Tor passieren. Erwischen Sie aus Versehen eine andere Farbe, müssen Sie die Jagd nach dem Extra wieder von vorne beginnen. Bei zwei Farbkombinationen ist das noch zu verschmerzen, doch manche Extras erfordern vier oder mehr Kombinationen...

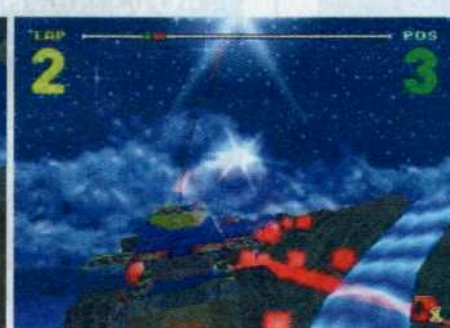
Jagd nach Power-Ups

Dieses geniale Power-Up-System trägt einen großen Teil zur Motivation bei. Doch auch die knallharten Gegner, die zahllosen Hindernisse und die furiosen Sprünge sorgen dafür, daß der Adrenalinspiegel in die Höhe schießt.

Abgerundet wird das Rennvergnügen durch drei Spielmodi: Zeitfahren, Meisterschaft und Zweispieler-Duell per Splitscreen. Zwei Meisterschafts-Varianten mit unterschiedlichen Bonustoren und diversen versteckten Zusatzkursen garantieren lang anhaltenden Spielspaß.

Gremlin's neuer Fun-Racer ist so gelungen, daß man ihn ohne Bedenken als *Micro Machines in 3D* bezeichnen kann. 3-2-1-Go!

mom



[1] Hoch oben über der Sumpflandschaft lauert eine gigantische Monster-Libelle.

[2] Gnadenloser Zweikampf: Erst das begehrte Power-Up ergattern (links), dann zum alles entscheidenden Sprung ansetzen (Mitte), und schließlich am Wasserfall vorbei durch die Lüfte gleiten (rechts).

[3] Tunnelsyndrom: In der engen Unterführung gerät jedes Überholmanöver zur Millimeterarbeit.

BUGGY



meine Meinung: Mit Buggy hat Gremlin Interactive endlich wieder ein absolutes Spitzenpiel auf die Beine – respektive Räder – gestellt. Neben der rasanten 3D-Grafik, den abwechslungsreichen Strecken und den vielen unterschiedlichen Buggys, hat es mir vor allem das ausgeklügelte Power-Up-System angetan. Bei der hitzigen Jagd nach dem richtigen Bonus-Tor stockt einem der Atem. Darüber hinaus sorgen jede Menge Extras für langanhaltende Motivation und Spielspaß ohne Grenzen.

Michael Trollhauser

■ GENRE:	Rennspiel
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	Gremlin Interactive
■ ENTWICKLER:	Gremlin Interactive
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-WERTUNG:

1,7

HASTA LA VISTA, BABY!



SONY PLAYSTATION



GAMES

ACTUA SOCCER 3 MIT O. BIERHOFF	KD	79,90
ALL STAR TENNIS '99	KD	89,90
ALUNDRA	KD	89,90
B-MOVIE	DA	89,90
BIO FREAKS	DA	89,90
BATMAN & ROBIN	KD	69,90
BOX CHAMPIONS (KNOCKOUT KINGS)	KD	89,90
BREATH OF FIRE 3 (01/98)	KD	85,90
BREATH OF FIRE SPECIAL EDITION	1/98	109,90
BUST A MOVE 4 (12/98)	DA	69,90
C3 RACING (12/98)	DA	84,90
CARDINAL SYN	KD	69,90
CENTPEDE	KD	84,90
COLIN McRAE RALLY	DA	89,90
COLIN McRAE + LENKRAD + PEDALE	KD	199,90
COLONY WARS: VENGEANCE	DA	69,90
COMMAND & CONQUER: GEGENSCHLAG	KD	89,90
COOL BOARDERS 3	DA	89,90
DODGEM ARENA	DA	84,90
DREAMS (12/98)	KD	89,90
FLOTTENMANÖVER	KD	85,90
FORMEL 1 '98	KD	99,90
FORMEL 1 '98 + RUMBLE LENKRAD	DA	219,90
FUTURE COP - LAPD 2100-	KD	89,90
G-DARIUS (12/98)	DA	89,90
GRAN TURISMO	KD	89,90
INT. SUPERSTAR SOCCER 98	KD	89,90
LEGEND	DA	79,90
LIBERO GRANDE	KD	89,90
MEDIEVIL	DA	89,90
MEGAMAN X4	DA	85,90
MOTO RACER 2	KD	89,90
MOTO RACER 2 + DUAL SHOCK PAD	KD	129,90
MUSIC - MUSICMAKER FÜR PSX	KD	89,90
N20	DA	79,90
NASCAR '99	KD	89,90
NBA LIVE 99	KD	89,90
NEED FOR SPEED 3	KD	89,90
NINJA	DA	89,90
O.D.T.	KD	86,90
PRO PINBALL - BIG RACE USA	DA	89,90
PSYDABEK	DA	84,90
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	KD	79,90
RIVAL SCHOOLS	DA	89,90
ROGUE TRIP	DA	89,90
S.C.A.R.S.	DA	69,90
SMALL SOLDIERS	KD	89,90
SPYRO THE DRAGON	KD	89,90
STREETFIGHTER COLLECTION	KD	85,90
TAI'FU (12/98)	DA	86,90
TEKKEN 3	DA	85,90
TEST DRIVE 4X4	KD	89,90
TEST DRIVE 5	KD	89,90
THE UNHOLY WAR	DA	79,90
TOCA 2	KD	89,90
VR BASEBALL 99	DA	79,90
WARGAMES	KD	89,90
WILD 9'S	KD	79,90
WWF WARZONE	KD	79,90

GAMES DES MONATS



NHL '99



FIFA '99



Apocalypse



Oddworld: Abe's Exodus



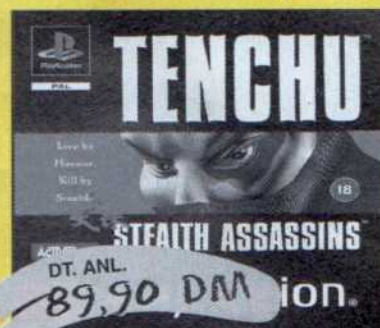
Constructor incl. Memory Card



Crash Bandicoot 3 (12/98)



Hugo



Tenchu



Tomb Raider 3
Lösungsbuch 19,95 DM



Blaze & Blade



TOCA 2 incl. Rumble-Lenkrad + Pedale



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 Eurocheck 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

Liegnitzer Str. 13

82194 Groebenzell

Telefon: 08142-59640

Telefax: 08142-54654

Bestellannahme:

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

SHOPS

WIAL Shop Augsburg

Karolinenstr./Ecke Karlstr.

Mo. - Fr. 9 - 13 Uhr und 13³⁰ - 18 Uhr, Sa. 9 - 12 Uhr

WIAL Shop Darmstadt

Adelungstr. 22

Mo. - Fr. 10 - 19 Uhr, Sa. 10 - 16 Uhr

WIAL Shop Neu Isenburg

Frankfurter Str. 147

Mo. - Fr. 10 - 13 Uhr + 15 - 19 Uhr, Sa. 10 - 14 Uhr

WIAL Shop Ingolstadt

Ballhausgasse 2

Mo. - Fr. 10 - 19 Uhr, Sa. 10 - 14 Uhr

WIAL Shop Gera

Kurt-Keicher-Str. 1

Mo. - Fr. 10 - 13 Uhr + 13.30 - 18.30 Uhr,
Sa. 9 - 13 Uhr

WIAL Shop Siegen

Siegstr. 55

Mo. - Fr. 10 - 18 Uhr, Sa. 10 - 14 Uhr

WIAL Shop Sonthofen

Blumenstr. 17

Mo. - Fr. 9³⁰ - 18³⁰ Uhr, Sa. 9³⁰ - 12³⁰ Uhr

WIAL Shop Balingen

Wilhelm Kraut GmbH

Bahnhofstr. 36

Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr, Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰ Uhr

ACCESSORIES

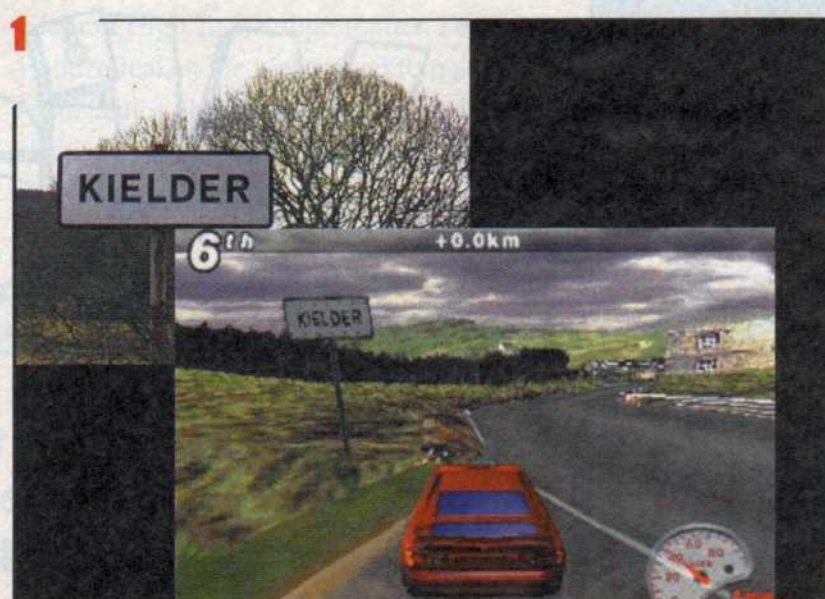
DUAL SHOCK CONTROLLER	DA	55,90
ERAZER LIGHTGUN (SCHWARZ OD. TARNF.)	DA	69,90
GAMEBUSTER CHEAT-MODUL	DA	79,90
GAMESTER II LENKRAD INCL. PEDALE	DA	109,90
GAMESTER "RUMBLE" LENKRAD	DA	149,90
INFRAROT PADS (2 STCK.)	DA	59,90
MEMORY CARD 16 MEG TRANSPARENT	DA	59,90
PSX JOYPAD TRANSP./GRAU/SCHWARZ	DA	24,90
RGB SCART KABEL	DA	19,90
SCORPION LIGHT GUN	DA	69,90
VIDEO GAME CONTROL GLOVE	DA	99,90
X-PLORDER CHEAT CARTRIDGE	DA	79,90



**DUAL SHOCK™
CONTROLLER**

PAL-Version

229,00 DM

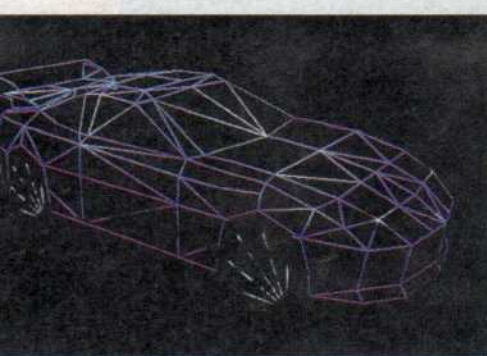


[1] Beim Streckendesign gingen die Entwickler sehr genau vor.

[2] 30 Strecken gilt es zu bewältigen.



C3 = CAR CONSTRUCTORS CHAMPIONSHIP RACING



nach *Gran Turismo* sehen wir die Welt der PlayStation-Racer mit anderen Augen: Lizenzierte Autos, exzellentes Streckendesign und außergewöhnliches Gameplay sind essentielle Bestandteile einer guten Simulation. Auf diese Zutaten setzt auch *C3 – Car Constructors Championship Racing* aus den Studios der *Total Drivin'*-Macher Eutechnyx: Karossen von Renault, Peugeot, Nissan, Mitsubishi, Toyota, Skoda und Marcos wollen auf amerikanischen (USA, Brasilien und Peru), europäischen (England, Rom, Monaco und Norwegen), asiatischen (China und Indonesien) und afrikanischen Kursen ausgefahren werden. Um das Spiel spannender zu machen, müssen Sie alle drei Kurse eines Landes gewinnen – teils bei Regen, Nebel oder gar in der Nacht. Als Belohnung werden neue Autos freigeschaltet. Fahren Sie aber in einen der nahezu in jedem Szenario vertretenen Flüsse, ist das Rennen vorbei. Die uns vorliegende Testversion interpretierte dies ein wenig anders und wertete nahezu jede Strecke, in der

FACTS & FEATURES

- ★ 24 lizenzierte Automobile
- ★ Exzellente Streckengrafik
- ★ Drei Bildschirm-Modi (Normal, Wide und 16:9)
- ★ Niedrige KI

wir ins kühle Naß tauchten, als siegreich beendet! Hoffentlich ist dieser Fehler in der verkaufsfertigen Version ausgemerzt.

Amateur oder Pro

Neben diesem Arcademodus erwartet Sie auch eine Championship-Variante. Hier beginnen Sie zunächst in der kleinen GTI-Amateur-Klasse, die Sie gewinnen müssen, um die nächsthöhere Rennserie freizuschalten. Als fahrbare Untersätze stehen Ihnen der Nissan Micra und ein Renault Clio 1.6 RXE zur Verfügung. Jedes dieser Autos darf vor dem Rennen umfangreich getunt und selbstverständlich auch gleich getestet

Ein **Mitsubishi GT 3000** überholt einen Nissan Skyline R und macht sich auf die Jagd nach dem führenden **Toyota Supra**. Nein, Sie haben *GT 2* nicht verpaßt – die Rede ist von ***Car Constructors Championship Racing***, kurz **C3**.

Artur Hoffmann

werden. Sind Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden, geht es mit dem ersten von fünf Rennen los. In diesem Stil brettern Sie über die Pisten Perus, Afrikas, Brasiliens und Indonesiens. Das Finale findet auf dem Kopfsteinpflaster des nächtlichen Rom statt. Stehen Sie am Ende immer noch vorne, erwarten Sie GTI-Pro-, High-Performance-, Amateur- und High-Performance-

Pro-Serien. Je besser Sie fahren, desto schneller werden die Gefährte, in denen Sie Platz nehmen dürfen.

Autozombies?

Angesichts der detaillierten Hi-Res-Streckengrafik ist es eine Schande, daß dem Autodesign nicht die gleiche Aufmerksamkeit geschenkt wurde. Beim Start sehen die Boliden aus, als kämen Sie direkt aus dem Showroom – nach zwei Runden Morast, Staub und Unfällen bietet sich immer noch das gleiche Bild. Lediglich die Scheiben nehmen etwas Schaden.

Während dieses Manko noch zu verschmerzen ist, schraubt die KI den Motivationsfaktor gnadenlos herunter: Die Lieblingsbeschäftigung

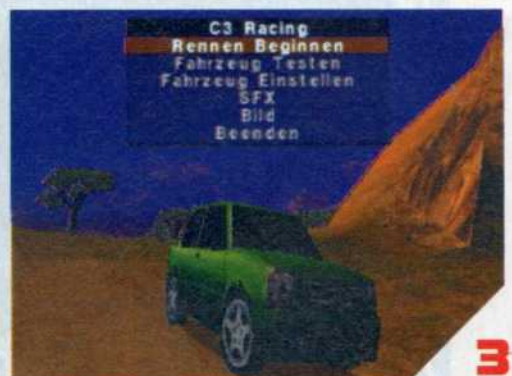


der fünf CPU-gesteuerten Karren besteht darin, Ihnen permanent ins Heck zu fahren, Sie in Kurven so zu berühren, daß Sie sich wie ein Kreisel drehen, sowie vor Ihnen Unfälle zu bauen, in die Sie blindlings reinfahren. Am witzigsten wird die ganze Sache, wenn Sie der Hintermann kurz vor dem Ziel gegen einen Pfosten drückt und Sie somit ein oder zwei Plätze verlieren – Frust pur! Erst, wenn Sie alle Hemmungen ablegen und die Streckenführung auswendig kennen, ergibt sich eine reale Siegeschance.

An den Optionen gibt es hingegen nichts auszusetzen: Drei wählbare Bildschirmmodi, eine Split-Screen-Variante und die Einstellung der Helligkeit zeigen, daß die Entwickler nicht nur Altbewährtes verbessert haben, sondern auch eigene Ideen einbrachten. Eine davon besteht in der Wiederherstellung Ihres Wagens durch einen Druck auf die R1-Taste. Dies spart Zeit, wenn Sie sich einmal mehr hoffnungslos verfranz haben und das Ausrangieren zu lange dauern würde. Auch der Wechsel zwischen Fern- und Abblendlicht ist ein nettes Feature, die Replays haben GT-Format.

Mit ein bißchen mehr Feintuning wäre aus diesem Game also mehr geworden, als nur ein weiterer Realo-Racer, den die Welt in drei Monaten wieder vergessen hat. Schade drum.

pat



[1] Mit dem Marcos Mantis durch die Wüste. [2] Die Unfälle sehen ziemlich unrealistisch aus. [3], [4] Außer der Standardeinstellung stehen Ihnen zwei weitere Bildschirmmodi zur Auswahl. [5] Die Replays machen einen hervorragenden Eindruck. [6] Rom wird des nachts unsicher gemacht. [7] Dank Split-Screen sind auch direkte Duelle möglich.



C3



meine Meinung: Bei jedem Rennen erfreue ich mich an der extrem detaillierten Umgebung, dem kernigen Fahrzeugso- und den coolen Lichteffekten. Auch die Autooptimierung, die sich meßbar (Rundenzeiten) auswirkt, macht Laune. Diese Freude währt aber nur solange, bis mir der erste CPU-Gegner so ins Heck fährt, daß ich mich im Kreis drehe und mich auf dem letzten Platz wiederfinde. Anyway, alles in allem ist C3 Racing ein gutaussehender Realo-Racer mit kleinen Macken.

Artur Hoffmann

■ GENRE:	Rennspiel
■ VERFÜGBAR AB:	Dezember
■ HERSTELLER:	Infogrames
■ ENTWICKLER:	Eutechnyx
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-
WERTUNG:

1,9



FACTS & FEATURES

- ★ Link-Modus
- ★ zahlreiche Multiplayer-Modi

Stellen Sie sich vier kleine **Schwebegleiter** vor, die sich in einem speziell dafür **konstruierten Areal** fahrend, springend, rempelnd und schießend um kleine **Metallscheiben** streiten. *Mathias Locher*



für uns mag das ein wenig skurril klingen, aber für die Menschen im Jahre 2049 ist ein solches Bild nichts Ungewöhnliches, denn die-

ses seltsame Treiben hat sich bis dahin unter dem Namen *Dodgegem* beinahe zum Volkssport gemausert. Die Welt hat sich durch Erfindungen wie den Supraleiter und einen kraftvollen Wasserstofftreibstoff stark verändert: Jugendliche betreiben, gesponsort von profitgierigen Buchmachern, diesen Sport in der sogenannten *Dodgegem Arena*.

In der Arena, die über mehrere Höhenstufen verfügt, steht auf der untersten Stufe ein Puck-Generator, der immer neue Spielgeräte ausspuckt. Auf der obersten Stufe des runden oder ovalen Areals dreht das Tor, in das der Puck zu versenken ist, beständig seine Runden. Um mit dem eigenen Gleiter eine der generierten Metallscheiben aufzusammeln, muß man einfach dagegen fahren, eine magnetische Haltevorrichtung an der Spitze des Dodgegems hält das Spielgerät fest. Nun sollte man sich schleunigst zum Tor begeben und den Puck versenken, da nur derjenige mit den meisten Toren die nächste Runde erreicht. In der ersten Runde stehen im-

mer vier Pucks gleichzeitig für vier Spieler zur Verfügung, in jeder weiteren Stage erzeugt der Generator jedoch eine Metallscheibe weniger.

Um den Kampf um die Spielgeräte effektvoller und damit publikumsträchtiger auszufechten, liegen in der Arena allerlei Extras herum: Mit Waffen, wie dem in drei Stufen verstärkbaren Laser oder der Missile, beschießen Sie die anderen Gleiter und verringern so deren Energiereserven. Wenn Sie ein anderes Gefährt genügend geschwächt haben, wird es schon bei klei-



[1] Die beiden Vehikel kleben an der Wand und versuchen, nach oben zum Tor zu gelangen.

[2] Der Puckgenerator verrichtet fleißig seine Arbeit.

neren Remplern den Puck verlieren, da das Magnetfeld nun nicht mehr stark genug ist, ihn zu halten. Ein weiteres Resultat von Energiemangel ist, daß der Gleiter nur noch sehr langsam fliegt. Dies führt dazu, daß ein derart geschwächter Gegner keine Tore mehr erzielen kann, da ihm der nötige Schwung für das Erklimmen der obersten Höhenstufe fehlt. Wer selbst durch Beschuß seine Energie eingebüßt hat, der sollte sie durch das Aufsammeln von herumliegenden Batterien schnell wieder auffrischen. Weitere nützliche Items sind beispielsweise ein Speed-Boost oder eine Greifzange, die dem Gegner seinen Puck mit Leichtigkeit abnimmt.

Die Kämpfe der Dodgegem Elite werden in mehreren Arenen und Ligen ausgetragen, aber nicht alle sind von Anfang an gleich anwählbar. Spieler, die sich erfolgreich in der City-League behauptet haben, steigen auf in die Outdoor- und schließlich in die Interplanetary-League.

Die Programmierer haben dem Spiel auch eine kleine taktische Komponente spendiert, indem sie verschiedene Dodgegem-Gefährte implementiert haben. Diese besitzen unterschiedliche





Eigenschaften wie z.B. Geschwindigkeit, Widerstandsfähigkeit oder Manövrierfähigkeit.

Mehrspieler-Vielfalt

Ein besonders lobenswertes Feature von *Dodgem Arena* ist, daß es neben dem normalen Solo-spieler-Modus über acht verschiedene Multi-player-Modi verfügt. Maximal vier Spieler kämpfen entweder im Team gegen den Computer oder jeder gegen jeden. Um allerdings mit mehr als zwei menschlichen Teilnehmern zu spielen, benötigt man eine zweite Konsole und ein Link-Kabel. Die Mehrspieler-Modi sind sehr spannend und meist auch spaßiger als ein Solo-spiel, da die Computergegner kaum Blößen zeigen. Dementsprechend oft müssen Sie anfänglich den Loser-Screen und das dazugehörige hässliche Lachen über sich ergehen lassen.

Grafisch braucht sich *Dodgem Arena* nicht zu verstecken, die unterschiedlichen Arenen sind atmosphärisch schön gestaltet und interessant aufgebaut. Der Splitscreen ist einigermaßen übersichtlich und läuft genauso flüssig wie der Vollbild-Modus. Der Sound ist zwar keine symphonische Offenbarung, fällt aber auch nicht durch nervtötende Monotonie negativ auf.

af



DODGEM ARENA



meine Meinung: Die Idee, das Schießen von Metallscheiben mittels kleiner Schwebegleiter in ein herumfahrendes, säulenförmiges Tor zum Spielziel zu erklären, ist gut - aber nicht ganz neu. Die Umsetzung ist durchaus gelungen, lediglich die zu häufigen Frustrationsmomente wirken sich spielspaßhemmend aus. Die Gegner sind zwar nicht übermächtig, aber auch geübte Spieler haben an ihnen ganz schön zu knabbern. Mit einer klugen Taktik und etwas Glück haben auch schwächere Teams die Chance, im chaotischen Getümmel auf dem Monitor das eine oder andere Tor zu erzielen. *Mathias Locher*

■ GENRE:	Actionspiel
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	Project Two
■ ENTWICKLER:	Formula Game
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	englisch

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

GESAMT-WERTUNG:

2,2

Boot-Chip

(für jap und us)

6,99 DM

Memorycard 1MB	16,99	DM
Memorycard 2MB	24,99	DM
Memorycard 8MB	29,99	DM
Memorycard 24MB	49,99	DM
RGB Kabel	9,99	DM
RGB Kabel & Audio	17,99	DM
Link Kabel	9,99	DM
Padverlängerung	9,99	DM
Pad (bunt)	16,99	DM
Infrarot Pad	59,99	DM
TwinShock Pad	35,99	DM
Sony DualShock	55,99	DM
LightGun (G-Con komp.)	45,99	DM
LightGun + Pointer	79,99	DM
Scorpion Gun	65,99	DM
Lenkrad	139,99	DM
PSX-Maus	29,99	DM
PalBooster	49,99	DM
X-Ploder	75,99	DM

Playstation 249,99 DM

(inkl. Umbau und Dual Shock)

Playstation Umbau 35,99 DM

05331-99590

BauConTec
Triftweg 12
38321 Denkte

<http://www.baucontec.de>
FAX 05331-995928
Händleranfragen erwünscht!

PlayTest



[1] Leider bekommen Sie nur äußerst wenige dieser Videosequenzen zu Gesicht.

[2] Wer darf es sein? Axel, Tara oder Karo?

[3] Gleich werden die eben verzauberten Monster als harmlose Frösche zurückkehren.

[4] In den Bonuslevels heißt es ballern, was das Zeug hält.



LEGEND

Funsoft kramt ein älteres Genre aus der Schatzkiste hervor. Im Final Fight-Klon **Legend** erretten Sie das **Königreich Tokavia** von allerlei Monstern. *Olaf Bernhard*

der Entwickler Toka entführt Sie in sein Hoheitsgebiet, ins Königreich Tokavia. Dessen König wurde von bösen Mächten entführt, und ein Schatten des Horrors legt sich über das ganze Land. Überall lauern Monster auf ihre Beute. Sie verteidigen sich mit Schwert, Armbrust, Axt, Messern oder magischen Waffen in bildschirmfüllenden Arenen gegen diese Böslinge, bevor Sie sich einen Screen weiterbewegen.

Mit wem Sie gegen die Heerscharen des Bösen antreten wollen, entscheiden Sie gleich zu Beginn in der Charakterauswahl. Zwei ehemalige Wachen des Königs (Axel und Tara) und ein weiterer Recke (Karo), dem die Situation in Tokavia gegen den Strich geht, stehen dabei zu Ihrer Wahl. Im Options-Menü stellen Sie neben dem Schwierigkeitsgrad auch eine Darstellungsvariante ohne oder mit Blut ein, ein nützli-

ches Feature für unsere jüngeren PlayStation-Anhänger. Starten Sie am besten im Easy-Modus, da schon diese Einstellung alles von Ihnen abverlangt. Hier liegt auch einer der Kritikpunkte an *Legend*. Die letzte Mission z.B. ist dermaßen anspruchsvoll, daß man sich nach drei Stunden wünscht, man hätte davor an irgendeiner Stelle abspeichern können, doch ver-



FACTS & FEATURES

- ★ Riesige Spieler- und Gegnerfiguren
- ★ Herber Schwierigkeitsgrad
- ★ Gelungener Zwei-Spieler-Modus
- ★ Durchwachsene Steuerung



[1] Axel heizt den Böslingen mächtig ein.

[2] Versuchen Sie, sich immer den Rücken freizuhalten.



geblich sucht man einen solchen Service seitens des Herstellers.

Auf ins Kampfgetümmel

In der ersten von fünf Missionen mit mehreren Spielabschnitten werden Sie mit mäßig schwierigen Gegnern in das Spiel eingeführt. Doch schon gleich zu Beginn fällt die etwas merkwürdige und ruckhafte Bewegungskoordination Ihres Helden auf. Und tatsächlich: Schnelle Drehungen und Sprünge zum Ausweichen versuchen Sie vergebens. Werden Sie zudem von

[1] Schläge und Tritte sind mitunter nicht schlechter als Klingen aus Stahl.

[2] Riesengroße, schwingende Beile testen Ihr Timing.

[3] Der Einsatz von Magie wird zu einer feurigen, eisigen oder froschigen Angelegenheit.

CHEAT- & LÖSUNGSHEFTE ZUBEHÖR

Je Heft
14,80 DM:

PSX CHEATPOWER 1
Über Tausend Cheats & Tricks zu ca.
150 PlayStation Spielen!

PSX CHEATPOWER 2
Hundert Cheats & Tricks zu ca.
100 PlayStation Spielen!

**PLAYSTATION
CHEATPOWER**
Mit den aktuellsten Cheats und
Tips für Deine PlayStation!

PSX CHEATPOWER 3
Top Aktuell - Die besten und aktuellsten
Cheats & Tricks zu ca. 150 PSX Spielen!

**NINTENDO 64
CHEATPOWER 1**
Cheats, Tips,
Tricks & GB-Codes
zu über 35
N64 Spielen!

**NINTENDO 64
CHEATPOWER 2**
Cheats, Tips,
Tricks & GB-Codes
zu über 50
N64 Spielen!

PSX CODEPOWER 1
Über Tausend Game Buster & X-Ploder
Codes zu ca. 170 PSX Spielen!

PSX CODEPOWER 2
Hundert Game Buster & X-Ploder
Codes zu ca. 100 PSX Spielen!

**GAME BUSTER
CODEPOWER 3**
Hundert Game
Buster & X-Ploder
Codes zu ca. 80 Pal-
PSX Spielen!

**GAME BUSTER
CODEPOWER 3**
Hundert Game Buster & X-Ploder
Codes zu ca. 80 PSX Spielen!
(Codes nur für PAL-Versionen)

**GAME BUSTER
Tausende Game
Buster & X-Ploder
Codes zu über 320
PSX Spielen!**

**GAME BUSTER
CODEPOWER 4**
Die aktuellste Ausgabe: Tausende Game
Buster & X-Ploder Codes
ca. 320 PSX Spielen!

**GAME BUSTER
CODEPOWER 4**
Die aktuellste Ausgabe: Tausende Game
Buster & X-Ploder Codes
ca. 320 PSX Spielen!

**PLAYSTATION
CODEPOWER 5**
für X-Ploder & Game Buster
Die aktuellste
Ausgabe mit den
besten & aktuellsten
Game Buster &
X-Ploder Codes zu
allen aktuellen
Spielen.
Erhältlich ab
November!

**PSX CODEPOWER
IMPORT SPECIAL**
Hundert Game Buster &
X-Ploder Codes zu ca.
150 PlayStation Import
Spielen (US- &
Jap. Versionen)

PSX Lösungsheft 1
Lösungen für: Baphomets
Fluch 1, Discworld 1, Myst, Little Big
Adventure & Stadt der
verlorenen Kinder

ENGLISCHE LÖSUNGSBUCHER
JE 35,00 DM
Breath of Fire 3
Crash Bandicoot 2
Gex 3D
Gran Turismo
Metal Gear
Solid (Vorbereiten)
Mission Impossible
Parasite Eve
Saga Frontier
Tekken 3
WWF Warzone

**LÖSUNGSHEFTE
IN DEUTSCH - JE 14,80 DM:**

Abe's Oddysee
Abe's Exodus*
Alien Trilogy
Alundra
Alone in the Dark 1-3
Ark of Time
Baphomets Fluch 1
Baphomets Fluch 2
Batman & Robin
Blazing Dragons
Breath of Fire 3*
Casper
Chron. o.t. Sword
Clock Tower
Command & Conq. 1
Command & Conq. 2
C & C: Gegenschlag*
Cyberia
D
Das 5. Element*
Deathrap Dungeon
Diablo
Discworld 1
Discworld 2
Excalibur
Final Fantasy 7
G-Police
Gex 3D & Rayman
Heart of Darkness
Herc's Adventure
Kings Field
Legacy of Kain
MDK
Men in Black
Nightmare Creat.
One
Pax Corpus
Rayman & Gex3D
Resident Evil 1
Resident Evil DC
Riven
Spawn
Suikoden
Syndicate Wars
Tekken 1 & 2 & 3
The Note
The Last Report
Tomb Raider 1
Tomb Raider 2
Tombl*
Turok
Vandal Hearts
Wild 9
Wild Arms
Warhammer:
Dark Omen
Wing
Commander 3&4
WWF: Warzone
X-Com: Terror
Z

**STÄNDIG
NEUHEITEN!**

DEUTSCHE LÖSUNGSBUCHER
KOMPLETT IN FARBE:
Banjoo & Kazeo (24,80 DM)
Deathrap Dungeon (19,95 DM)
Final Fantasy 7 (29,80 DM)
Mission Impossible (24,80 DM)
TEKKEN 3 (24,95 DM)
Tomb Raider 1 (19,95 DM)
Tomb Raider 2 (19,95 DM)
Tomb Raider 3 (19,95-ab Nov.)
Yoshi's Story (29,80 DM)

MEMORY KARTEN

1MB (15 Blocks) 25 DM
8 MB (120 Blocks) 35 DM
24 MB (360 Blocks) 55 DM
72 MB (1080 Blocks) 85 DM
Verschiedene Farben lieferbar!

Unkomprimierte Karten:
2 MB (30 Blocks) 30 DM
4 MB (60 Blocks) 38 DM
12 MB (180 Blocks) 55 DM

EQUALIZER 59,- DM
- von Dataflash
- komplett Game Buster
kompatibel
- inkl. Codeheft

LINKKABEL 19,- DM
(Mehr Spaß beim Spielen)
PSX Leerhülle 2,50 DM
5 in 1 PlayStick 14,50 DM
CD-Laufwerk 72,00 DM
Schlüsselanhänger 5,00 DM
Lightgun+Pointer 79,00 DM

NINTENDO 64 ZUBEHÖR:
Game Buster 99,00 DM
Passport Adapter 99,00 DM
Joypad 41,00 DM
Padverlängerung 19,00 DM
1 Meg. Memory 29,00 DM
RGB Kabel 25,00 DM
Rumble Pak 25,00 DM
Rumble Pak+1Meg Mem. 39,00 DM



BOOTCHIP
-f. Importspele
-inkl. Deutscher
bebildeter Anleitung
19 DM



RGB KABEL
-damit Importe
in Farbe
laufen
19 DM



X-PLODER
-inkl. Codeheft
-Codes vorab
gespeichert
99 DM



GAME BUSTER
-inkl. Codeheft
-Codes vorab
gespeichert
99 DM

INFRAROT PAD 59,- DM
(2 Pads - 1 Station)

RF - UNIT 29,- DM
(für Fernseher ohne Scart)

PADVERLÄNG. 19 DM
(2 Meter)

JOYPAD 23,- DM
(Viele verschiedene Farben)

RGB + AUDIO 25 DM
(Sound Sound Sound)

SONY DUAL SHOCK 59,- DM
(Original Sony Dual-Shock Pad)

4 Spieler Adapter 59,- DM
(4 Pads an einer PSX)

Scorpion LightGun 89,- DM
(Walter PPK Design)



DUAL SHOCK PAD
-Analog Dual
-Shock Pad
-Super Shock
42 DM



PAL BOOSTER
-NTSC zu PAL
-Converter
45 DM

Schriftliche Bestellungen oder
Anfragen richten Sie an:

CDG MEDIA
AUF DEN SANDBERGEN 5

21337 LÜNEBURG

Online-Shop:

www.spieleloesungen.de

PORTO: NACHNAHME: 9,50 DM - VORKASSE: 3,00 DM - AUSLAND: BITTE NACHFRAGEN!! - Ab 6 Heften oder DM 150 Auftragswert liefern wir Portofrei!

BESTELLHOTLINE:

TEL. BESTELLANNAHME: MO-FR. 08-21.00 UHR & SA. 08-14.00 UHR

04131 / 850610

FAX:

04131 / 850620

HÄNDLERANFRAGEN
WILLKOMMEN!



[1] Ob diese beiden Flugungeheuer etwas von Ihnen haben wollen?

[2] Ob auf dem Friedhof im Schnee...

[3] ...oder im stickigen Inneren eines Grubenschachtes, überall gibt es eine Menge zu tun.



einem Gegner getroffen, verlieren Sie Ihre Waffen und heben diese erst unter enormem Zeitaufwand wieder auf. Sobald Sie aber Ihr Kampf-utensil erneut aufgenommen haben, schlägt es Ihnen einer dieser unfairen Gegner wiederum aus der Hand. Um dem noch die Krone aufzusetzen, starb unser Held alleine gegen einen einzigen Dinosaurier, weil er – gerade aufgestanden – auch schon wieder angefallen wurde. Nur der Feuerstrahl, der während Ihres Auferstehens unter Einsatz eines Ihrer bis zu neun Leben über den Bildschirm fetzt, konnte dem ein Ende bereiten. Viele solcher Unstimmigkeiten trüben den ansonsten guten Eindruck von *Legend*. Dazu zählt auch die Tatsache, daß sie oft von vom Himmel fallenden Power-Up-Schatzkisten erschlagen werden, falls Sie nur noch über wenig Lebensenergie verfügen.

Nach jeder Mission kaufen Sie bei einem Händler Extras. Haben Sie bereits neun Leben auf Ihrem Konto, bekommen Sie – gleich einer Katze – kein weiteres dazu. Ihr Gold wird trotzdem aus Ihrem Geldbeutel verschwinden. Den Händler freut's. Kaufen Sie sich beim Händler grundsätzlich soviel Leben, wie es Ihre finanzielle Lage erlaubt, danach Zaubersprüche. Die Magie und Ihr(e) Leben sind der einzige Strohalm in einer beinahe unlösbaren Quest.

Auf Ihren Beutezügen durch die fünf Missionen verlassen Sie sich sowohl auf den Stahl Ihrer Klingen als auch auf Ihre Kampfsporterfahrung. Manche Combos richten bei Ihren Feinden mehr Schaden an als normale Schwerthiebe. Verzweifeln Sie also nicht, wenn einmal keine Waffe hinter der nächsten Ecke liegt.

Ein weiterer Faktor zum Gewinnen von *Legend* ist der weise Einsatz von Magie. Im Spiel oder beim Händler erhalten Sie entweder gegen Bares oder als Beute Zaubersprüche. Maximal sammeln Sie jedenfalls neun davon. Drei verschiedene Tastenkombinationen aktivieren je einen Zauber. Entweder verwandeln sich



alle Gegner auf dem Screen in Frösche und hüpfen kleinlaut davon, gehen allesamt in Flammen auf oder sind für einen Moment zu Eis erstarrt, so daß Sie sie mit einem Tritt zersplintern können.

Begleitung hoch zwei

Ein klein wenig einfacher gestaltet sich Ihre Aufgabe, wenn Sie einen weiteren menschlichen Mitspieler zu Ihrem Co-Helden befördern – ein freier Rücken ist besser als einer, an dem ein Zombie knabbert.

Zusätzlich zu Ihrem Kumpanen werden Sie

von einer sehr guten musikalischen Unter-malung begleitet. Die atmosphärischen Klänge machen Laune auf neue Herausforderungen, und die bekommen Sie spätestens mit einem der fünf Oberbosse, die am Ende jeder Mission auf Sie lauern. Sparen Sie Ihre magischen Fähigkeiten am

besten für diese auf, damit Sie nicht allzu viele Leben lassen.

Ihre Gegner sind alle detailliert animiert und auch das mittelalterliche Szenario ist schön anzusehen. Leider wird Ihr Sturm-lauf gegen das Übel Tokavias nur mit zwei Videosequenzen zu Beginn und am Ende des Spiels ver-süßt.

Trotzdem bietet *Legend* Altbewährtes in neuem Glanz, der nur hier und da allerdings ein paar Rostflecken aufweist. Doch eine Politur aus Frohsinn und Abenteuerlust hilft über diese Schwachstellen eindeutig hinweg.



LEGEND

meine Meinung: Von der Spiel-idee her ist *Legend* schon alleine wegen seines Ur-vaters gelungen. Doch bei der Um-setzung des Spielstoffs gibt es einige kleinere Mängel. Besonders gestört hat mich hierbei die karge Präsentation und das grobe und damit viel zu ungenaue Gameplay. Der gute Sound und die akzeptable Grafik ließen mich jedoch ausrei-chend tief in Tokavia versinken, um das edle Ziel weiter zu verfolgen, das Königreich aus den Fittichen des Bösen zu befreien.

Olaf Bernhard

■ GENRE:	Prügel-Adventure
■ VERFÜGBAR AB:	Dezember
■ HERSTELLER:	Funsoft
■ ENTWICKLER:	Toka
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-WERTUNG:

2,7

Holt euch den neuen HAMMER!
Ab 18. Dezember am Kiosk!

New Rock & Metal

HAMMER

DAS MAGAZIN MIT ALLEN NEUIGKEITEN UND TRENDS AUS DER ROCK- UND METALSCENE!

Außerdem im
nächsten Heft:

- Rammstein
 - Sepultura
 - Skunk Anansie
 - Marilyn Manson
 - Type O Negative
 - Metal Church
 - Darkthrone
 - Skyclad ■ Hammerfall
 - Pyogenesis ■ Rush
 - Inchtabokatables
- u.v.a.

1998

Der Rückblick
Die Ereignisse,
Trends, Gewinner
und Verlierer

MARILYN MANSON



pic: R. Brenner



RAMMSTEIN



BLIND GUARDIAN

pic: A. Schöwe



IRON MAIDEN

CD
+HEFT = DM
8,90



PlayTest



[1] Hm, wie kommt man hinüber?

[2] Einfach zuhauen ...

[3] ... und schon ist der Weg frei.

[4] Zack, der saß!



BLAZE & BLADE

Rollenspiel universell:
Bei **Blaze & Blade** stellen Sie nicht nur Ihre Helden-truppe völlig frei zusammen - wenn Sie wollen, tun Sie das nach jedem Ladevorgang.

Henrik Fisch



ürzen wir die Vorgeschichte mit einem Satz ab: Muntere Abenteurer zieht es in das sagenhafte Land "Foresia", wo enorme Schätze auf die Wagemutigen warten.

Vor Antritt des Abenteuers stellen Sie sich erst einmal Ihre aus maximal vier Figuren bestehende Truppe zusammen. Anders als bei den meisten Genre-Vertretern jubelt Ihnen das Spiel also nicht die Mitstreiter unter - Sie bestimmen die Leutchen selber. Und das nicht nur einmal zu Beginn des Abenteuers, sondern auf Wunsch bei jeder Spielfortsetzung.

Ihnen stehen acht Charakterklassen wie Krieger, Zauberer, Dieb oder Waldläufer zur Auswahl, und zwar jeweils als Männlein und Weiblein. Nach der Wahl des Namens und eines von acht Sprachstilen (höflich, cool, kindlich, etc.) legen Sie eins von (bestenfalls acht) Schutzelementen fest, das später Auswirkungen

auf die Zauberei hat. Nach der Verteilung von Bonuspunkten auf Stärke, Ausdauer und andere Charaktereigenschaften ist die Figur fertig zur Aufnahme in Ihre Truppe.

Das Spiel startet in einem Gasthaus, das Sie zunächst ausgiebig erforschen. In Gesprächen mit anderen Gästen bekommen Sie so manchen interessanten Hinweis für zukünftige Ausflugsziele. Außerdem treffen Sie hier einen alten Mann, der Gegenstände identifiziert. Einiges von dem Zeug, das Sie in späteren Kämpfen er-



Erledigte Gegner hinterlassen nach dem Kampf Geld, Erfahrungspunkte und manchmal auch nützliche Gegenstände.

halten, läßt sich nämlich erst dann benutzen, wenn Sie wissen, was es damit eigentlich auf sich hat. Weiterhin finden Sie hier einen Aufenthaltsraum mit einer Truhe, in der die Kämpfer nicht benötigten Kram sicher hinterlegen. Schließlich kann jede Spielfigur nur acht Gegenstände mitschleppen - und die wollen sinnvoll ausgewählt sein.

Nach dem Rundgang durch die Lokalität stürzen sich die Helden ins Abenteuer. Dabei

FACTS & FEATURES

- ★ Rollenspiel für maximal 4 Spieler
- ★ Mäßige grafische Umsetzung
- ★ Durchwachsene AI
- ★ Item-Auktion per Memory Card

tauchen natürlich jede Menge Monster auf, wobei Sie das ruhig wörtlich nehmen dürfen: Nach einer akustischen Warnung erscheinen diese auf der Bildfläche und stürzen sich sogleich auf die Helden. Einen eigenen Kampfbildschirm wie in anderen Spielen gibt es dabei nicht: Die Kämpfe finden immer in der Landschaft statt, durch die sich die Helden gerade voranarbeiten. Wer keine Lust aufs Gemetzel hat, läuft den Monstern einfach davon.



Wenn Sie alleine spielen, steuern Sie übrigens nur den Anführer der Truppe. Die restlichen Charaktere führt die PlayStation für Sie. Das hat Vor- und Nachteile. Sehr praktisch ist es bei schlagkräftigen Kumpanen: Sie können gemütlich einem Kampf zuschauen und die Überreste in Ruhe plündern. Sind Ihre Mitstreiter dagegen noch Weichbubis, ist das eher unangenehm. Dann haben Sie nämlich alle Hände voll zu tun, damit ihre Kollegen nicht ständig den Löffel abgeben. Von selbst heilen sie sich nämlich nicht. Wahlweise werden die anderen Figuren auch von weiteren Spielern am Joypad gesteuert. Mit einem Vier-Spieler-Adapter sind vier Personen gleichzeitig am Abenteuer beteiligt.

Erlegte Monster hinterlassen vor allem zwei Gegenstände: Blaue Kugeln – die örtliche Währung – und rosa Kristalle. Letztere geben Erfahrungspunkte, wobei auch jeder Treffer mit der Waffe einen Punkt auf dem Konto des Kämpfers gutschreibt. Die Kristalle kommen übrigens der gesamten Truppe zugute. Ab einer bestimmten Punktzahl steigt die entsprechende Spielfigur auf: Sie steckt mehr ein, wird kräftiger, und einige der Charakterwerte steigen.

Gelegentlich hinterlassen die geplätteten Viecher auch eine Truhe mit einem nützlichen Gegenstand. Hat die Spielfigur Pech, wird beim Öffnen allerdings eine mehr oder minder unangenehme Falle ausgelöst. Viel Zeit sollten Sie sich beim Auf sammeln der Gegenstände übrigens nicht lassen, denn irgendwann verschwinden die Items.

Helden, Monster und die Landschaft sind aus Polygonen aufgebaut, das Gelände läßt sich frei rotieren und kippen. Das ist auch dringend notwendig, denn allzuoft verdeckt ein Tannen-



zweig, eine Böschung oder ein Durchgang den Blick auf die Spielfiguren. Damit man bei der ganzen Dreherei den Überblick nicht verliert, gibt es einen Kompaß und eine Übersichtskarte. So erforschen die Helden also das Gelände, erfahren von interessanten Örtlichkeiten, prügeln sich mit besonders dicken Monstern und erhalten so weitere nützliche Gegenstände, durch die sie bei ihrer Suche nach Reichtum und Ruhm weiter vorankommen.



[1] Damit man im Gelände die Orientierung nicht verliert, [2] läßt sich die Kamera frei drehen. [3] Außerdem gibt's noch eine Übersichtskarte. [4] Vor dem Spiel erschafft man sich einen individuellen Charakter, [5] dessen Fähigkeiten man anschließend beeinflusst.

BLAZE & BLADE

meine Meinung: Was sich die Jungs und Mädels von T&E hier in puncto Steuerung ausgedacht haben, gehört eigentlich in das Buch "Verbote für Entwickler". Um die Spielfigur zum Beispiel während des Kampfes zu heilen, muß der Spieler dreimal eine Taste drücken, unterbrochen vom hektischen Auswählen der Gegenstände. Klasse finde ich die Idee mit der jedesmal völlig frei zusammengestellten Figurentruppe, den wahlweisen Vier-Spieler-Modus und das Austauschen von Charakteren via Memory-Card.

Henrik Fisch

■ GENRE:	Rollenspiel
■ VERFÜGBAR AB:	November
■ HERSTELLER:	Funsoft
■ ENTWICKLER:	T&E Soft
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-WERTUNG:

2,4



[1] Vorsicht Hugo, sonst wirst Du von den Riesenpixeln der Lokomotive erschlagen!

[2] Angriff der Pixel-Fische: Unter Wasser muß Hugo den grünen Ungetümen ausweichen.

[3] Mit Volldampf durch den Pixelwald: Immer schön ausweichen, sonst nervt Hugo wieder mit einem seiner dämlichen Reime



Ein häßlicher kleiner Troll namens **Hugo** kriecht aus den Niederungen der deutschen **TV-Unterhaltung** und bläst zur Attacke auf die verunsicherte PlayStation-Gemeinde. *Michael Schmithäuser*

achtung, Leute, *Hugo* kommt! Wie bitte? Den kennen Sie gar nicht? Puh, da haben Sie aber Glück gehabt! Im deutschen Fernsehen, wo der Begriff "Niveau" ein Fremdwort ist und das Wörtchen "Interaktivität" dem abgestumpften Zuschauer Freudenjauchzer entlockt, kann der kleine Troll auf eine steile Karriere zurückblicken. In seiner eigenen TV-Show dürfen sich Fernsehzuschauer per Telefon an simplen Computerspielchen beteiligen. Den großen Erfolg der Fernsehsendung im Hinterköpfchen, machten sich findige Marketingstrategen daran, den kleinen Gnom auch auf dem Heimcomputer herumturnen zu lassen. Bingo – das Konzept ging auf, und die PC-Version von *Hugo* tummelte sich monatelang ganz oben in den Verkaufs-Charts. Nun sind auch die Konsolenbesitzer ins Fadenkreuz der TV-Produzenten geraten – ab sofort darf der Erfolgs-

FACTS & FEATURES

- ★ Abscheuliche Grafik
- ★ Hohle Spielkonzepte
- ★ Sturzlangweiliges Gameplay

Troll auch die PlayStation unsicher machen.

Was im Pantoffelkino funktioniert, macht noch lange keinen guten PlayStation-Titel. Das wird bei den zahlreichen Mini-Spielchen deutlich, die *Hugo* auf dem Weg zum Versteck der bösen Hexana bewältigen muß. Jene Hexe hat nämlich *Hugo's Gattin Hugoline* und deren Kinder entführt. Ein echter Troll gibt niemals klein bei – und so macht sich *Hugo* auf, seine Familie zu retten. Dabei muß er Wälder durchqueren, durch gefährliche Gewässer tauchen, Berge erklimmen und Bahnstrecken auf einer Draisine bewältigen. Außerdem gibt's noch Flugeinlagen, Skateboard-Übungen und ein lustiges Baum-



Im richtigen Moment die X-Taste drücken, um *Hugo* über die Schlucht springen zu lassen.

stamm-Hüpfen auf dem reißenden Fluß. Klingt nach abwechslungsreicher Action – ist es aber nicht. Das Gameplay ist – sowohl in der sturzlangweiligen TV-Version, als auch in der etwas komplexeren Arcade-Version – schichtweg unterirdisch schlecht. Ausweichen, hüpfen, Gegenstände einsammeln – das war's dann auch schon. Die simplen Geschicklichkeitstests sind zu allem Überdruß auch noch in einer schauerhaften grafischen Kulisse angesiedelt. Die kunterbunten Pixel-Orgien wecken Erinnerungen an selige Heimcomputer-Sessions Mitte der 80er Jahre. Die öden Spieleinlagen werden von schonungslos komprimierten Videosequenzen zusammengehalten, die den Bildschirm mit einem unansehnlichen Pixelbrei überziehen.

Hugo – Nein, danke!

Bleibt noch der Sound – technisch gelungen, inhaltlich auf unterirdischem Niveau. Wenn das gehörnte Langohr seine doofen Schüttelreime herunterleiert, erwacht beim malträtierten Zuhörer der Drang, seine Faust in die dicke Gnubbel-



[1] Hugo, grüß mir die Sonne - nur nicht mit den roten Ballons zusammenstoßen!

[2] Die schauerhaften Videosequenzen demonstrieren anschaulich, was bei einem zu hoch eingestellten Komprimierungsfaktor geschieht.

nase des sabbelnden Ungetüms zu graben. Kostprobe gefällig? "Hugo red' nicht lange Stuß, auf geht's endlich in den Fluß!". Oder wie wär's mit "Das Leben ist viel bunter, taucht der Hugo auch mal unter!". Oder: "Das läßt uns völlig kalt, wir

trollen weiter durch den Wald!" - Aaaargh!

Trash ist in - nach Verona Feldbüsch und Guido Horn ist die Medienlandschaft mit dem PlayStation-Hugo um einen trashigen Vertreter reicher. mom



HUGO

m eine Meinung: "Liebster Hugo, doofer Troll, wir finden dich nun gar nicht toll. Präsentierst dich uns im Pixelkleid, zu unsrer armen Augen Leid. Deine Sprüche, mit Verlaub, machen unsre Ohren taub. Deine Spielchen, schlicht und bieder, sind uns Zokern höchst zuwider. Bleib am besten, wo du bist - und verschone uns mit solchem Mist!" So, Schluß mit den Schüttelreimen und Klartext: Selbst Kids im Vorschulalter werden sich bald wieder ihren weitaus unterhaltsameren Lego-Steinchen zuwenden. Michael Schmithäuser

■ GENRE:	Geschicklichkeit
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	NBG Multimedia
■ ENTWICKLER:	ITE Media
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	4,0
■ GRAFIK:	5,0
■ SOUND:	3,0
■ PRÄSENTATION:	2,0
■ GAMEPLAY:	6,0
■ MOTIVATION:	6,0
■ PREIS/LEISTUNG:	6,0

GESAMT-WERTUNG:

4,7

DIE ULTIMATIVE SPIELEÜBERSICHT

Neu!



Das PlayStation
Lösungsbuch

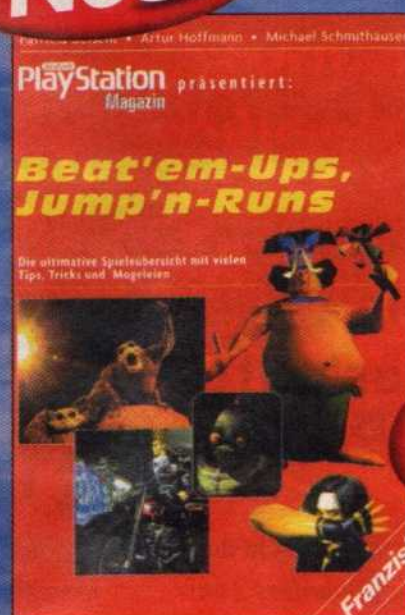
1997
ISBN 3-7723-4343-0



Adventures, Rollen-
spiele, Strategie,
Arcade, Geschicklichkeit

1998
ISBN 3-7723-6564-7

Neu!



Beat'em-Ups,
Jump'n-Runs

1998
ISBN 3-7723-6604-X

öS 182,-/SFr 23,-
DM 24,95



MIT VIELEN TIPS, TRICKS UND MOGELEIEN!

Franzis-Verlag GmbH • Gruber Straße 46a • 85586 Poing • Tel.: 08121/95-1444 • Fax 08121/95-1679
Compuserve 106004, 2214 • <http://www.franzis.de>

Franzis'

PlayTest



[1] Die Ruhe vor dem Sturm.

[2] Auch auf den Rotorblättern wird gejumpt.

[3] Im Split-Screen geht's zu zweit über Stock und Stein.

[4] Im Slope Style legen Sie die coolsten Stunts hin.



X GAMES PRO BOARDER

Was passiert, wenn sich acht der weltbesten **Snowboardfahrer** zum gepflegten Wettbewerb treffen? Richtig, die Zuschauer werden durch **atemberaubende Jumps**, coole Grabs und spannende Rennen unterhalten. Gilt das auch für **X Games Pro Boarder**? Artur Hoffmann



X Games Pro Boarder macht da weiter, wo *Cool Boarders 2* aufgehört hat – auf der Arcade-schiene. 1440°-Spins, 3fach-Salti und Sprünge über Rotorblätter haben mit dem wirklichen Leben nicht viel gemeinsam. Das ist aber nicht weiter schlimm, Hauptsache es macht Spaß. Und dieser kommt – wenn auch mit Abstrichen – auf.

Wie bereits in unserem "Angespielt" in Ausgabe 11/98 berichtet, stehen Ihnen bei *X Games*

Pro Boarder acht bekannte Snowboardprofis als auswählbare Charaktere zur Verfügung. Ebenso original sind auch die in vier Kategorien eingeteilten Boards, die von so namhaften Herstellern wie "K2", "Burton" oder "Sims" lizenziert wurden. Allerdings hat diese strikte Einteilung auch einen gravierenden Nachteil: Da jeder Rider seine speziellen Stärken und Schwächen hat, beeinflusst diese Wahl Ihre Punktzahl in nicht unerheblichem Maß. Noch schlimmer wird's beim Kampf gegen die CPU-Gegner. Taucht

FACTS & FEATURES

- ★ Originale Fahrer
- ★ Authentische Boards
- ★ Nur fünf Events
- ★ Miese Kollisionsabfrage

z.B. der Extrem-Freestyler Daniel Franck als Teilnehmer eines der Sprungwettbewerbe auf, sinken Ihre Siegeschancen gewaltig. Um sich über die Vorlieben der Boarder zu informieren, sollten Sie in den Mini-Biographien schmökern – und sich auch gleich die unzähligen Werbebanner von Schuhfirmen (Airwalk), Brillenherstellern (Oakley, Arnette, Smith) und Klamottenunternehmen (Da Kine) zu Gemüte führen.

Mager, mager

Die Anzahl der Spielmodi dürfte ruhig ein wenig höher sein. So stehen Ihnen zu Beginn gerade mal fünf Einsatzgebiete zur Auswahl, die sowohl im Solo- als auch im Split-Screen-Modus gefahren werden dürfen: Half Pipe, Mid-

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.

Datum, 2. Unterschrift

CP091

Bitte ausgefüllten Coupon an
PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ,
Postfach 14 02 20, 80452 München schicken,
unter 089 - 20 02 81 22 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] Die Strecken beinhalten auch Abkürzungen.

[2] Wer zu kurz springt, macht mit der Schneeraupe Bekanntschaft.

[3] Jeder Fahrer besitzt vier Boards.

[4] Hintergründe und Himmel sehen exzellent aus.

[5] Der Statistik-Screen informiert Sie über Ihre Leistung.

night Express, Stadion, Slope Style und Mount Baker Gap. Erst nachdem Sie sich in diesen Disziplinen ausgezeichnet haben, kommen vier neue Wettbewerbe (Super Pipe, Freeride, Boarder X und I-70) sowie die extrem anspruchsvolle Circuit-Variante hinzu. Bei diesem neuen Modus handelt es sich um eine Meisterschaft, in der Sie in allen neun Disziplinen starten und Erster werden müssen. Schaffen Sie es nicht aufs Siebertreppchen, wird Ihnen einer von fünf Versuchen abgezogen.

Da der Schlüssel zum Sieg auch bei diesem Game in den Sprungdisziplinen liegt, müssen Sie kräftig üben, um die wichtigsten Combos zu beherrschen. Laut Pressemitteilung erwarten Sie "2.000 Trickkombinationen" – wer's glaubt...

Nach jedem Event informiert Sie eine ausführliche Statistik über die wichtigsten Merkmale des abgelaufenen Wettbewerbs: Gesamtpunktzahl, bester Trick bzw. Spin und den höchsten Sprung. So etwas würden wir gerne in jeder zukünftigen Snowboardsim sehen!



Untermalt wird das Geschehen von einer Soundkulisse, die sich in den Köpfen diverser PR-Manager scheinbar als sogenannte "typische Boardermucki" festgesetzt hat: Gitarren, Bassline und schneller Gesang. Da die einzelnen Tracks zu viel Speicherplatz verbrauchten, kommen die Boarder – gänzlich untypisch – ein wenig mundfaul daher.

pat



Durch die Mitte!

Die Grafik ist zweischneidig: Einerseits bewegen sich die Rider angenehm realistisch über den hervorragend dargestellten Schnee, die 3D-Umgebung weist kaum Polygonfehler auf – sofern Sie nicht zu nahe an die Streckengrenzung kommen. Auch die Streckenobjekte wie Schneemobil, Hubschrauber oder Walze sind gut dargestellt. Und als Krönung ein Himmel, der permanent in Bewegung ist. Dafür schlichen sich einige unschöne Ruckler ein und auch die Ladezeiten stellten unsere Geduld auf eine harte Probe. Weitere kleine Mängel wie miese Übersetzung, schwache Kollisionsabfrage und ungenügende Ausnutzung der Rumble-Funktion, sorgten für zusätzlichen Frust – alles sieht irgendwie unfertig aus.

X GAMES PRO BOARDER

meine Meinung: Obwohl optisch bis auf einige kleine Patzer alles in Butter ist, reicht es bei weitem nicht aus, um *Cool Boarders 3* vom Thron zu stoßen. Dazu bietet das Game einfach viel zu wenig Fahrer und eine unbefriedigende Anzahl von Pisten. Fünf Einsatzgebiete sind definitiv nicht genug! Arcade-Fans, die es mit der Fahrphysik nicht so genau nehmen, könnten allerdings ihre Freude daran haben. Alles in allem landet dieses Boarder-Game im eiskalten Niemandsland zwischen *CB2* und *Phat Air*. Artur Hoffmann

■ GENRE:	Snowboardsimu
■ VERFÜGBAR AB:	Februar '99
■ HERSTELLER:	SCED
■ ENTWICKLER:	Radical Entert.
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-
WERTUNG:

2,1

Schlagen, boxen, beißen, treten...

Beat' em Up-Spiele sind die härteste Herausforderung für Konsolenzocker. Um da nicht zu Boden zu gehen, müssen Sie Profi sein! Deshalb gibt es jetzt das ultimative Sonderheft für die ganz harten Kämpfer mit allen Infos: Erstmals treten über 50 Beat' em Ups im Test gegeneinander an, noch nie gab es so viele und ausführliche Tips und Cheats zu den besten Games; jeder Tritt, jeder Stoß und jeder Schlag sitzen dann hundertprozentig. Berichte über japanische Importversionen und das Beat' em Up Lexikon vervollständigen Ihr Wissen über die coolen Hau-Drauf-Spiele. Und mit der offiziellen Demo CD, die's dazu gibt, können Sie sich auch gleich warmkloppen – mit den spielbaren Demos von Highlights wie "Tekken 3" oder "Dead or Alive".



Jetzt
zuschlagen!
Ab 11.11. im
Handel

Die 57 besten Beat' em Ups treten gegeneinander an – der ultimative Test!

**Bestellen Sie jetzt,
solange der Vorrat reicht!**

☐ Ja, schicken Sie mir bitte das PlayStation Sonderheft Beat' em Up für nur 14,80 DM + 3,- DM
Versandkosten! Ich bezahle nach Erhalt der Rechnung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

CP091

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

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



[1] Da fliegen die Fetzen: Bei einem Volltreffer löst sich der



Getroffene in seine Bestandteile auf. [2] Im durchgestylten Auswahlbildschirm wählen Sie zu Beginn unter zehn ausgefallenen Robot-Kämpfern. [3] Poison, die rote Blechkrabbe, setzt zu einem tödlichen Wurf an. [4] Das tut weh: Aus kurzer Distanz feuert Wild 5 eine Ladung Projektile auf die resolute Krankenschwester Pixel ab.



ZERO DIVIDE 2

Vollkontakt im Cyberspace: Mit Zero Divide 2 präsentiert Sony das Sequel zu einem der ältesten Beat'em-Ups für die PlayStation. Dabei prügeln sich Roboter gegenseitig die Schaltkreise aus den stählernen Leibern. Michael Schmithäuser

normalerweise versammeln sich in Prügelspielen à la Tekken reale Kämpfer in exotischen Schauplätzen, um ihre Zwistigkeiten auf handfeste Art und Weise auszutragen. Anders bei Zero Divide 2: Hier kloppen sich virtuelle Pixel-Roboter im Innern eines riesigen Computersystems. Was keinesfalls heißen soll, daß die Cyber-Fighter nicht genauso hinlangen können, wie ihre Pendants aus Fleisch und Blut.

Im Großen und Ganzen weckt Zero Divide 2 Erinnerungen an Sega's Prügelklassiker Virtua Fighter – nur das Gameplay ist bei weitem



Der furchterregende Draco versucht, seinen Gegner Eos mit seinem Drachenodem zu beeindrucken.

FACTS & FEATURES

- ★ Detaillierte HiRes-Grafik
- ★ Ausgefallene Charaktere
- ★ Fade Hintergründe
- ★ Einfallslloses Gameplay

nicht so gelungen wie bei der berühmten Vorlage.

Virtua Fighter läßt grüßen

In einem aufwendig gestylten Auswahlménü suchen Sie sich einen von zehn kräftigen Robotern aus, den Sie durch die vier Spielvarianten (Einspieler-Arcade, Time Attack, Training und Zweispieler-Kampf) hetzen dürfen. Das Spektrum der Charaktere reicht von menschlich anmutenden Cyborgs bis hin zu furchteinflößenden Monstern im Dino-Look. Wie es sich für einen anständigen Beat'em-Up-Recken gehört, verfügt jeder Kämpfer über mehrere Spezialfähigkeiten, die nur durch die Eingabe einer komplizierten Tastenkombination entfesselt



werden. So kann der Godzilla-Verschnitt "Draco" seine Gegner mit heißem Drachen-odem rösten, die Cyber-Krankenschwester "Pixel" ihren Patienten eine "Hitze-Injektion" verpassen und der Terminator-Verwandte "Wild 3" mit einer dicken Wumme um sich schießen. Neben den spektakulären Special-Moves steht Ihnen natürlich die ganze Schlag-, Kick- und Abwehr-Palette eines typischen Prügelspiels zur Verfügung.

Scharfe Polygone

Grafisch kommt *Zero Divide 2* im zeitgemäßen Polygon-Kleid daher. Die Protagonisten bestehen durch ihre Größe, ihren Detailreichtum und die geschmeidigen Animationssequenzen. Auf der anderen Seite sind die Polygon-Monster arg eckig ausgefallen – na ja, es handelt sich ja immerhin um Roboter... Gegenüber den schicken HiRes-Kämpfern wirken die pixeligen und fantasielosen Hintergründe allerdings wie Relikte aus vergangenen Tagen.

Was das Gameplay betrifft, kommt der Cyber-Prügler nicht über den Genre-Durchschnitt hinaus. Manche Kick-Aktionen werden nur halbherzig ausgeführt, und die Bewegungsgeschwindigkeit

der Protagonisten läßt oftmals stark zu wünschen übrig.

Was bleibt, ist ein durchschnittliches Prügel-spiel mit ausgefallenen Charakteren und interessanter Hintergrundgeschichte. Einsteiger wer-

den sicher viele vergnügliche Stunden mit den streitlustigen Robotern erleben, doch absolute Beat'em-Up-Freaks sollten den Titel erst mal probieren, bevor sie in den Cyberspace eintauchen.



ZERO DIVIDE 2



eine Meinung: Das ohnehin schon mit zahllosen Titeln überschwemmte Genre der Beat'em-Ups ist um einen Durchschnitts-Vertreter reicher. *Zero Divide 2* kann zwar mit sehr großen und detailreichen Polygon-Kämpfern und einer hochinteressanten Hintergrundgeschichte aufwarten, doch das wars dann leider auch schon mit den Innovationen. Also bleibt nur, weiter fleißig *Tekken 3* zu spielen und geduldig auf die nächste Prügel-Offenbarung für die PlayStation warten.

Michael Schmithäuser

■ GENRE:	Beat'em-Up
■ VERFÜGBAR AB:	SCE
■ HERSTELLER:	Zoom
■ ENTWICKLER:	ITE Media
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-WERTUNG:

2,7

S&S COMPUTER

S&S COMPUTER GMBH+CO.KG

WEBERSTR.79 - 45879 GELSENKIRCHEN

(MO.-FR. VON 10-19 UHR / SA. VON 10-14 UHR)

PLAYSTATION GRUNDGERÄT MIT 100% UMBAU
+ DUALSHOCK PAD
+ 6 MON. GARANTIE
+ VERSANDKOSTEN

279,00 DM

PLAYSTATION GRUNDGERÄT MIT 100% UMBAU
+ DUALSHOCK PAD
+ DOUBLESOCK PAD
+ RGB KABEL
+ 15BLOCK MEMORY CARD
+ 6 MON. GARANTIE
+ VERSANDKOSTEN

349,00 DM

DAS MC PLAYSTATION SPARMENÜ*:

- ANALOG DOUBLESOCK PAD MIT 2 SHOCK MOTOREN
- RGB KABEL ZUM SPIELEN DER IMPORTSPIELE IN FARBE
- UMBAUSETZ FÜR DIE PLAYSTATION
- 15 BLOCK MIGHTY MIC MEMORY KARTE

~~119,00 DM~~

85,00 DM



PLAYSTATION
ERSATZLAUFWERK
85,00 DM

MEHR
PLAYSTATION
SPECIAL ZUBEHÖR
AUF ANFRAGE!

Umbau auch
für das Neue
Modell 7502!

PLAYSTATION UMBAU
BEI UNS MIT GARANTIE

39,90 DM

VERSANDKOSTEN

100 % Original

FÜR ALLE PLAYSTATIONS !!!



FARBIGE EINBAUANLEITUNG IN DEUTSCH

DER UMBAUSETZ WIRD
ZUSÄTZLICH IN DIE PLAYSTATION
EINGEBAUT UND ERMÖGLICHT DAS
SPIELEN VON IMPORT SPIELEN!

ANGEBOT:

AB	1 CHIP	STK. 19,90 DM
AB	5 CHIP'S	STK. 15,00 DM
AB	10 CHIP'S	STK. 12,50 DM
AB	15 CHIP'S	STK. 11,00 DM
AB	20 CHIP'S	STK. 10,00 DM
AB	25 CHIP'S	STK. 8,50 DM
AB	50 CHIP'S	STK. 6,00 DM
AB	100 CHIP'S	STK. 5,40 DM
AB	250 CHIP'S	STK. 4,90 DM
AB	500 CHIP'S	STK. 3,50 DM
AB	1000 CHIP'S	STK. 2,90 DM
PRO BESTELLUNG 1 ANLEITUNG, EXTRA ANLEITUNG 0,39 PFENNIG.		

BESTELLSHOTLINE 0209 / 179610 - FAXLINE 0209 / 1796199



[1] Aufgepaßt! Mit dem ebenso schwerbewaffneten wie skrupellosen Butch Meathook ist nicht zu spaßen.

[2] Für diese spektakuläre Szene hat sich Archer garantiert von einem virtuellen Stuntman dublieren lassen.

[3] Showdown: Mit der Riesenwumme gegen den fieschen Chip Hazard in seinem Roboter-Schutzanzug.

SMALL SOLDIERS

Attackeeee! Im Action-Spiel zum Kinohit *Small Soldiers* verteidigen Sie die Heimatwelt der rechtschaffenen Gorgoniten gegen die lebendig gewordenen Spielzeugsoldaten vom Commando Elite.

Michael Schmithäuser

der Werbeslogan zum Kinohit "Small Soldiers" lautet "ein großer Film mit kleinen Soldaten". Statt ausgewachsener Infanteristen tummeln sich auf der Leinwand nämlich auf wundersame Weise zum Leben erwachte Spielzeugsoldaten. Im Film machen die harten Jungs vom "Commando Elite" den Fantasy-Spielfiguren vom Stamme der Gorgoniten das Leben schwer. Im Spiel zum Film drehen Sie den Spieß um, und verteidigen die Heimatwelt der Gorgoniten gegen die Angriffe der biterbösen Elite-Soldaten.

Sie schlüpfen in die Rolle von Archer, dem katzenhaften Anführer der Gorgoniten. Wie es

sich für eine anständige Katze gehört, kann Archer pfeilschnelle Sprints hinlegen und meterhohe Sprünge ausführen. Darüber hinaus ist er ein phantastischer Schütze – mit seiner Präzisions-Armbrust trifft er selbst eine Münze auf 100 Meter Distanz. Archers Waffe läßt sich mit unterschiedlichen Pfeilen bestücken – darunter Bumerang-Geschosse, Energiestrahlen und Sprengpfeile. So gerüstet, muß er sich durch 15 großangelegte Level auf dem Planeten Gorgon kämpfen. Überall lauern wild um sich schießende, zweibeinige Mechs,



FACTS & FEATURES

- ★ Original-Charaktere aus dem Kinofilm
- ★ Famose Soundkulisse
- ★ Viele Waffen und schlagkräftige Helfer
- ★ 3D-Grafik nicht zeitgemäß
- ★ Viele unfaire Stellen
- ★ Keine Übersichtskarte

hinterhältig platzierte Geschütztürme und natürlich die allgegenwärtigen Soldaten des Elite Commandos. Jeder erfolgreiche Abschuß gibt eine Energiepatrone für die Armbrust frei.

Per Knopfdruck lassen sich Archers treue Gefährten herbeirufen, die ihn dann tatkräftig unterstützen. Der lila Fleischklops Insaniac vermöbelt beispielsweise jeden Gegner, der seinen Weg kreuzt. Das wandelnde Auge Ocula entdeckt auch weit entfernte Kontrahenten und stürzt sich todesmutig auf den Feind. Und Scratchit, ein eigentüm-



liches Gebiß auf zwei spindeldürren Beinen, verbeißt sich mit Vorliebe in die Hosenböden der Soldaten vom Elite-Trupp.

Kampf den Plastik-Kriegern!

Segnet einer Ihrer Freunde während der hitzigen Schlacht das Zeitliche, müssen Sie keine Tränen der Trauer vergießen. In der Form von Power-Ups können die wackeren Gorgoniten-Krieger jederzeit ins Spielzeug-Leben zurückgeholt werden.

Neben den selbständig agierenden Kämpfern des Gorgos-Clans stehen Ihnen noch weitere interessante Hilfsmittel zur Bewältigung der riesigen Level zur Verfügung. So kann sich Archer auf einen herrenlosen Geschützturm schwingen und mit der dort montierten Superwumme das Gegnerfeld beharken, oder auf einem gigantischen Mech durchs Gelände stapfen und dessen dicke Maschinengewehre spre-

chen lassen. Ein weiteres praktisches Fortbewegungsmittel ist der Schwebegleiter, der mit einer durchschlagsstarken Laserkanone ausgestattet ist. Dank dieser Vielfalt an ausgefallenen Extras gestaltet sich das Erforschen der 15 Level höchst abwechslungsreich.

Auf seinem Weg zum finalen Showdown mit dem Obermottz Chip Hazard durchquert Archer düstere Höhlensysteme, verlassene Dörfer, schwebende Festungen und geheimnisvolle Tempelanlagen. Die 3D-Grafik ist

zwar angenehm flott und kann sich dank feiner Texturen durchaus sehen lassen, doch mit High-Tech-Augenweiden vom Schlage eines *Spyro* kann es die Grafikeinheit von *Small Soldiers* nicht aufnehmen. Das Sichtfeld endet viel zu



[1] Ein Mitglied des Elite Commandos fällt dem ahnungslosen Archer in den Rücken.

[2] Hübsche Lichteffekte sorgen für Atmosphäre. Wenn man doch nur ein bißchen weiter sehen könnte ...

WWW.GAMEEXPRESS.DE
your personal dealer for games, manga, merchandise & imports

fon (040) 89 703 480 fax (040) 89 703 380

FUNTRONIXX



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

PSX		N 64	
Fifa 99	89,90,-	Turok 2 (engl. pal)	99,90,-
Toca Touring Car 2	89,90,-	Zelda	109,90,-
Tomb Raider 3	95,-	NHL 99	109,90,-
Music	89,90,-	F-Zero X	89,90,-
Test Drive 5	89,90,-	V- Rally	99,90,-
Hugo	89,90,-		
Formel 1 '98	99,90,-	Dies ist nur ein kleiner	
Spyro the Dragon	89,90,-	Auszug aus unserem	
Medieval	89,90,-	Programm	
NHL 99	89,90,-		

Kostenlosen Bestellkatalog anfordern

Händleranfragen erwünscht

VIDEOSPIELE ACTIONFIGUREN AB 24,90,-

Wenn zwei sich streiten...

freut sich der Spieler! Zwischen den monströsen Gorgoniten und den fiesen Plastik-Soldaten vom Commando Elite entbrennt ein erbitterter Kampf um die Welt Gorgon. Hier die wichtigsten Protagonisten im Überblick:

DIE GORGONITEN



Archer, charismatische Raubkatze und Anführer der Gorgoniten.



Ocula, ein Riesenaugen auf drei Beinen. Spürt absolut jeden Gegner auf.



Insaniac, der lila Muskelberg, traktiert seine Gegner mit einem Morgenstern.



Freakenstein, ein furchterregender Cyborg aus Blut, Fleisch, Kunststoff und Metall.



Slamfist, der massige Riese, walzt alles nieder, was sich ihm in den Weg stellt.



Punchit & Scratchit. Der bissige Scratchit reitet auf dem monströsen Punchit.

DAS COMMANDO ELITE



Chip Hazard, Anführer der Elite-Gruppe und Dolph Lundgren-Ver-schnitt.



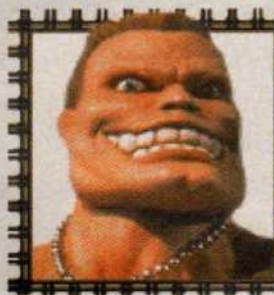
Butch Meathook, der Scharfschütze. Nichts kann ihn von seinem Gewehr trennen.



Nick Nitro, der Zündler, schleppt stets Sprengkörper mit sich herum.



Kip Killigan, der Waffennarr. Beladen mit einem tödlichen Waffenarsenal.



Brick Bazooka, der Durchgeknallte mit der Wumme und dem irren Grinsen.



Link Static, der Techno-Freak. Vertraut auf modernste Waffentechnik der Army.

früh in undurchdringlichem Schwarz, so daß sich manche Gegner erst dann aus dem Dunkel herauschälen, nachdem sie längst das Feuer eröffnet haben. Herbe Clipping-Fehler und ein regelrechter Pixel-Flash bei stark herangezoomten Objekten trüben das Spielvergnügen zusätzlich. Sozusagen als Ausgleich für die optischen Wermutstropfen überzeugt die Akustik auf ganzer Linie. Die Sound-Tüftler von Dreamworks Interactive haben sich mächtig ins Zeug gelegt: Der bombastische Orchester-Soundtrack mit mystischen Chorgesängen gehört zum Besten, was je in einem PlayStation-Spiel zu hören war.

Was die Steuerung betrifft, gibt es nichts auszusetzen – Archer läßt sich präzise und ohne Verzögerung durch die Spielwelt lenken. Auch knifflige Sprünge oder schwindelerregende Balanceakte absolviert die geschickte Raubkatze ohne Probleme. Doch gegen die oftmals unvermittelt auftauchenden und wie von Sinnen losballernden Gegner hilft auch die beste Steuerung nichts. Genauso verhält es sich bei den bereits

angesprochenen, aus dem Schutze der Dunkelheit heraus schießenden Kontrahenten. Ein wenig mehr Feinschliff hätte dem Spiel nicht geschadet, denn dann wäre aus Small Soldiers ein

Spitzentitel geworden. So bleibt nur ein leicht überdurchschnittliches, schießlastiges Action-Adventure für Ballerfans und Freunde des Kinofilms. *af*



SMALL SOLDIERS



m eine Meinung: Mit "Small Soldiers" präsentiert Dreamworks Interactive ein geradliniges Action-Adventure im besten Tomb-Raider-Stil, ohne allerdings die hohe Qualität des Originals zu erreichen. Nette Ideen werden innerhalb der durchschnittlichen und fehlerbehafteten 3D-Grafik sinnlos verheizt. Auch die von Archer verwendbaren Geschütztürme und herrenlos herumstehenden Mechs haben es mir angetan. Doch die zahllosen unfairen Stellen trüben den Spaß allzu deutlich.

Michael Schmithäuser

■ GENRE:	Action-Adventure
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	Electronic Arts
■ ENTWICKLER:	Dreamworks Interactive
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	3,0
■ GRAFIK:	2,5
■ SOUND:	1,0
■ PRÄSENTATION:	2,0
■ GAMEPLAY:	2,5
■ MOTIVATION:	2,5
■ PREIS/LEISTUNG:	2,5

GESAMT-WERTUNG:

2,4

Hier kommt die Action für alle Konsolen: Video Games!



Ob PlayStation, Sega Saturn, Nintendo 64 oder auch die Top-Automaten aus den Spielhallen: Video Games bietet Dir alles. In den nächsten 3 Monaten sogar für die Hälfte. Denn hier bekommst Du die besten Spieltests, die spannendsten Previews, die heißesten News und natürlich die ultimativen Tips&Tricks für den durchschlagenden Spieleerfolg. Hol Dir den totalen Konsolen-Durchblick und spar Dir 9,50 Mark!

• PlayStation • Sega Saturn • Nintendo 64 • PlayStation • Sega Saturn • Nintendo 64 •

☐ 3x Video Games für 10,- DM!

Ja, schickt mir die nächsten drei Ausgaben der Video Games für nur 10,- DM statt 19,50 DM. Solltet Ihr eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit ca. 14% Preisvorteil (12 Ausgaben Video Games für nur DM 67,20, Studentenabo DM 60,-). 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

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

CP091

Bitte ausgefüllten Coupon an Video-Games, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken, unter 089/200 281-22 faxen oder per E-Mail unter weka@csj.de bestellen!

PlayTest



[1] Die Grafik von *SF Rush* ist grottenschlecht. [2] Seit wann ist denn die Golden Gate Brücke weiß? [3] Die scheußlichen Lichteffekte bei der Tunneldurchfahrt sind wahrhaft keine Erleuchtung. [4] Im Demo-Modus offenbart die unterirdische Grafik-Engine ihre Schwächen am deutlichsten.



SAN FRANCISCO RUSH

Auf den Straßen von **San Francisco** geht's heiß her: Durchgeknallte Verkehrsrowdies veranstalten halbsbrecherische **Privat-Rennen** vor imposanter Kulisse. Aus dieser netten Idee hat Automatenhersteller **Midway** einen mäßigen Arcade-Racer gestrickt.

Michael Schnellhäuser

die amerikanische Westküsten-Metropole San Francisco ist wie geschaffen für wilde Verfolgungsjagden mit großen Autos. Michael Douglas ("Die Straßen von San Francisco"), Clint Eastwood ("Dirty Harry") und Eddie Murphy ("Metro") haben vorgemacht, wie man mit 100 Sachen über mörderische Steigungen und haarsträubende Gefälle prescht – jetzt sind Sie dran. In der Automaten-Adaption *San Francisco Rush* von Midway klemmen Sie sich hinter's Steuer von acht PS-Boliden und brettern wie ein Wahnsinniger über die Hügel der Metropole.

Klingt nach einem packenden Arcade-Racer

vor atemberaubender Kulisse, nicht wahr? Ist es aber nicht. Denn sowohl technisch als auch spielerisch ist *San Francisco Rush* – gelinde gesagt – eine Frechheit.

Gleich nach dem Einschalten erwartet Sie ein wahrhaft babylonisches Menüsystem, in

dem englische und deutsche Phrasen wild durcheinandergemixt wurden. "Der wahre PlayStation-Zocker ist ja sowieso des Englischen mächtig, also brauchen wir uns nicht die Arbeit zu machen, alles zu übersetzen!" werden sich die Entwickler dabei gedacht haben.

Kalifornische Katastrophe

Während man die Übersetzungsfehler noch verschmerzen kann, kündigt sich bei der Fahrzeugauswahl die nächste unliebsame Überraschung an. Die anfangs verfügbaren Flitzer zeichnen sich nicht gerade durch modernes Stromlinien-Design aus, sondern wirken eher wie blau lackierte Küchenschränke, an die irgendjemand vier Räder geschraubt hat.

Diese Wunder modernen Fahrzeugdesigns dürfen Sie dann auch in einer adäquaten Umgebung Gassi führen. Sechs Basisstrecken stehen zur Auswahl, die durch die obligatorischen Rückwärts- und Spiegel-Modi auf 18 Varianten

FACTS & FEATURES

- ★ Schaurige 3D-Grafik
- ★ Häßliche Autos
- ★ Anspruchsloses Fahrzeug-Handling
- ★ Vermurkste Lokalisierung

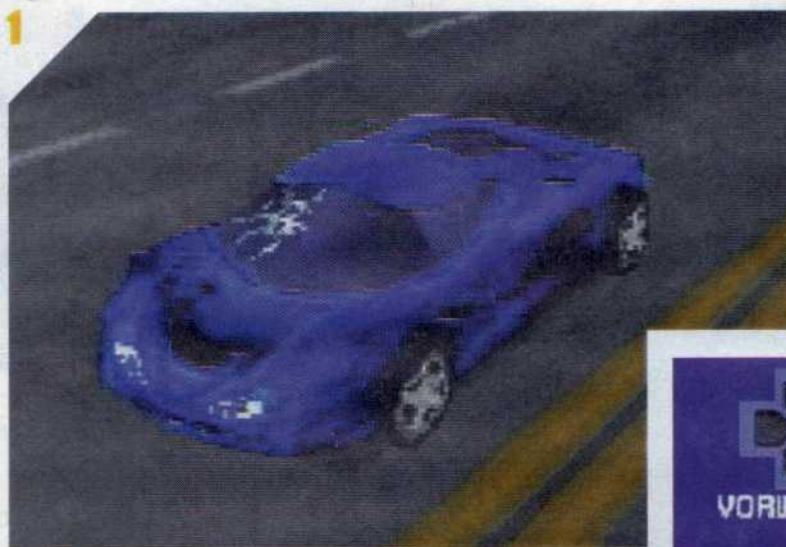


aufgeblasen wurden. Ihr Weg führt Sie durch den grünen Presidio-Park, über die Hügel der Altstadt, durch die Wolkenkratzer Schluchten von Downtown hindurch und natürlich auch über die legendäre Golden-Gate-Brücke hinweg. Genug Abwechslung für stundenlanges Rennvergnügen – wenn die Grafik nicht so schauderhaft ausgefallen wäre.

Die detailarmen Küchenschränke – Verzeihung: Autos – brausen durch eine ebenso lieblos gestaltete Umgebung. Während der Rennen ist Pixelzählen angesagt, denn in Sachen Optik muß sich *San Francisco Rush* selbst gegenüber dem drei Jahre alten *Ridge Racer* geschlagen geben. Und die müde 3D-Engine scheint ebenfalls auf dem Stand von 1996 steckengeblieben zu sein. Weit entfernte Gebäude poppen urplötzlich in strahlendem Weiß ins Bild, ruckeln unbeholfen näher heran und füllen sich dabei langsam mit blassen Farben. Vollkommen unrealistische Lichteffekte, seltsam statisch wirkende Spiegelungen auf den Karosserien, und böse Clipping-Fehler sind die Sahnehäubchen auf dem unansehnlichen Grafik-Brei. Darüber hinaus scheint in Nord-Kalifornien niemals die Sonne – einheitlich graue und blaß-blaue Hintergründe verleihen dem Geschehen auf dem Bildschirm eine triste Note. Da gibt's nur eins: Gaspedal durchdrücken, Augen zu und durch!

Brachial-Steuerung

Beim Steuern der PS-Boliden wird Ihrer Feinmotorik nicht allzuviel abverlangt – einfach immer schön auf der Gas-Taste bleiben und mit 100 Sachen durch die Kurven pressen. Lediglich vor den haarsträubenden Sprüngen sollte man auf die Bremse latschen, sonst enden die zehn Meter hohen und 50 Meter weiten Flug-einlagen in der nächsten Häuserfront. Eine derart unsensible und anspruchslose Brachial-



[1] Die Autos sind genauso lieblos gestaltet wie die Umgebungsgrafik.

[2] Im Auswahlbildschirm entscheiden Sie sich für eine von sechs Teilstrecken.

[3] Nach einem Crash in eine Mauer verabschiedet sich das häßliche Auto mit einer häßlichen Explosion von der häßlichen Strecke.

Steuerung hat es auf der PlayStation schon lange nicht mehr gegeben. Doch der auffällige Menüpunkt "Extreme" in der Fahrzeugauswahl mit der Ehrfurcht einflößenden Unterzeile "Warning – Full Simulation!" läßt Hoffnung aufkeimen. Verbirgt sich dahinter etwa eine akkurate Simulation à la *Gran Turismo*?

Fehlansage – die Autos sliden dabei noch unrealistischer durch die Kurven und explodieren beim geringsten Kontakt mit der Streckengrenzung. Genau so stellt man sich eine "volle Simulation" vor...

Alles in allem ist *San Francisco Rush* ein unterdurchschnittlicher Arcade-Racer, um den alle Rennspiel-Fans einen großen Bogen machen sollten. Über die Mankos in Sachen Grafik und Gameplay täuschen auch die zahlreichen Spielmodi und die Link-Option für Multiplayer-Duelle nicht mehr hinweg.

pat



Voll extrem, ey: Der Schwierigkeitsgrad "Extreme" warnt den unbedarften Spieler vor einer "vollen Simulation", die sich letztlich lediglich als geringfügig schwerere Spielvariante entpuppt.

SAN FRANCISCO RUSH

meine Meinung: Mit 100 Sachen über die Straßen von San Francisco heizen – davon habe ich schon immer geträumt. Doch leider haben die Entwickler von Midway die coole Idee zu einem unterirdischen Arcade-Racer verwurstet. Bei der vorsintflutlichen Pixelgrafik kam mir das kalte Grausen, und die einfallslose und nicht im geringsten ausgeklügelte Steuerung gab mir den Rest. Allen eingeschworenen Fans von Arcade-Racern sollten dieses Machwerk wie der Teufel das Weihwasser meiden. *Michael Schmithäuser*

■ GENRE:	Rennspiel
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	GT Interactive
■ ENTWICKLER:	Midway
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch/engl.
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-WERTUNG:

3,7



[1] Immer schön in die Kurve legen: Dank der gelungenen Board-Physik macht das "Dekken" richtig Laune.

[2] Die witzige Sprachauswahl paßt hervorragend zum abgedrehten Spielkonzept.

[3] Welcher Dekker darf's denn sein? Sie haben die Wahl zwischen der kaffeebraunen Girlie-Schönheit Mia und dem lässigen Rot-schopf Xako.

[4] Willkommen auf dem Pinguin-Schießstand: Nur wer 60 der flinken Vögel abschießt, kommt weiter.

PSYBADEK

Zwei pfiffige Kids schwingen sich auf ihre coolen **Schwebe-Boards** und räumen die **Psyba-Zone** gründlich auf. Mit **Psybadek** präsentiert Psygnosis einen ungewöhnlichen Mix aus **Boarder-Game** und **Jump'n-Run**. *Michael Schmithäuser*

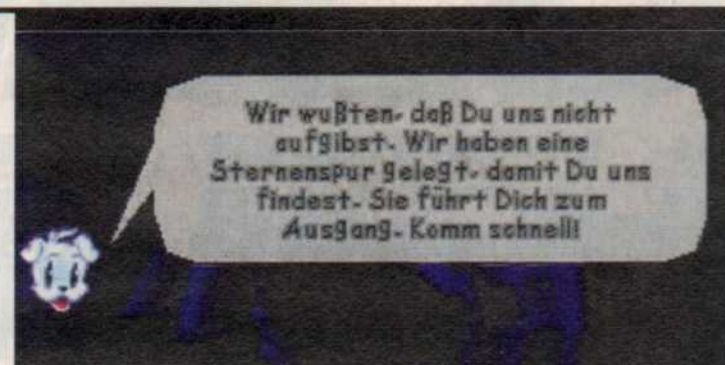
die liebezende Mia und der coole Xako gehören zur Gang der "Dekker" – das sind Future-Kids, die als legitime Nachfolger der Snowboarder gelten. Auf ihren lässigen "Hoverdeks" überwinden sie die Gesetze der Schwerkraft und gleiten mit einem Affenzahn über jeden beliebigen Untergrund – Schnee, Asphalt und sogar Sand. Die Lebensweisheiten der "Dekker" klingen ein wenig seltsam: "Eßt viel Gemüse, mäht den Rasen, wascht Eure Hände und tanzt tanzt tanzt, wo auch immer ihr könnt!" Aha. Auf jeden Fall ist eines Tages Schluß mit dem fröhlichen Gemüseessen, Rasenmähen, Händewaschen und Tanzen: Der Superbösewicht Krakken entführt die ganze Dekker-Gang in eine andere Dimension. Und da echte Freundschaft in Dekker-Kreisen einen hohen Stellenwert genießt, machen sich Mia und Xako auf, ihre Kumpels aus der Gefangenschaft zu retten.

Psybadek gehört zu jener Gruppe von Spielen, die lange im Vorfeld angekündigt werden und dann einfach nicht erscheinen wollen. Bereits im Sommer 97 hat Psygnosis kräftig die Werbetrommel für das Boarder-Spektakel mit feinsten Comic-Grafik gerührt. Jetzt, gut einhalb Jahre später, können sich die PlayStation-Spieler endlich hinters Joypad klemmen und mit Mia und Xako durch die kunterbunt designeten Levels gleiten.

Die lange Entwicklungszeit hat dem Titel in

FACTS & FEATURES

- ★ Schrille 3D-Grafik
- ★ Realistische Board-Physik
- ★ Abwechslungsreiche Levels
- ★ Zahlreiche Frustramente
- ★ Nervige Lade-Routine



Wir lauschen gespannt, was uns der niedliche Wauwau zu bellen hat.

Sachen Optik sichtlich gut getan – die vier Spielwelten zeichnen sich nicht nur durch ihr abgefahrenes Design, sondern auch durch die rasanten 3D-Animationen im hochauflösenden Modus der PlayStation aus. Aufgrund der überaus schrillen Farbgebung, der herzallerliebsten Gegner und prächtig animierten Randbauten (haben Sie schon mal tanzende Bäume gesehen?) fühlt man sich fast schon in eine japanische Produktion hineinversetzt. Abwechslungsreiche und witzige Musiktracks dudeln fröhlich im Hintergrund und machen *Psybadek* auch zu einem akustischen Genuß erster Güte.

Happy Boarding!

Wer glaubt, bei *Psybadek* handle es sich um eine schnöde *Cool-Boarders*-Variante im Comic-Look, irrt gewaltig: Zahllose Einlagen aus dem Genre der Jump'n-Runs heben den Titel deutlich von den gewöhnlichen Schnee-Racern

ab. Auf ihrer Reise durch die frostige Schneewelt, die glühend heiße Wüste und den tiefen Wald bekommen es die Protagonisten laufend mit den Schergen des bösen Krakken zu tun. Diese lassen sich auf vielerlei Arten entsorgen: Entweder Sie gewinnen Rennen gegen die Bösewichter, knallen ihnen ein Projektil vor den Latz oder werfen sie durch einen extrem gewagten Stunt aus der Bahn.

Diese Einlagen unterscheiden sich deutlich von ihren Pendants in *Cool Boarders & Co*: Zunächst aktivieren Sie den Stunt-Modus, und dann wählen Sie aus verschiedenen Farbkombinationen die gewünschte Aktion aus. Dabei handelt es sich beispielsweise um extrem hohe Sprünge, die vernichtende Energiefelder freisetzen oder Schutzschilde aktivieren.

Jump'n-Board

Auch die aus zahllosen Hüpfspielen bekannten und beliebten Sternchen haben Einzug in *Psybadek* gehalten. Nur wer fleißig Sterne einsammelt, bekommt zur Belohnung ein Extraleben. Die Levelauswahl ist ebenfalls stark an Jump'n-Runs orientiert. Über die Trainings-Halfpipe gelangen Sie in die Spielwelt-Auswahl und von dort in eine weitere Zwischenwelt, über die Sie in die einzelnen Level eintauchen. Natürlich öffnen sich neue Level und Welten nur dann, wenn Sie durch erfolgreiches Absolvieren eines Abschnitts den entsprechenden Bonus-Schlüssel ergattert. Stichwort Bonus: Besonders fleißige "Dekker" spüren die Spezial-Schlüssel für die geheimen Zusatzwelten auf.

Diese Art der Levelauswahl ist leider auch einer der größten Kritikpunkte am Spiel: Aufgrund des teilweise sehr hoch geschraubten Schwierigkeitsgrades sind oft zahllose Anläufe erforderlich, bevor Sie ein Level endlich bewältigen. Nach einem vorzeitigen Ableben können Sie zwar jederzeit den letzten Spielstand laden, doch danach müssen Sie sich immer wieder durch die lästigen Auswahlbildschirme quälen.

Psygnosis hätte gut daran getan, neben der Funktion "Schnell-Speichern" auch noch eine "Schnell-Laden"-Option zu integrieren.

Als Ausgleich für dieses ärgerliche Manko hat

Psybadek eine fantastische Board-Physik zu bieten. Die Gravitationskräfte wirken sich deutlich spürbar auf das Gleitverhalten der Hoverdecks aus. So können Sie an Hängen ordentlich Schwung nehmen, durch stetiges Wedeln die Geschwindigkeit erhöhen, aber auch an einem zu langsam angegangenen, steilen Anstieg hängenbleiben.



Unterm Strich ist *Psybadek* ein gelungener Mix aus zwei grundverschiedenen Genres, den die Entwickler mit wunderschöner 3D-Grafik und Spitzen-sound zu einem vergnüglichen Geschicklichkeits-Cocktail angerührt haben. Lediglich die nervige Level-Auswahl und der teils recht hoch angesetzte Schwierigkeitsgrad trüben das kunterbunte Spielvergnügen ein wenig.



[1] Up and away: Zwei Engelchen zerrn Xako nach seinem Ableben gen Himmel.

[2] Dieser unheimliche Bonuslevel beeindruckt mit gelungenen Lichteffekten.

[3] Das Wettrennen gegen den fetten Riesenhasen auf dem bunten Wasserball ist eine haarstäubende Angelegenheit.

[4] Xako on the Rocks: Nur nicht ausrutschen!

PSYBADEK

meine Meinung: Mein Gott, ist das schrill! Mit meinem grenzenlos coolen Schwebendeck gleite ich anmutig durch vollkommen abgespachte Comic-Welten. Der Coolness-Faktor von *Psybadek* erreicht mühelos Faktor 10 auf der nach oben offenen Lässigkeitsskala. Aufgrund der quietschbunten und sauber animierten HiRes-Grafik und des groovigen Soundtracks sehe ich gerne über ein paar Schwächen im Gameplay, die lästige Levelauswahl und den teilweise frustig hohen Schwierigkeitsgrad hinweg.

Michael Schmithäuser

■ GENRE:	Geschicklichkeit
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	Psygnosis
■ ENTWICKLER:	Psygnosis
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-WERTUNG:

1,9



Special: Das PlayStation-Jahr 1998

Best of '98



Eine schier unübersehbare Flut von Produkten macht es fast unmöglich, sich im PlayStation-Markt zu orientieren. Aber trotz dieses Hindernisses gibt es jedes Jahr herausragende Spiele und Zubehör. Diese sollten entsprechend gewürdigt werden, und darum finden Sie hier die Besten der Besten - ausgewählt von der Redaktion des PlayStation Magazins.



Bestes Originalzubehör

In dieser Kategorie fiel uns die Entscheidung sehr leicht – der *Dual Shock Controller* von Sony hat das Spielen an der PlayStation revolutioniert. Neben den hervorragenden Analogsticks ist vor allem die Shock-Funktion des Joypads eine willkommene und sinnvolle Bereicherung. Durch die Vibration wird eine viel dichtere Atmosphäre möglich, da für bestimmte



Aktionen im Spiel eine direkte physische Rückmeldung ermöglicht wird. Die einzige Frage bleibt, ob Sony das noch irgendwann toppen kann.

Bestes Fremdhersteller-Zubehör

Ganz anders lief die Abstimmung unter den Fremdhersteller-Produkten. Neben der Scorpion Light Gun und den "Just! A Pad Wireless"-Joypads waren auch verschiedene Lenkräder auf der Auswahlliste vertreten. Schließlich hat dann auch eines von ihnen das Rennen gemacht: Das von der Firma Fanatec entwickelte *Rally*



ist der diesjährige Spitzenreiter. Die solide Verarbeitung, das griffige Fahrgefühl und die Handschaltung sorgten für die beste Platzierung. Damit wäre bewiesen, daß auch ein Newcomer auf Anhieb Erfolg in einem dichtbedrängten Markt haben kann.

Innovation des Jahres

Unter all den Goodies und Gimmicks, die sich inzwischen an eine PlayStation anschließen lassen, hat sich eines eine Sonderstellung verdient: Der *Xploder* ist so innovativ und mit dermaßen vielen Features ausgestattet, daß ihm ein Sonderplatz gebührt. Einfache Bedienung, Kompatibilität, gepflegter Support und mehr – wer ein Cheatmodul will, hat eigentlich keine Alternative zu diesem mächtigen Gerät. Eine Information am Rande: Das Xploder-ROM 2.0 ist inzwischen auf der Internetseite www.blaze.de verfügbar.

Bestes Actionspiel



Hier kristallisierte sich wieder eine recht einhellige Meinung heraus. Neben *One*, *Forsaken* und *Apocalypse* stand auch *Tenchu* zur Debatte, das schließlich auch die meisten Stimmen auf sich vereinigen konnte. Die Ninja-Action-Saga um Rikimaru und Ayame ist nicht nur unterhaltsam und spannend, sie zeigt auch neue Wege auf, mit Gegnern in Spielen umzugehen. Statt einer direkten, frontalen Konfrontation und hirnlosem Ballern sind hier Geschicklichkeit und Köpfchen nötig, um möglichst ohne Aufsehen an's Ziel zu kommen.

Bestes Action-Adventure

Wer hier meint, eine vollbusige englische Abenteurerin müsse auf jeden Fall den Sieg davongetragen haben, liegt falsch. Der Kampf zwischen den Fan-Fraktionen von *Tomb Raider* und *Abe's Exoddus* war heftig und wurde zugunsten des Mudokons entschieden. *Abe's Exoddus* bietet unter dem Deckmäntelchen eines Action-Adventures so viele für das Genre innovative Elemente, daß es einfach auf das Siegetreppchen gestellt werden mußte. Wir sind sehr gespannt, was sich die durchgeknallten Damen und Herren für den nächsten Teil der Oddworld-Saga alles einfallen lassen.

Bestes Rollenspiel



Wieder eine Einigung: Neben *Azure Dreams* und *Wild Arms* stand noch *Breath of Fire 3* zur Debatte – und gewann die Abstimmung im Sturm. Es gibt leider in Deutschland viel zu wenige Rollenspiele für die PlayStation, aber das kann sich ja in Zukunft noch ändern. *BOF3* ist ein Paradebeispiel für unterhaltsamen Rollentausch, der den Spieler wirklich dazu bringt, in eine alternative Phantasiewelt abzutauchen und den Alltag hinter sich zu lassen.



Die Creme de la Game!



Die Spiele-Highlights '98 aus 11 Genres in einem Heft!

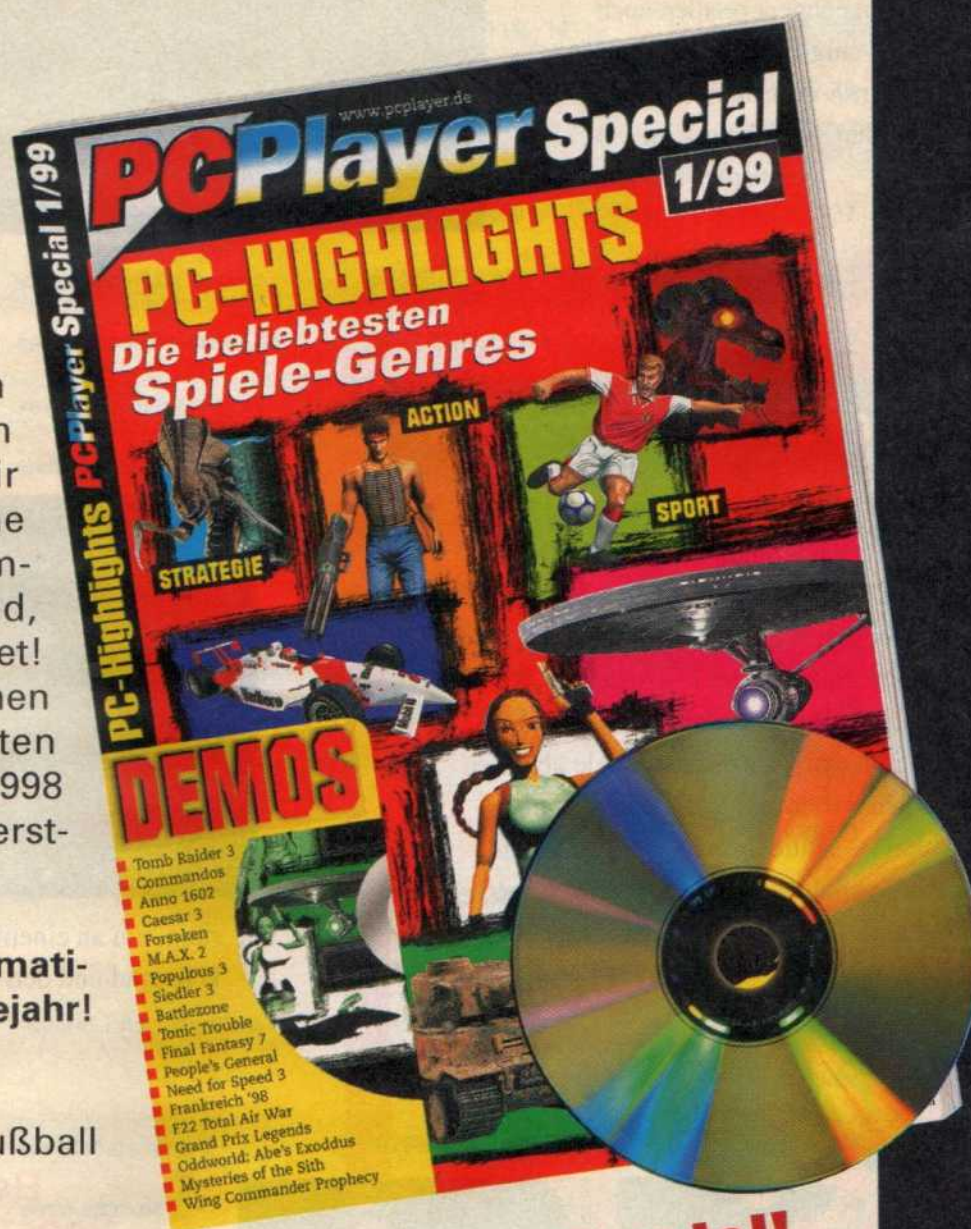
Mit
CD-ROM
für nur
DM 14,80

522 gebrochene Joysticks, 6 implodierte Monitore, 4 komplett ruinierte PCs und 3 Sehnenscheidenentzündungen – das Ergebnis unserer 12monatigen Suche nach den absoluten Spielehighlights! Doch es hat sich gelohnt: Im neuesten **PC PLAYER Sonderheft** haben wir jetzt für Sie die Creme de la Creme aus allen Game-Genres zusammengepackt – auf Grafik, Sound, Atmosphäre und Spaßfaktor getestet! Und während Sie nochmal eintauchen in die wilde Spiele-Welt des letzten Jahres und sich von den Top-Hits 1998 mitreißen lassen, müssen wir uns erstmal erholen...

Holen Sie sich noch heute den ultimativen Rückblick auf ein starkes Spielejahr!

Die Game-Charts für jedes Genre:

- Action • Strategie • Simulation • Fußball
- Rollenspiele • Weltraum Action
- Wirtschaftssimulation



Ab 9.12. im Handel!

Ja, dieses Sonderheft will ich sofort haben! Bitte schicken Sie mir das PC PLAYER Sonderheft "Spiele-Highlights 1998" zum Sparpreis von 14,80 DM + 3,- DM Versandkosten! Ich bezahle nach Erhalt der Rechnung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Bitte ausgefüllten Coupon an
PC PLAYER, Abo-Service CSJ,
Postfach 14 02 20,
80452 München schicken,
an 089/200 281 22 faxen oder
per E-Mail unter weka@csj.de
bestellen.

► **Special:** Das PlayStation-Jahr 1998

Best of '98

Bestes Rennspiel

War ja klar. Es gab dieses Jahr ein Rennspiel, das einfach das komplette Genre aufgeräumt hat. Kein anderer Titel hat einen so eindeutigen Anspruch auf den Jahressieg wie *Gran Turismo*. Die riesige Auswahl verschiedener Fahrzeuge, die Streckenvielfalt, das motivierende Preisgeld- und Tuningsystem sorgen für eine Langzeitmotivation, die ihresgleichen sucht. Die Fahrerlizenzen sorgen für Spannung und feuchte Hände (und ab und an zugegebenermaßen auch ein wenig Frust). Alles in allem ist *Gran Turismo* unbestritten die diesjährige Krönung im Rennspiel-Bereich.



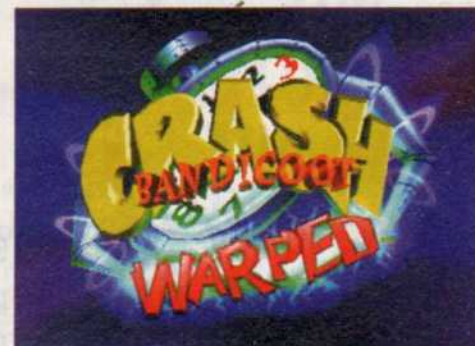
Bestes Beat'em-Up



Ebenfalls recht eindeutig lief die Überlegung ab, welches Beat'em-Up die Krönung des Jahres wäre. Neben *Bloody Roar* und *Dead or Alive* war natürlich *Tekken 3* nominiert – und gewann. Das unbestritten beste Knochenbrecher-Game auf der PlayStation bietet neben dem althergebrachten "Hau-deinen-Gegner-um" auch noch eine witzige Beachvolley-Variante und den Action-Adventure-ähnlichen "Tekken Force Mode". *Tekken 3* ist einfach Kult – und wer das nicht glaubt, hat es entweder noch nie gespielt oder findet keinen Zugang zu diesem Genre.

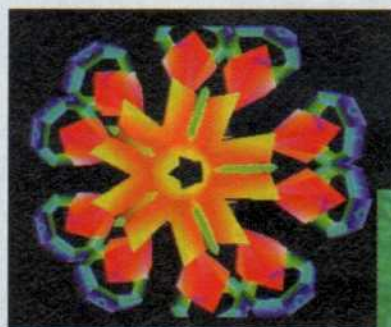
Bestes Jump'n-Run

Ein Kopf-an-Kopf-Rennen entwickelte sich in diesem Genre zwischen *Skull Monkeys* und *Crash Bandicoot 3*. Während letzteres technisch etwas ausgereifter war, überzeugte ersteres durch den schrägen Humor. Am Ende konnte *Crash 3* den Sieg verbuchen. Die witzigen Extra-Fähigkeiten des Bandicoot und die knifflige, lang motivierende Suche nach den Kristallen und Amuletten gab schließlich den Ausschlag gegenüber dem etwas ungeschliffen wirkenden Konkurrenten.



Das abgedrehteste Produkt

Und hier ist sie schließlich, die Rubrik ohne Einigung. Trotz harter Kämpfe war es uns nicht möglich, unter den Kandidaten *Fluid*, *Music* und *Baby Universe* einen Sieger festzustellen. Wir können einfach nur sagen, daß die PlayStation offensichtlich mehr kann als nur Spiele ablaufen lassen. Wollen wir hoffen, daß dem auch in Zukunft so bleibt – schließlich ist eine Spielkonsole für den Spaß da, und der muß nicht unbedingt aus einem festgelegten Genre entspringen.



Baby Universe



Fluid



Music

Bestes Sportspiel

Trotz der herben Enttäuschung, die den Deutschen dieses Jahr beschert wurde, ist in diesem Bereich natürlich König Fußball ausschlaggebend. So wundert es nicht, daß Frankreich '98 und *International Superstar Soccer Pro '98* nominiert wurden. *ISS Pro '98* wurde schließlich zum diesjährigen König ernannt. Alles Geschmackssache, mögen Sie nun denken, und haben damit natürlich auch recht.



Bestes Strategiespiel

Dark Omen und *C&C Gegenschlag* waren die finalen Spitzenreiter in der Kategorie Strategiespiele. Das *Warhammer*-Spiel konnte schließlich den ersten Platz für sich verbuchen. Die 3D-Ansicht und das Ressourcenmanagement haben es unseren Strategen einfach angetan. Für "Otto Normalverbraucher" mag das zwar seltsam klingen, aber Strategie-Fans brauchen nun mal eine Herausforderung, um an einem Spiel länger kleben zu bleiben. *Dark Omen* sorgt durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad und den Ursprung in einem erprobten Regelwerk für spannende Gefechte.



Das schlechteste Spiel

Hugo. Eigentlich müßte man nichts mehr sagen, aber Konkurrenten *Men in Black* und *Invasion* sollten nicht ungenannt bleiben. Langeweile, schlechte Grafik, einfach Produkte ohne größere Daseinsberechtigung. Das erste Gesetz der Unterhaltungsindustrie bewahrt sich einfach immer wieder:



Der Schwachsinn muß nur groß genug sein, dann verkauft er sich auch. Na ja, seien wir gnädig und breiten den Mantel des Schweigens über diese traurigen Kapitel der PlayStation-Geschichte.

Das offizielle PlayStation Magazin

CHEFREDAKTION

Michael Schmittner (ms);
verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION

Stellvertretender Chefredakteur: Jan Binsmaier (jb)
Leitende Redakteurin: Patricia Beischl (pat)
Redakteure: Moritz Menzel (mom)
Alexander Folkers (af)

REDAKTIONSASSISTENZ

Catharina Brieden

FREIE MITARBEITER

Olaf Bernhard, Ingo Böhme, Henrik Fisch,
Artur Hoffmann, Michael Schmithäuser

LEKTORAT:

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

Journalatz GmbH, Gruber Str. 46b, 85586 Poing

TITEL:

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: Simone Müller, 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:

Marion Stephan

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: EIDOS Interactive



	Kd. Name	Internetadresse	Hotline	Seite
A	Acclaim Entertainment GmbH	www.acclaim.de	089/32940600/Mo/Mi/Fr.14.00-19.00	13
	ACME		0221/2408800	95
	Activision Deutschland GmbH	www.activision.de	0190/510055 / tägl. v. 16.00-18.00 Uhr	23
B	Baucontec	www.baucontec.de	05331/99590	109
C	CDG Media	www.spieleloesungen.de	04131/850610	111
	Codemasters	www.codemasters.com		2/3
	Compi Corner	www.compicorner.de	0203/444272	99
	Conny Figge Schnellversand	CFS-Conny-Figge@t-online.de	02101/8379961-60	43
	Cross Computersystems GmbH		0231/5311334	97
	CRYO	cryosupport@maxupport.de	05241/953539	29,33
E	Eidos Interactive	www.eidosinteractive.com	0190-510051	5
	Electronic Arts	www.ea.com	0190/900030	11,51,75,83,89
	Endor Development & Distribution GmbH	www.fanatec.de	0871/9221299	57,59,61
F	Fire International (Deutschland) GmbH	www.blaze.de	02154/945251	39
	Franzis' Verlag GmbH	www.franzis.de	08121/951838	103,117
	Freak's Shop		02504/933033	41
	Funtronixx		0561/12477	127
	Funsoft	www.softgold.de	02131/965111, -12	15,140
G	G-Press Dataservice	www.infopool.com	030/3999180	47,73
	Galaxy Mega Play		02323/451885	81
	Game Express	www.gameexpress.de	040/89703480	127
	Game It!	www.gameit.de	01805/225300	45
	Gamers Point	gamerspoint@t-online.de	0721/933571011	69
H	Hint Shop	www.hintshop.com	02205/910313	73
	Infogrames Videogames Deutschland GmbH	www.infogrames.de	0190/510550	63,65
	Interact of Europe Jöllenbeck GmbH	www.interact-europe.de	04287/125133 / Mo-Fr. 9-16 Uhr	35
J	Jet Stream	www.jet-stream.de	07247/946170	101
	Joysoft	www.joysoft.com	0221/94861217	103
	Theo Kranz Versand	www.logon.de/kranz	0931/3545245	139
L	Level One			Beilage
M	Media Markt	www.mediamarkt.com		70/71
	Metropolis		0541/335150	93
	MVG Medien Verlagsgesellschaft mbH & Co.			113
O	ORDER IN TIME	orderin Time @t-online.de	0711/22291030	21
P	PROMARKT GmbH		030/78780-253, -297	26/27
S	S & S	www.come.to/s+s	0209/179610	125
	SMM Software Vertrieb	www.smm.de	06139/916110	Beilage
	Sony Computer Entertainment GmbH	www.playstation-europe.com	0190/578578	67,79,91
	Sunflex Vertriebs GbRmbH	www.getmoresun.com	02352/953350	85
U	UbiSoft	www.ubisoft.de	0211/338004466	9,77
V	Vidis Electronic Vertriebs GmbH	www.vidis.com	040/51484048	17
	Virgin Interactive Entertainment	www.vid.de	040/89703300 tägl.15-20 Uhr	31
	WEKA Consumer Medien	www.wekanet.de		119,129,135 Beihefter
W	Wial Versand Service	www.wial.de	08142/59640	105

Teilbeilage: SMM Software Vertrieb • Beilage Schweiz: Level One

Im nächsten Heft

Metal Gear Solid

Auf kaum ein Spiel haben die PlayStation-Fans so lange und sehnsüchtig gewartet, wie auf die deutsche Version von Konamis Agententhriller. Die Lokalisierungsarbeiten sind mittlerweile so gut wie abgeschlossen und auch die PAL-Anpassung ist absolut im Zeitplan. Wir konnten bereits einen Blick auf die deutsche Betaversion werfen – in unserem ausführlichen "Angespielt" verraten wir Ihnen, ob sich die Wartezeit gelohnt hat.



Ridge Racer Type 4

Ridge Racer – dieser Name läßt bei PlayStation-Zockern der ersten Stunde Erinnerungen an längst vergangene Renntage (und –Nächte) wach werden. Jetzt gibt Namco wieder so richtig Gas. Mit *RR Type 4* wollen die japanischen Programmierer erneut Standards setzen. 300 Autos, "Grand Prix Mode", acht verschiedene Rennstrecken – die ersten Feature-



Listen können sich sehen lassen. Mehr zu diesem heißen Renner in der nächsten Ausgabe.

außerdem:

- Street Skater
- Tiger Woods '99
- A Bug's Life
- Bust A Move 4
- Blood Lines
- Brunswick Circuit Pro Bowling
- und vieles mehr...

Soul Reaver

Der Vampir ist zurück! Anfang '97 veröffentlichte Crystal Dynamics das Grusel-Actionspiel *Legacy of Kain: Blood Omen*. In der Rolle eines unglücklichen Vampirs kämpfte der Spieler damals um sein Seelenheil. Jetzt steht mit *Soul Reaver* der Nachfolger vor der Tür; das ganze aus der Ego-Perspektive und mit jeder Menge Pixelblut. Halten Sie schon mal Knoblauch, Weihwasser und Kruzifix bereit...



die redaktion

Die Herstellung einer Zeitschrift läuft – normalerweise – nach dem gleichen Schema ab. Ein Artikel wird geschrieben, der Chefredakteur gibt seinen Senf dazu ab ("dieser Satz kommt mir so nicht ins Heft...") danach wandert der Beitrag ins Layout. Nach ein bis zwei Korrekturphasen ("wieso ist beim *Tomb Raider*-Artikel ein Bild von *Asterix* drinnen??") wird der Artikel freigegeben und belichtet. Genau hier schlug diesen Monat der Wahnsinn zu. Lautete die Überschrift im finalen Ausdruck z.B. noch *FIFA '99*, so

wurde daraus auf dem Film *FULIFO '99*. Damit nicht genug: Im Text standen immer wieder Passagen aus einem ganz anderen Artikel oder Wertungen wurden falsch berechnet. Die Ursache für diese mystischen Ereignisse ist bis heute ungeklärt. Rufen Sie an, wenn Sie einen guten Exorzisten kennen sollten, denn Scully und Mulder stehen uns derzeit nicht zur Verfügung und unser verlagsinterner Mystery-Beauftragter konnte das Geheimnis leider auch nicht lösen. Bleibt nur zu hoffen, d# + *? &* + \$++ ...

Und wie immer natürlich die exklusive PlayStation Demo-CD

DER DEUTSCHE
VERSANDSPEZIALIST*



THEO KRANZ VERSAND

Versand&Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg • Laden: Bahnhofstraße 28, 94032 Passau

Ihr Theo Kranz
Partner im Ruhrgebiet:
dynatex
Im Brück-Center
44135 Dortmund
NUR LADEN • KEIN VERSAND

SONY PLAYSTATION
DUAL SHOCK

239,-

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK 239,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN 29,95
CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) 39,95
CONTR. PAD DUAL SHOCK ORIG. 59,95
CONTROL PAD DUAL SHOCK 39,95
CONTROLLER-VERLÄNGERUNG 19,95
(FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)
ORIG. SONY CD-CASE 29,95
PLAYSTATION - SCHUTZHEILE 9,95
ORIG. PLAYSTATION T-SHIRT 29,95
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL 84,95
EQUALIZER - SCHUMMELMODUL 69,95
X-PLORDER - CHEAT-CARTRIDGE 89,95
X-PLORDER PROFESSIONAL (DEZ) 139,95
RGB-KABEL (G-CON-AN-SCHL.) 19,95
LENKRAD JORDAN GP (INKL. PED.) 129,95
LENKRAD RUMBLE FORCE WHEEL 149,95
JOYSTICK DOMINATOR 69,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOM.) 69,95



ABE'S EXODUS 89,95

PISTOLE ERAZER (G-CON KOMPAT.) 69,95
MEM. CARD 15 BL.-ORG. (VER. FARB.) 36,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1) 29,95
MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1) 44,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS 44,95
MEMORY CARD 720 BLOCKS 64,95
360 89,95
5TH ELEMENT 89,95
ABE'S EXODUS (ODDWORLD 2) 89,95
ACM 1918 (FEB) 89,95
ACTUA GOLF 3 79,95
ACTUA NHL HOCKEY E99 79,95
ACTUA POOL 79,95
ACTUA SOCCER 3 (OLIVER BIERHFF) 79,95
AKUJI THE HEARTLESS (JAN) 99,95



SPYRO THE DRAGON 89,95

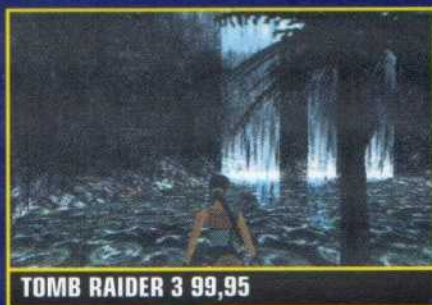
orig. SONY CD-CASE 29,95



HERCULES PLAT. 49,95

MICKY'S WILD ADV. PLT. 49,95

ALL STAR TENNIS E99 89,95
ALUNDRA 89,95
AMERICAN FOOTBALL E99 79,95
APOCALYPSE 89,95
ASTERIX 89,95
ASTERIODS 3D (DEZ) 84,95



TOMB RAIDER 3 99,95

ATLANTIS (DEZ) 89,95
AZURE DREAMS 89,95
BATMAN UND ROBIN 84,95
BIG AIR (JAN) 89,95
BIG FREAKS 79,95
BLAST RADIUS 89,95
BLASTO 79,95
BLAZE N' BLADE 99,95
B-MOVIE 89,95



TOCA 2 89,95

ISS PRO '98 89,95

BOMBERMAN WORLD 79,95
BOX CHAMPIONS (DEZ) 89,95
BREATH OF FIRE 3 - SPEC ED. (DEZ) 109,95
BREATH OF FIRE 3 (DEZ) 89,95
BUST A GROOVE 89,95
BUST A MOVE 4 89,95
C3 RACING (DEZ) 89,95
CAR COMBAT GAME 89,95
CENTIPEDE 89,95
COLIN MCRAE RALLY 89,95
COLONY WARS 2: VENGEANCE 89,95
COMMAND & CONQUER 2 89,95
COM. & CON. 2: GEGENSCHLAG 89,95
CONSTRUCTOR 89,95
COOL BOARDERS 3 89,95
CRASH BANDICOOT 2 89,95
CRASH BANDICOOT 3 (+CD-CS) (DEZ) 89,95
CRIME KILLER 79,95
DIABLO 89,95
DOGEM ARENA 84,95
DREAMS (DEZ) 89,95
EARTHWORM JIM 3D (JAN) 89,95
FIFA '99 89,95
FINAL FANTASY VII 99,95
FORMEL 1 '98 99,95
FUTURE COP - LAPD 2100 89,95
G. DARIUS 89,95
GLOBAL DOMINATION (JAN) 89,95
GOLF PRO (DEZ) 94,95
GRAN TURISMO 89,95
HEART OF DARKNESS 89,95
HUGO 1 89,95



COLONY WARS 2 89,95

PSYBADECK 89,95



BLAZE N' BLADE 89,95

FORMEL 1 '98 99,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

ABE'S ODDYSEE - PLAT. 49,95
ACTUA ICE-HOCKEY 49,95
ALIEN TRILOGY - PLATINUM 44,95
AUTO DESTRUCT 49,95
BUST A MOVE 2 - PLAT. 49,95
CHILL 44,95
COMMAND & CON - PLAT. 44,95
CRASH BANDICOOT - PLAT. 49,95
CROC - PLATINUM 44,95
CYBALL ZONE 39,95
DESTR. DERBY 2 - PLAT. 49,95
FORMEL 1 - PLATINUM 49,95
FORSKEN 49,95
FRANKREICH E98 44,95
GRAN THEFT AUTO - PLAT. 49,95
HERCULES - PLATINUM 49,95
INKL. CD-CASE (SVR) 49,95
INT. SUPERST. SOC. PRO-PT. 49,95
MASS DESTRUCTION 49,95
MIC. MACHINES V3 - PLAT. 49,95
MICKY'S WILD ADVENTURE - PT. 49,95
INKL. CD-CASE (SVR) 49,95
PANDEMONIUM - PLAT. 49,95
PORSCHE CHALLENGE - PT. 49,95
POWERBOAT RACING 49,95
R-TYPES 74,95
RAYMAN - PLATINUM 44,95
RESIDENT EVIL - PLATINUM 44,95
RIDGE RACER REVOL. - PT. 49,95
ROAD RASH - PLATINUM 44,95
S.C.A.R.S. 79,95
SHADOW GUNNER 79,95
SKULL MONKEYS 44,95
SOVIET STRIKE - PLATINUM 44,95
SPIDER 39,95
SUPER MATCH SOCCER 49,95
TEKKEN 2 - PLATINUM 49,95
TEST DRIVE 4 44,95
TOCA TOURING CAR - PLAT. 44,95
TOMB RAIDER - PLATINUM 49,95
TRUE PINBALL - PLATINUM 49,95
V-RALLY - PLATINUM 49,95
VIRTUAL POOL E98 44,95
WILD NINE'S - SPECIAL ED. 79,95
WIPEOUT 2097 - PLAT. 49,95
WORMS - PLATINUM 49,95
X-MEN CHILD. O.T. ATOM 44,95
XENOCRACY 69,95

nur solange Vorrat reicht

INT. SUPERSTAR SOCCER PRO '98 89,95
KKN'D (JAN) 89,95
LEGEND 89,95
LEMMINGS 44,95
LIBERO GRANDE (DEZ) 89,95
LUCKY LUKE 89,95
MADDEN NFL '99 89,95
MASTER OF MONSTERS (FEB) 99,95
MEDIEVIL 89,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE 89,95
MEGA MAN LEGENDS 79,95
MEGA MAN X4 79,95



CRASH BANDICOOT 3 (DEZ) 89,95

MONKEY HERO (FEB) 89,95
MOTO RACER 2 89,95
MR. DOMINO 79,95
MUSIC: MUSIC CREATION (DEZ) 89,95
NASCAR E99 89,95



BREATH OF FIRE 3 (DEZ) 89,95

GRAN TURISMO 89,95

NEED FOR SPEED 3 89,95
NFL EXTREME (JAN) 89,95
NHL '99 89,95
NINJA - SHADOW OF DARKNESS 89,95
O.D.T. 89,95
PERIHELION 89,95
PET IN TV - TAMAGOTCHILIKE 79,95
POINT BLANK 79,95 - (MIT GUN) 154,95
POOL SHARK 89,95
PREMIER MANAGER E99 (JAN) 79,95
PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A. 94,95
PSYBADECK 89,95
RATS ATTACK (FEB) 89,95



TEST DRIVE 5 89,95

NINJA 89,95

WILD 9s SPEC. ED. 79,95

FIFA '99 89,95

RIVAL SCHOOL 79,95
ROGUE TRIP 89,95
SAN FRANCISCO RUSH 2 79,95
S.C.A.R.S. 79,95
SENTINEL RETURNS 89,95
SHADOW GUNNER 79,95
SMALL SOLDIERS 89,95
SPYRO THE DRAGON (+CD-CASE) 89,95
STREAK 89,95
SUPER POCKET FIGHTER 79,95
SWING 89,95
TAI FU (DEZ) 89,95
TEKKEN 3 99,95
TENCHU 89,95
TEST DRIVE 4X4 (DEZ) 89,95
TEST DRIVE 5 89,95
THE UNHOLY WAR 79,95
THEME HOSPITAL 89,95
TIGER WOODS PGA '99 (DEZ) 89,95
TOCA TOURING CAR 2 89,95
TOMB RAIDER 2 89,95
TOMB RAIDER 3 99,95
SCHLUSSELANHANGER LARA CROFT 12,95
TUNGUSKA (FEB) 79,95
UBIK (FEB) 99,95
VICTORY BOXING 2 79,95
VIRUS (JAN) 89,95
WARGAMES 89,95
WILD ARMS (JAN) 79,95
WILD NINE'S SPECIAL EDITION (SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT) 79,95
WORLD LEAGUE BASKETBALL 89,95
WWF WRESTLING 79,95
X-MEN VS. STREETFIGHTER 84,95



TEKKEN 3 99,95

C&C: GEGENSCHLAG 89,95

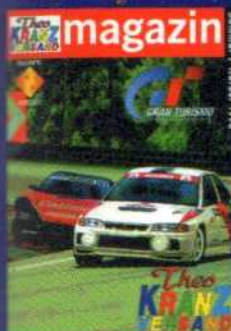


AKUJI T.H. (JAN) 99,95

NHL 99 89,95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT FAX 0931/571602

Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr; UPS DM 6,- zzgl. NN-Gebühr. Bei Vorkasse (nur Eurochecks) DM 4,-; Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland



magazin

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLASST 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.

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 45 245

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 * Alle Spiele dt. Version

* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTER-
SPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997
IN NÜRNBERG

Das Action-Rollenspiel



Blaze & Blade

~ Eternal Quest ~



T&E SOFT

ABC
A FUNSOFT. COMPANY

FUNSOFT.

ABC Software GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 7111, ABC Software AG (CH), Tel. 0041/81/7501000, Fax. 0041/81/7501008, ABC Software GmbH (A), Tel. 0043/5523/56510, Fax. 0043/5523/64794

© 1998 T&E SOFT. Published by FUNSOFT. Developed by T&E SOFT.