

Alle Cheats
100%
getestet

16 Seiten
TIPS & TRICKS

Das einzige PlayStation Magazin mit offizieller Demo-CD!



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

PlayStation
Magazin

Das offizielle PlayStation Magazin Nr. 2

Ridge Racer Type 4

Ein Kult
kehrt zurück

PlayTest

Bust-A-Move 4
Test Drive 4x4
Pocket Fighters
Box Champions

Angespielt

Metal Gear Solid
Racing
Simulation 2
Blood Lines
Retro Force

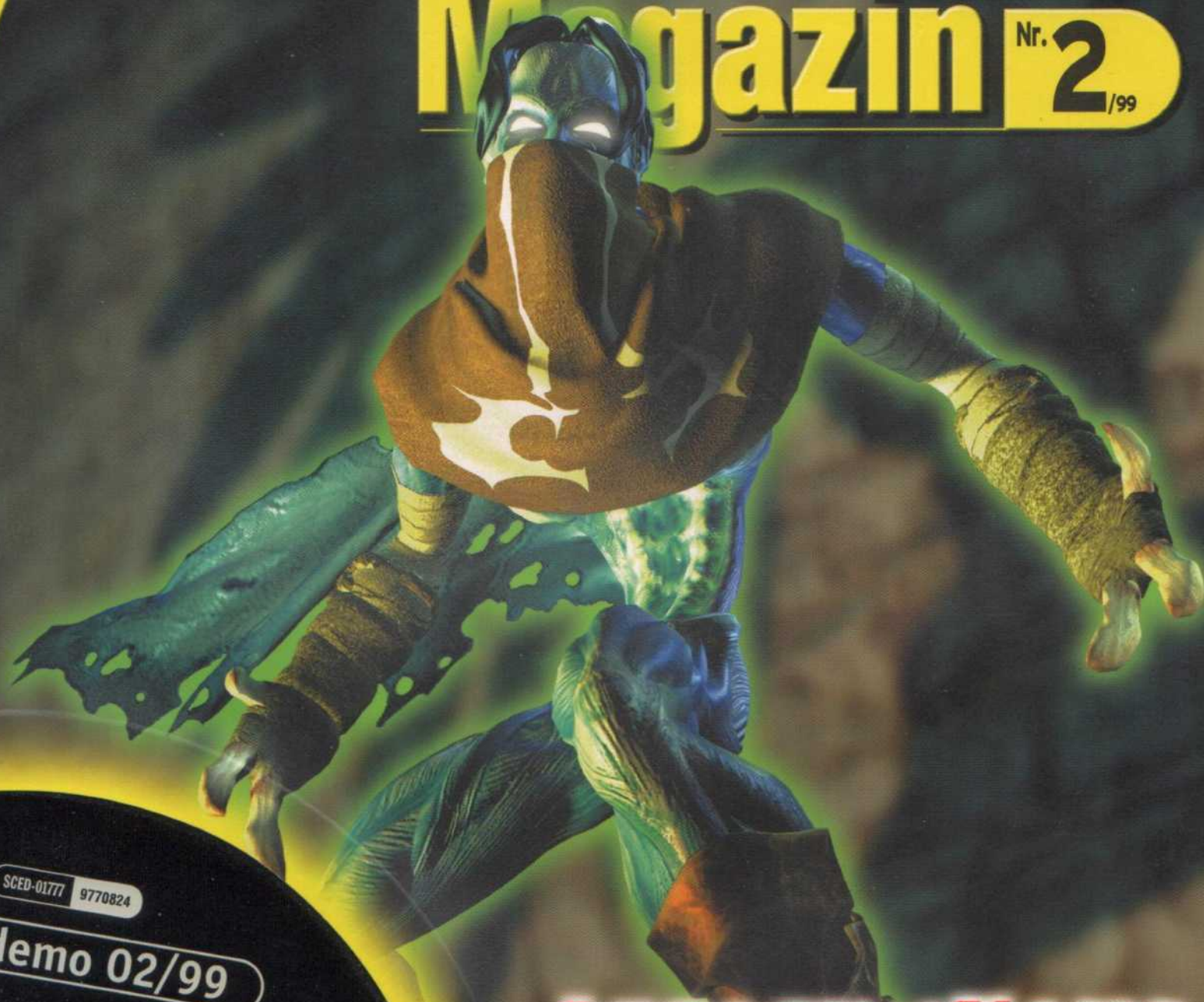
Nur bei uns:

6 Demos
14 Spiele
+ 1 Video

AUF CD

- Tomb Raider III
- Akuji the Heartless
- Devil Dice
- Monkey Hero
- Moto Racer 2
- Psybadek

Net Yaroze:
Hall of Fame (14 Spiele)
Video: A Bug's Life

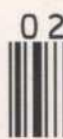


LEGACY of KAIN™
SOUL REAPER

TEXXEN®
Die Story
zum
Spiel



4 394167 712804



02

WIR SIND DIE GUTEN



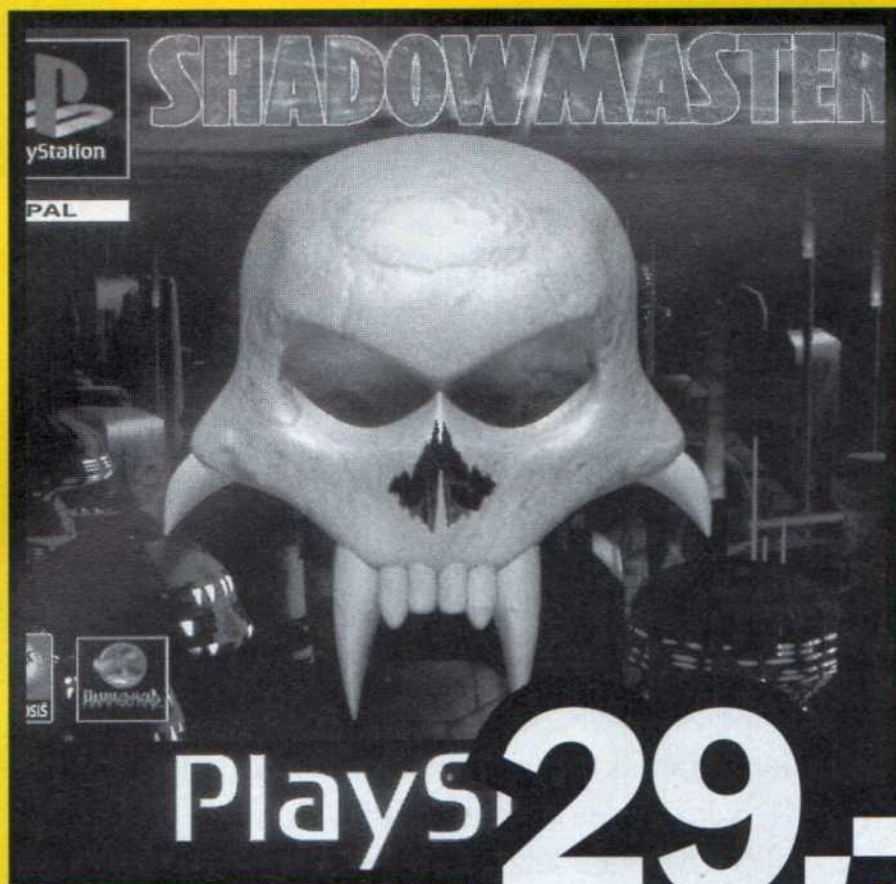
Charity Pack
4 Playstation Spiele

99,97

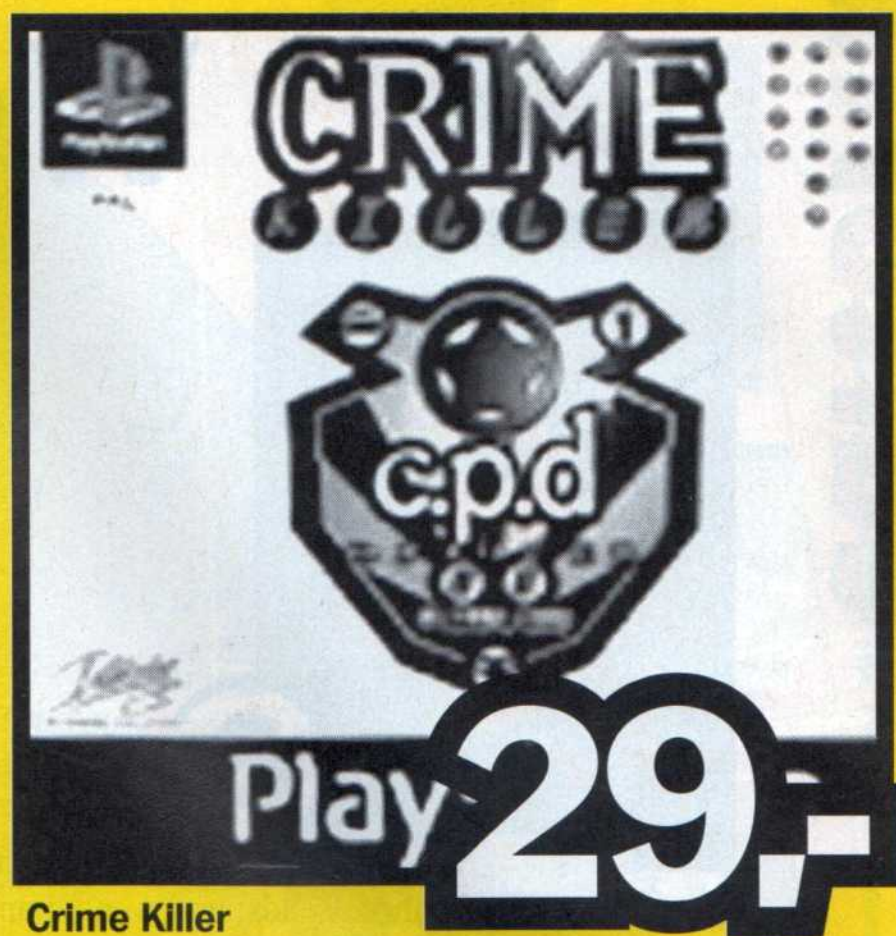
Set-Preis

ProMarkt

GUTE AUSWAHL. GUTE PREISE. GUTEN TAG.



Shadow Master



Crime Killer



Total Drivin



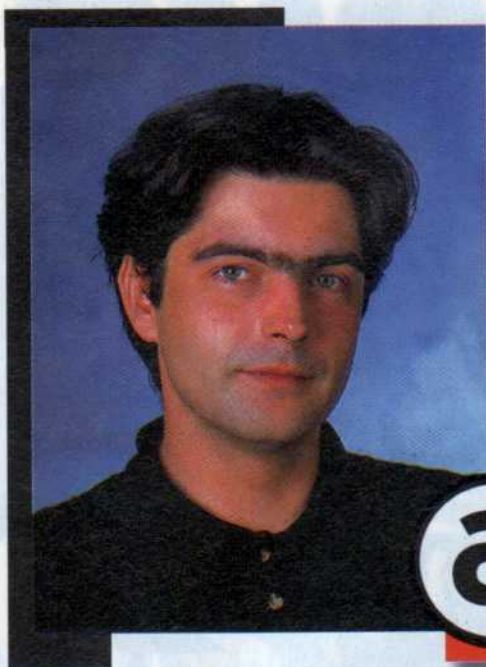
MDK

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.

welcome to 1999



uch wenn Silvester schon knapp zwei Wochen her ist: Erst mal alles Gute im neuen Jahr! Neben dem klassischen "Viel Glück und Erfolg" wünscht Ihnen die Redaktion des offiziellen PlayStation-Magazins natürlich eins: viel Spaß in den letzten Tagen dieses

Jahrtausends; und wenn man sich die Veröffentlichungspläne der Spielehersteller so ansieht, scheint dem auch nichts entgegenzustehen: *Metal Gear Solid*, *Ridge Racer Type 4*, *Final Fantasy 8*, u.v.m. 1999 verspricht für alle PlayStation-Fans ein spannendes Jahr zu werden.

februar 99

★

An dieser Stelle ist diesmal leider auch eine Entschuldigung unsererseits fällig: Auf dem Titelbild der Ausgabe 01/99 war beim CD-Inhalt groß die spielbare Demo-Version von *Apocalypse* angekündigt; auf der Demo-CD hat das Spiel aber gefehlt. Um der Meinung von Herrn Marc T., der uns einen wutentbrannten Leserbrief geschickt hat, gleich mal entschieden entgegenzutreten: Nein, wir machen das nicht mit Absicht! In der Redaktion hat auch keiner Spaß daran, die Leser heimtückisch und aus niederen Beweggründen in die Irre zu führen. Der Grund war ganz einfach – ein Bug in der Demo. Nach wenigen Minuten stürzte das Spiel immer wieder ab. Leider bekamen wir diese Info aus England erst, als das Magazin bereits gedruckt war. So hatten wir auch keine Möglichkeit mehr, den Titel zu ändern. Natürlich werden wir die Demo nachreichen – aufgeschoben ist ja schließlich nicht aufgehoben; wenn alles gut geht und der Programmierer den Fehler bis dahin findet, können Sie *Apocalypse* nächsten Monat endlich selbst testen.

★

Besuchsberichte waren schon immer fester Bestandteil des offiziellen PlayStation-Magazins. Der Redakteur spricht mit Programmierern oder diskutiert mit Produzenten über Fragen des guten Gameplays – sprich: Er blickt hinter die Kulissen. Schon oft haben solche Gespräche noch zu "Last minute"-Änderungen am Spiel selbst geführt. Auch andere Hefte – z.B. unser Schwester-Magazin *Video Games* – veröffentlichen regelmäßig solche Beiträge. Fast alle Spiele-Firmen haben wir deshalb in der Vergangenheit besucht – manche sogar mehrmals. Eine Seite der Branche haben wir bis jetzt allerdings sträflich vernachlässigt: die Hardware-Hersteller. Damit ist jetzt Schluß: Ab Seite 14 startet unsere erste "Hardware-Reportage".

**Wir führen
die Leser nicht
in die Irre!**

Herzlichst Ihr

Michael Schmittner
Chefredakteur



MONTAG MORGEN.

SAG DEINEM CHEF, DU BIST FRANK
WAHNSINNIG

MIT DER MUSIK VON **SUCH A SURGE**,
AUS DEM ALBUM "WAS BESONDERES".



ELECTRONIC ARTS



ACCOLADE

BIG AIR IST EIN WARENZEICHEN VON ACCOLADE INC. © 1998 ACCOLADE INC. ALLE WARENZEICHEN SIND EIGENTUM IHRER JEWEILIGEN BESITZER UND WERDEN UNTER LIZENZ VON ACCOLADE INC. VERWENDET.



96
108
38
48

PlayTest
Bust-A-Move 4
Test Drive 4x4
Pocket Fighters
Box Champions
Angespielt
Metal Gear Solid
Racing Simulation 2
Blood Lines
Retro Force

Nur bei uns:
6 Demos
14 Spiele
+ 1 Video

AUF CD

Tomb Raider III • Monkey Hero • Net Yaroze:
Akiji the Heartless • Moto Racer 2 • Hall of Fame (14 Spiele)
Devil Dice • Psybadeck • Video: A Bug's Life

50

Themen

- 4 Editorial
- 6 Inhalt
- 8 News
- 12 Programmieren wie die Meister
- 14 Zu Besuch bei Fanatec
- 18 Leserbrief
- 26 Leserumfrage
- 55 Tips, Tricks, Cheats
- 90 Menschen '98
- 116 Die Tekken-Story
- 137 Impressum
- 137 Inserentenverzeichnis
- 138 Vorschau 11/98



Alle Cheats
100%
getestet

Cheats

Codes

- 56 Pushy 2
- 57 Small Soldiers
- 57 X Games Pro Boarder
- 58 NFL Blitz (PAL und NTSC)
- 60 International
Superstar Soccer '98
- 60 Test Drive 4x4
- 62 TOCA 2
- 64 NFL Gameday '99 (NTSC)

Gamebuster/Xploder-Codes

- 66 Gran Turismo (PAL)
- 66 Gran Turismo Modus
- 68 Arcade Modus
- 69 Gran Turismo (NTSC)
- 72 TOCA 2
- 72 Victory Boxing 2
- 72 Ridge Racer Type 4 (JAP)
- 73 Asteroids
- 73 Cool Boarders 3

Oldie

- 74 Micro Machines V3



Titelthemen

38 Metal Gear Solid

Die deutsche PAL-Version des absoluten Toptitels Metal Gear Solid nähert sich der Fertigstellung. Grund genug, um Ihnen die ersten Details der erstklassig lokalisierten Fassung zu verraten.

48 Racing Simulation 2

Bislang beanspruchte Psygnosis die virtuellen Formel-1-Pisten für sich alleine. Nun startet Ubi Soft zum Generalangriff auf den Monopolisten: Die Racing Simulation 2 soll in Sachen Realitätsnähe alles bisher dagewesene überbieten.

50 Legacy of Kain: Soul Reaver

Ein untoter Vampir, eine in Echtzeit berechnete 3D-Umgebung und ein einzigartiges Gameplay. Aus diesen drei Zutaten besteht der potentielle Überflieger Legacy of Kain: Soul Reaver.

96 Bust-A-Move 4

Kaum ein Spiel ist simpler. Kaum ein Spiel ist bunter. Kaum ein Spiel hat öfter den Satz "Nur noch ein allerletztes Mal" gehört. Bust a Move ist zurück und verspricht durchzockte Nächte, viereckige Augen und wunde Daumen.

108 Test Drive 4x4

Es ist schon verblüffend, daß sich unter den unzähligen Rennspielen kaum Off-Road-Simulationen befinden. Dabei macht das Rennen abseits der asphaltierten Straßen richtig Spaß. Test Drive 4X4 ist der beste Beweis.



○ In der Mache

- 28** Ridge Racer Type 4
- 30** Warzone 2100
- 32** Kingsley
- 34** A Bug's Life



+ Angespielt

- 38** Metal Gear Solid
- 42** Retro Force
- 44** Tiny Tank
- 46** Pro 18 World Tour Golf
- 48** Racing Simulation 2
- 50** Legacy of Kain: Soul Reaver



- 80** Eliminator
- 82** Running Wild
- 84** Blood Lines
- 86** Rollcage



▶ PlayTest

- 96** Bust-A-Move 4
- 98** Box Champions



- 102** World League Basketball
- 102** Buggy
- 104** Pocket Fighters
- 106** Rival Schools
- 108** Test Drive 4x4
- 112** Brunswick Circuit
- 114** Pro Bowling
- 114** Victory Boxing 2



Die offizielle PlayStation Magazin-CD

2/99

FEBRUAR

Tomb Raider III:

Lara is back! Begleiten Sie die wohl hübscheste Archäologin bei ihren Abenteuern. Auch der dritte Teil wird Sie an den Bildschirm fesseln.



Tomb Raider III

Akuji the Heartless:

Ihr fieser Bruder hat Ihnen das Herz herausgerissen - nun gilt es in diesem gruseligen Action-Jump 'n Run, ins Reich der Lebenden zurückzukehren.



Akuji the Heartless

Devil Dice:

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



Devil Dice

Monkey Hero:

Schlüpfen Sie in die Rolle eines kleinen Äffchens und zeigen Sie den Schergen der Finsternis in diesem Action-Adventure, wo die Banane hängt!



Monkey Hero

Moto Racer 2:

Bikerfreunde aufgepaßt: Schnelle Maschinen, flirrende Luft auf dem Asphalt, knackige Kurse - mit Moto Racer 2 verspüren Sie echtes Rennfeeling auf der Konsole.



Moto Racer 2



Psybadek

Psybadek:

Mit Psybadek präsentiert Psygnosis einen ungewöhnlichen Mix aus Boarder-Game und Jump'n-Run.



Außerdem: Die Net Yaroze Hall of Fame mit 14 Spielen + Video von A Bug's Life!

UPDATE



Dr. Jones kehrt zurück

Indy im Konsolenformat

e in besonderes Vergnügen beschert uns LucasArts 1999: In *Indiana Jones und der Turm von Babel* steuern Sie ab Mitte nächsten Jahres den bekannten Filmhelden durch uralte Ruinen und fallenverseuchte Tempel. Was viele als "Lara-Verschnitt" ansehen werden, ist tatsächlich ein gefundenes Fressen für alle Fans des Ar-



Das Lokalisierungs-Team in einer Arbeitspause. In der Mitte sehen Sie Wolfgang Pampel.

chäologen. Indy wird sogar von Wolfgang Pampel eingedeutscht, der deutschen Synchronstimme von Harrison Ford, Bruce Willis und einigen weiteren Kinostars.



Wie er leibt und lebt: Indy auf Tour (PC-Version).

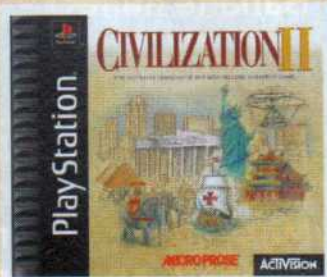
THQ/Softgold hat angekündigt, daß sich der PlayStation-Release des 3D-Action-Adventures wohl bis Juni '99 verschieben wird. In einer der nächsten Ausgaben erfahren Sie mehr!

Neues aus dem Hause Activision

Guardians Crusade und *Civilization 2* für die PS

Strategen aufgepaßt: Microprose hat für *Sid Meier's Civilization 2* auf dem PC bereits alle Lorbeeren eingeheimst, die sich für ein Strategiespiel verdienen lassen, und nun planen sie den Großangriff auf die PlayStation!

Als Oberhaupt von anfänglich noch primitiven Stämmen entscheiden Sie sich für eine von acht Regierungsformen wie Demokratie oder Monarchie und versuchen, Ihr eigenes Imperium aufzubauen. Wie, ist Ihnen überlassen. Befehlen Sie mächtige Armeen, entwickeln Sie neue Technologien, und verteidigen Sie Ihr Reich gegen Feinde. Dabei setzen Sie Waffen aus 6020 Jahren Zeitgeschichte ein, um stets die Oberhand zu behalten. Laut Activision, die den Titel in Deutschland unter das Volk bringen werden, ist das ultimative Ziel die



Weltbeherrschung oder die Kolonisierung eines anderen Planeten.

Klingt spannend? Dann freuen Sie sich auf eine der nächsten Ausgaben, in der wir Ihnen mehr zu diesem potentiellen Toptitel verraten können.

Mit *Guardians Crusade* hat sich Activision des neuen Rollenspiels von Tamssoft angenommen. Sie schlüpfen in die Rüstung eines jungen Ritters, der sich in einer bunt gezeichneten Welt mit einem seltsamen Babymonster zusammenraufen muß. Um die Optik des Titels zu beschreiben, zitieren wir am besten Activisions PR-Manager Markus Wilding: "so richtig knuddelig".

Eine besonders nette Idee ist die Interaktion mit erwähntem

"Tierchen". Es kämpft an der Seite des Helden und kann sich unter seiner Führung zu einem von bis zu 14 unterschiedlichen Charakteren entwickeln! Wie es sich für ein richtiges Rollenspiel gehört, stehen Ihnen natürlich auch zahlreiche Zaubersprüche zur Verfügung. Insgesamt greifen Sie im Laufe der Zeit auf über 70 magische Formeln zu, und bei mehr als 50 Waffen und 100 Rüstungen sollte auch kein Mangel bei der Ausstattung Ihrem kleinen Helden aufkommen.



Gar nicht knuddelig hingegen ist dieser Gegner...



Der Held von "Guardians Crusade": Ist er nicht knuddelig?

Die zugängliche Handhabung und das unbeschwerte Design des Titels lassen die Zielgruppe eher in jüngeren Kreisen vermuten, doch Activision ist überzeugt davon, daß die packende Storyline und das Gameplay ebenso eine Herausforderung für erfahrene Rollenspieler darstellen wird.

Der Titel ist momentan für März '99 angesetzt, in einem Preview in der nächsten Ausgabe erfahren Sie mehr!

Das Lösungsbuch zu *Colony Wars: Vengeance*

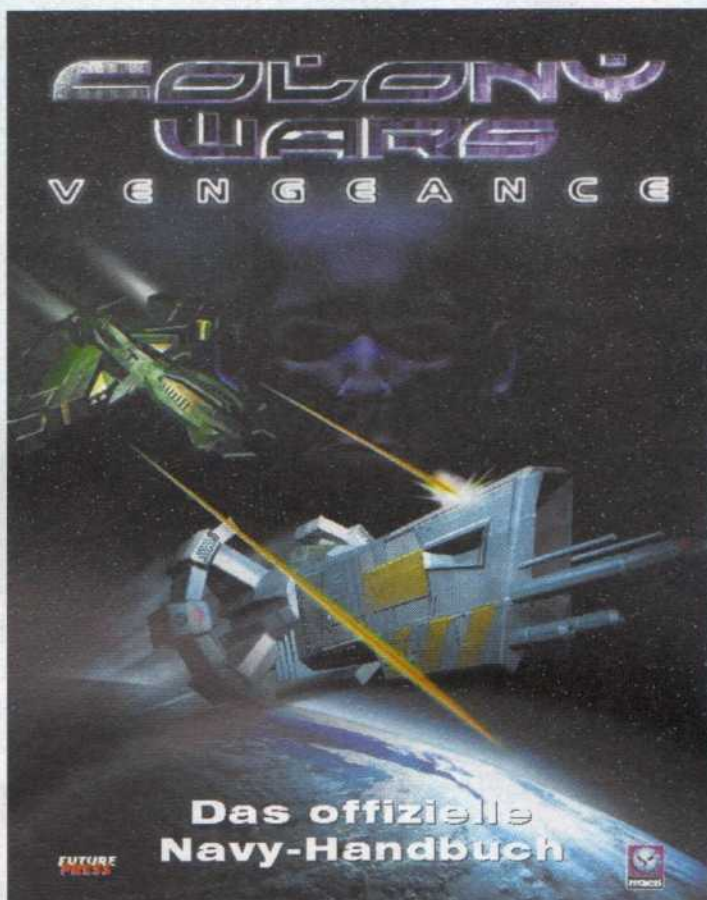
Das offizielle Navy-Handbuch

die Fortsetzung von Psygnosis' *Colony Wars* hat uns in Sachen Gameplay sowie durch die graphische Aufmachung mehr als beeindruckt. In unserer Ausgabe 12/98 konnte *Colony Wars: Vengeance* daher die Traumwertung 1,6 abstauben.

An alle Fans dieses Top-Titels: Schauen Sie sich einmal das wunderschön aufgemachte *Navy-Handbuch* aus dem Future Press Verlag an. Daß dort Qualität produziert wird, haben wir vor nicht allzu langer Zeit bereits beim ebenfalls erstklassigen *Tekken 3*-Lösungsbuch festgestellt.

Das offiziell von Psygnosis lizenzierte *Navy-Handbuch* glänzt im wahrsten Sinne des Wortes durch seine optische Aufmachung. Doch auch der Inhalt ist klar strukturiert und sehr hilfreich bei der Lösung der vielfältigen Missionen. Außerdem finden Sie zahlreiche technische Daten aller Raumgleiter und Waffensysteme, ebenso Hintergrundinformationen wie ein Interview mit den Entwicklern. Hier erfahren Sie auch etwas über die Produktion des Spiels. Als Goodie ist dem Buch noch ein A1-Poster beigelegt.

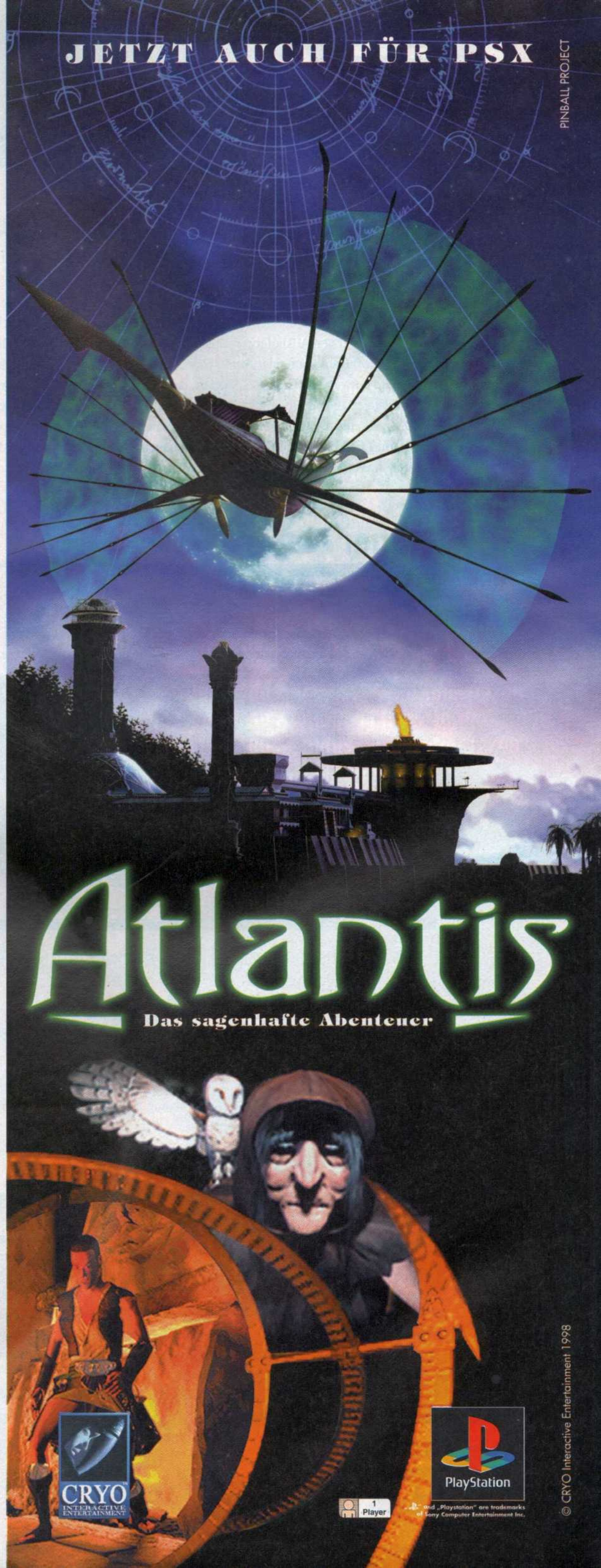
Sie erhalten das *Navy-Handbuch* für etwa 25 DM im gut sortierten Fachhandel oder bei Obi... äh... Vidis: 040/51 48 400.



februar '99

JETZT AUCH FÜR PSX

PINBALL PROJECT



© CRYO Interactive Entertainment 1998

Xploder xplodiert!

Update auf neue ROM-Version

Wer sich sofort einen *Xploder* gekauft hat, nachdem das gute Stück im Laden erhältlich war, kann jetzt den Service nutzen, der schon bei der ersten Auslieferung angekündigt wurde: Ein Update via Memory-Card. Auf einer handelsüblichen Speicherkarte mit 2 Pages ist der komplette notwendige Code gespeichert, der den *Xploder 1.x* auf die Version 2 ändert. Die ab Januar erhältliche Blaze 2MB Memory Card wird zum Preis von ca. 30 DM verkauft. Der *Xploder Pro* dagegen braucht noch ein Weilchen – das neue Gerät mit LCD-Display, das ohne PC nach neuen Cheats suchen kann, ist leider nicht mehr vor Weihnachten fertig geworden.

Neuer Name, neues Spiel

VCC entwickelt YARG

die deutsche Firma VCC bastelt schon einige Zeit an der PC-Version des abgefahrenen Racers *YARG*. Die dreirädrigen Gefährte, die neben hoher Geschwindigkeit und witzigen Waffen auch noch die Fähigkeit mitbringen, sich zwischendurch auch einfach mal an die Decke zu kleben, werden auch für die PlayStation verfügbar sein. Ein Release-Datum ist uns noch nicht bekannt.



+++ kurzmeldungen +++ kurzmeldungen +++

Neue Acclaim-Hotline

Ab sofort lautet die neue Kundenhelpline von Acclaim
089/ 329 40 600.

Ein zehnköpfiges Team steht Ihnen Montag, Mittwoch und Freitag von 14.00 bis 19.00 Uhr zur Verfügung.

Richtigstellung

In der Ausgabe 12/98 haben wir in den Country-News auf Seite 10 vom PlayStation Sylvester-Camp 98/99 berichtet. Als Infoquelle gaben wir unter anderem eine Internet-Adresse an. Leider ist dabei irgendwo auf dem Weg ins Heft ein 'S' verloren gegangen. Die korrekte Adresse lautet <http://www.snowboards.de>. Wenn Sie das lesen, ist es zwar zu spät für das Sylvester-Camp, aber wir haben ja Gott sei Dank auch eine Telefonnummer angegeben.

Natürlich finden Sie dort auch nach dem Jahreswechsel noch Infos über die Snowboard-Szene.



Kein Ende des PlayStation-Booms in Sicht

Beeindruckende Zahlen von SCED

über drei Jahre sind jetzt vergangen seit der Markteinführung der PlayStation in Deutschland, und noch immer berichtet Sony Computer Entertainment Deutschland von neuen Absatzsteigerungen und Verkaufsrekorden.



Allein im November lieferte SCED stolze 280.000 Konsolen an den Handel aus – das ist das beste Ergebnis seit Bestehen des Unternehmens. Laut SCED läßt sich dieser Erfolg mit den ersten sechs Monaten nach Markteinführung der PlayStation (29. September 1995) vergleichen!

Bereits Ende Oktober hätten die Verkäufe an die Endkunden die Zwei-Millionen-Grenze überschritten, und Ende Dezember rechnet SCED mit dem Durchverkauf der 2,5-millionsten Konsole. Außerdem sollen nur in den Monaten November und Dezember 500.000 (!) PlayStations an Endverbraucher verkauft werden, so die aktuelle Pressemitteilung.

Mit *Gran Turismo* hat SCED ja auch im Softwaremarkt für großes Aufsehen gesorgt. Bis Anfang Dezember ging der Toptitel über 300.000 mal über den Ladentisch und ist das derzeit bestverkaufte PlayStation-Spiel. Europaweit hält *GT* gar mit zwei Millionen Verkäufen an den Handel die Spitzenposition.

Insekten und Handschuhe

Neue Hasbro-Spiele für die PlayStation

neugierigkeiten aus dem Hause Hasbro: Zwei Spiele, die bislang für den PC angeboten wurden, werden nun auch auf die PlayStation umgesetzt. In *Glover* steuern Sie einen kleinen Handschuh, der Bälle durch 3D-Labyrinth balancieren muß. Das Spielprinzip erinnert an Klassiker wie *Marble Madness* und *Gyroscope*. Ein echter Klassiker ist *Centipede* (im Original von Atari), das im zeitgenössischen 3D-Gewand neue Freunde finden will.

Fahr zur Hölle!

SCi setzt Rennspiel für PlayStation um

ab sofort wird das Münchner Unternehmen Acclaim Entertainment den Vertrieb für das englische Softwarehaus Sales Curve Interactive (SCi) übernehmen. Dort wird momentan eifrig an einer nicht indizierungsgefährdeten PlayStation-Variante des Racers *Carmageddon* gearbeitet. Laut Aussagen des Herstellers hat die USK dem Titel ein "ab 16" verliehen – womit ihm das Schicksal des PC-Pendants erspart bleiben dürfte.



Verlier... ...nicht die Kontrolle!

Heiße Gratwanderung zwischen Rennspiel und Realität.

“Dieses Rennspiel ist ein Brett ...
Rushängeschild dieses Genres.“
PlayStation Games 11/98

“Pixelgenau werden Berührungen
registriert, und abhängig
davon, wo und wie hart man
seine Gegner touchiert, schleudert
das Fahrzeug ...“
PlayStation Games 11/98

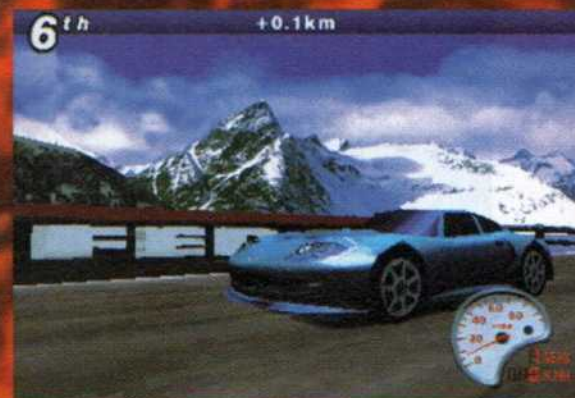
“... Tuningmöglichkeiten der
Autos sind unglaublich groß.
Bremsbalance, Getriebeüber-
setzung, Federbeine, Gewichts-
verteilung und vieles mehr
können optimal ausgerichtet
werden.“
Game Racer 12/98

89 % PlayStation Games 12/98

89 % Mega Fun 12/98

85 % PlayStation Zone 12/98

1,9 Offizielles
PSX Magazin 12/98



EUTECHNYX™

www.infogrames.de



PROGRAMMIEREN wie die Meister

Codemasters lud ein, und wir kamen zum Tee: Ein bunter Reigen europäischer Journalisten durfte **die neuesten Games** der britischen Firma begutachten. *Alexander Folkers*

mit Titeln wie *Music* und *TOCA* hat die britische Firma Codemasters schon bewiesen, daß gute PlayStation-Ware nicht aus Japan stammen muß. Kein Wunder also, daß neben der deutschen Fachpresse auch Kollegen aus Holland, Italien und Spanien angereist waren, um die geplanten Neuentwicklungen des nächsten halben Jahres schon vorab zu begutachten. Nach der wie üblich sehr angenehmen Flugreise (wer schon einmal in London gelandet ist, schmeckt den Zynismus in diesem Satz) wurden wir in das weihnachtlich geschmückte Metropole Hotel verfrachtet. Nach der sehr frei gestalteten Präsentation der Games *No Fear Mountain Biking* und *Prince Naseem Boxing* (und dem Klassiker *Micro Machines 64 Turbo* für das Nintendo 64) wurden alle Anwesenden ins Fußballstadion gekarrt und durften dort bei klirrender Kälte das Spiel Tottenham Hotspurs – Manchester United genießen.

Keine Angst!

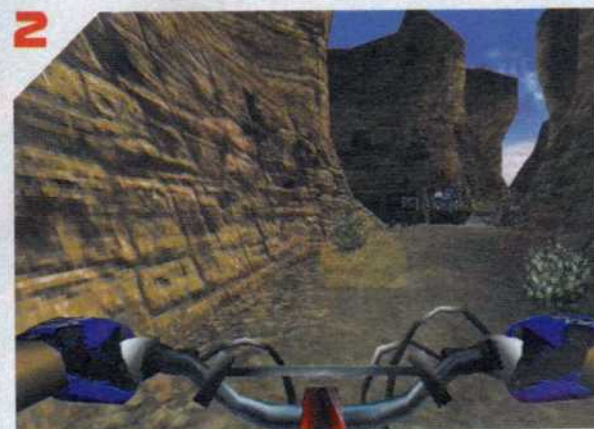
Lizenzen bekannter Marken scheinen immer mehr Einfluß auf die Entwicklung neuer Games zu nehmen. Manchmal scheint es schon fast so, daß das eigentliche Spiel hinter dem Marken-



[1] Einige Strecken sind wirklich landschaftliche Schönheiten.

[2] In der Ego-Perspektive macht das Rennen nochmal so viel Spaß.

[3] Der Computergegner auf Aufholjagd.



namen einen zweiten Platz einnimmt. Ob dies bei *No Fear Mountain Biking* auch der Fall ist, müssen Sie selbst entscheiden. Tatsache ist, daß sowohl der Name des Spiels als auch die Bekleidung und Ausrüstung der Biker von dieser Marke abgeleitet sind. Da solche Tatsachen aber eher selten zum tatsächlichen Spielspaß beitragen (sondern eher zur Coolness), seien sie hier außen vor gelassen.

"Echte" Mountainbikes waren bis dato auf der PlayStation noch nicht so gut vertreten – *Courier Crisis* und *Rushdown* waren bislang die einzigen Titel, die sich mit dem robusten Drahtesel beschäftigten. *No Fear Mountain Biking* ist das erste PlayStation-Game, das sich ausschließlich mit dem Extremsport Downhill-Rennen befaßt. Das schwedische Entwicklerteam UDS (vielleicht kennt der eine oder andere

Bleifuß Fun aus diesem Hause) bastelt schon seit einiger Zeit an einer möglichst realistischen Umsetzung der Thematik. Eines kann schon vorab gesagt werden – die akustische Kulisse ist mehr als gelungen. Vom Knirschen der Reifen auf steinigem Untergrund über Vogelgezwitscher und Jubelrufe des Publikums bis hin zum Klicken der Gangschaltung ist alles eingefangen, was der Sport an Sound zu bieten hat. Grafisch ist der Titel dagegen noch nicht so ganz



Auch im Schnee geht die wilde Hatz weiter.



überzeugend. Extrem viele Polygonblitzer vergällen dem Racer den Spaß. Die Steuerung mit dem Digital-Pad ist noch etwas träge und gewöhnungsbedürftig, die Analog- und Dual-Shock-Unterstützung war noch nicht eingebaut.

Auf zehn verschiedenen Strecken treten Sie gegen einen der 15 virtuellen oder einen menschlichen Konkurrenten an und versuchen, schneller als dieser über den gesamten Track zu heizen. Daß dabei gelegentliche Kollisionen und Stürze auftreten, ist ja wohl klar. Um selbige so realistisch und optisch ansprechend wie möglich zu gestalten, stützt sich die Konstruktion der Fahrer auf ein "echtes" Skelett, das an 20 Punkten beweglich ist und durch ein "inverse kinematic" genanntes Verfahren animiert wird. Bislang sehen die Fahrerinnen und Fahrer auch recht realistisch aus. Allerdings müssen die Schweden, die übrigens im geheimen auch an einem Projekt für Psygnosis arbeiten, noch einige Arbeit investieren, um die hochgesteckten Ziele zu erreichen.

Da boxt der Prinz

Und wieder eine Lizenz. Bei *Prince Naseem Boxing* dreht sich alles um den "Gentleman-Sport". 32 Mann arbeiten an dem ambitionierten Projekt, das EAs *Box Champions* (dem früheren *Knockout Kings*) den Rang ablaufen soll. Der Prinz, der dem Spiel seinen Namen

verlieh, heißt Naseem Hamed, ist 24 Jahre und – zumindest bis vor kurzem – ungeschlagener (31 Kämpfe, 31 Siege, davon 28 durch k.o.) Federgewichts-Weltmeister. Neben ihm treten weitere bekannte Boxer auf, und eine Reihe alternativer Phantasie-Gegner komplettieren den illustren Reigen. Um die einzelnen Charaktere sauber zu animieren, die immerhin je-

weils um die 800 Polygone aufzuweisen haben, setzen die Entwickler – wie auch bei *No Fear* – ein Skelettsystem ein, mit dem sich die Boxer in Echtzeit bewegen. Statt eines datenintensiven Motion-Capture-Verfahrens bleibt damit Speicher frei für andere Dinge. Momentan läßt sich allerdings feststellen, daß einige Figuren eher wie der Glöckner von Notre Dame durch den Ring hinken. Dafür ist das Gameplay aber in Ordnung: Wie in einem klassischen Beat'em-Up stehen verschiedene Angriffe und Paraden zur Verfügung. Eine Energieleiste gibt den Zustand

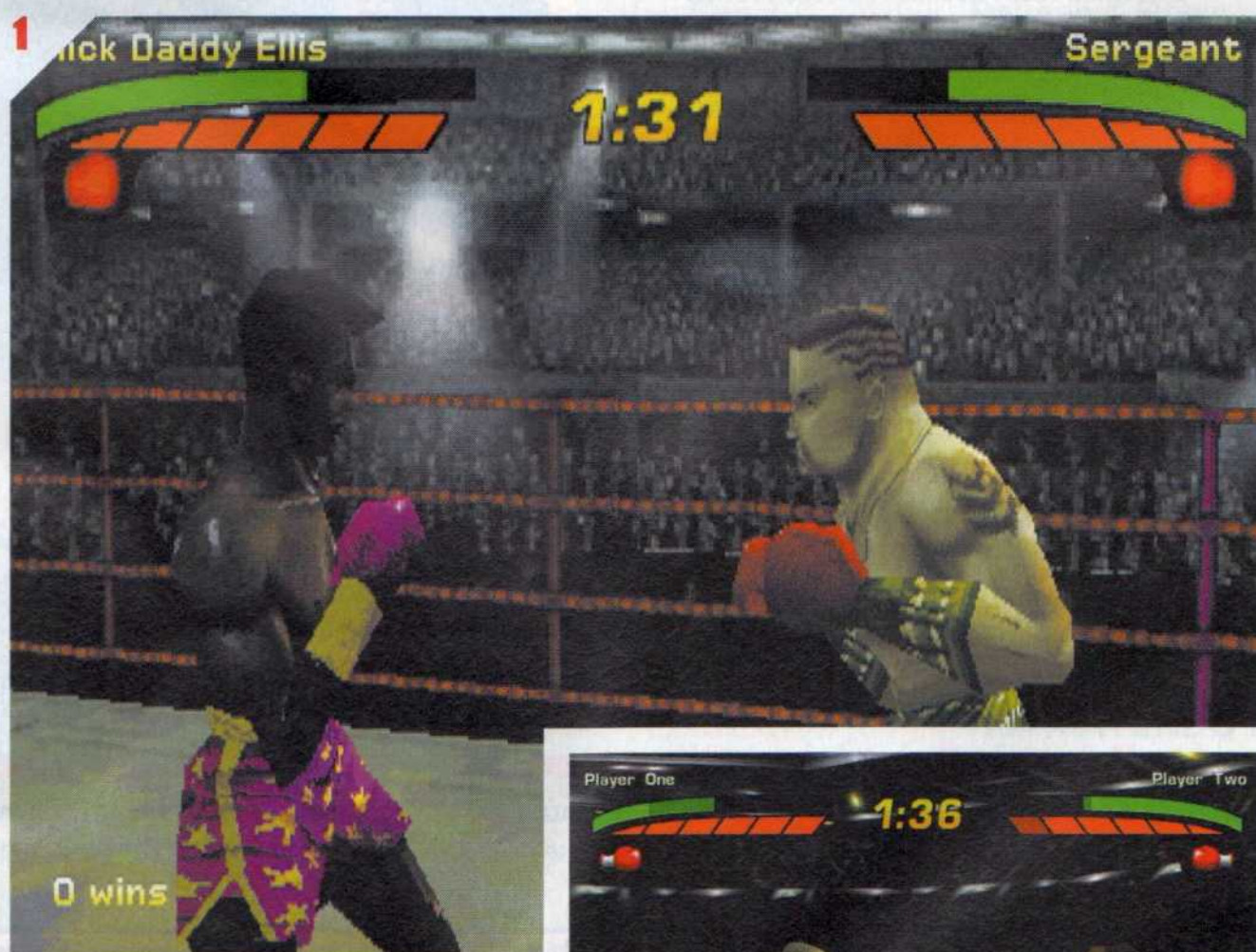


Aus diesen Drahtgitter-Modellen entstehen die Boxer.

des Boxers wieder und wird durch Treffer entleert. Ein witziges Detail: Die verschiedenen Figuren bringen unterschiedliche Kampfstile mit, die zu ihrem jeweiligen Charakter passen.

Neben einem einführenden Trainings-Modus, der die verschiedenen Angriffe und Taktiken erläutert, dürfen auch zwei menschliche Spieler in den Ring steigen. Das interessanteste Feature ist allerdings der "World Career"-Modus, in dem Sie einen eigenen Boxer vom ersten Anziehen der Handschuhe bis zum Weltmeistertitel führen – inklusive diverser Trainingskämpfe. Durch die verschiedenen Begegnungen verändern sich dann die Werte der Figur und ermöglichen so einen eigenen Stil. Alles in allem ein Titel, auf den man ein Auge werfen sollte.

ms



- [1] Der Militär-Boxer ist eine der Phantasiegestalten im Spiel.
- [2] Wie gesagt - einige Animationen sehen noch nicht ganz realistisch aus.
- [3] Prince Naseem gegen Slick Daddy Ellis - ein harter Fight.



Die Lenkrad-Rebellen

Die besten Lenkräder für die PlayStation kommen aus Bayern: Im romantischen Städtchen Landshut hat die Hardwareschmiede *Endor* ihr Domizil aufgeschlagen. Wir haben den Qualitätsfanatikern und Schöpfern der *Fanatec*-Produktlinie einen Besuch abgestattet.

Michael Schmithäuser



In welchem Auto wird wohl der Chef des Unternehmens, das die besten Lenkräder für die PlayStation entwickelt hat, von Termin zu Termin eilen? In einem Porsche 911 vielleicht? Oder in einem dicken Mercedes? Weit gefehlt – Thomas Jackermeier düst getreu der Devise "Klein aber oho" mit einem drei Meter kurzen, pechschwarzen Smart durch die Gegend. Genau so unkonventionell wie das Dienstfahrzeug des Geschäftsführers gibt sich die ganze Firma: Ein lustiger Haufen junger Leute, die für ihr Leben gerne am PC und an der PlayStation zocken, und deren Köpfe voller innovativer Ideen stecken.

Die Lenkrad-Offensive

Die sechs fest angestellten und zahllosen freien Mitarbeiter der vor einem Jahr gegründeten Hardwareschmiede *Endor* sind alte Hasen im Zubehör-Geschäft: Auf das Konto der eifrigen Bastler aus Bayern gehen unter anderem der er-



[1] Gruppenbild mit Wauwau: Die Mädels & Jungs von Endor haben sich alle ganz furchtbar lieb... [2] Der harte Kern der Hardwareschmiede hat es sich auf dem riesigen Firmenwagen bequem gemacht.

ste Mehrweg-Joystick-Adapter (Alpha-Twin) für den PC und der erste Trackball speziell für Echtzeit-Strategiespiele. Im zweiten Halbjahr 1998 hat sich das Unternehmen dazu entschlossen, auch die PlayStation-Spieler mit innovativem Zubehör zu beglücken. Schon die ersten beiden PSX-Produkte sorgten für Furore in der Videospiele-Welt: Die Lenkräder *Speedster* und *Rallye* stellten in Sachen Verarbeitungsqualität



Hardware-Trip ins Reich der Mitte ...oder: "...das kommt mir alles irgendwie chinesisch vor!"

Endor entwickelt zwar alle seine Produkte in Good Old Germany, doch produziert wird aus Kostengründen in China. Damit sich die Herren von der Geschäftsleitung stets von der hohen Fertigungsqualität überzeugen können, sind sie des öfteren vor Ort anzutreffen. Hier die (nicht ganz ernst gemeinte...) Dokumentation des letzten Fernost-Trips der Endor-Mannschaft.



Ganz schön smart, der Fanatec-Smart!



So sieht er aus, der repräsentative Dienstwagen der Endor-Crew: Klein, stark und schwarz. Für Fans des kleinen Stadtflyers hat sich Endor zwei ganz besondere Aktionen ausgedacht:

- Gewinnen Sie den "Fanatec Smartster" im Wert von über 18.000 Mark - in einer unserer nächsten Ausgaben verraten wir Ihnen, wie Sie an den begehrten Mini herankommen.
- Wer gleich zuschlagen möchte, kann seinen persönlichen Fanatec-Smartster direkt bei Endor bestellen und in den Genuß einer verlockenden Sparmaßnahme kommen: Wer ein Jahr lang im Fanatec-Design herumfährt, bekommt von Endor zwei Jahre lang sämtliche Versicherungs-Prämien erstattet. Wenn das kein Angebot ist?

Näheres erfahren Sie direkt von Endor, Tel. 018 05/32 62 83



Ein Hundeleben: Bei Endor muß sogar der beste Freund des Menschen Lenkräder auf ihre Pfoten-tauglichkeit hin testen.

Kurz vor Mittag, bei der Werkstoffprüfung



Weitere Qualitätssicherungsmaßnahmen mit Biß



CFS

Conny Figge
Schnellversand
Tel. 0201/8379960 + 61
Fax 0201/8379962

PSX	SONY	PSX	SONY	Memory Card 120 Block	69,95
Alundra	89,95			Memory Card 15 Block	29,95
Apocalypse	94,95			Memory Card 30 Block	34,95
Batman & Robin	84,95			Memory Card 360 Bloc	69,95
Bombberman World	79,95			Memory Card 720 Bloc	79,95
Breath of Fire 3	89,95			*****ANGEBOTE*****	
Breath of Fire 3 Special	119,95			Alien Trilogy	44,95
Bust a move 3	59,95			C & C 1	44,95
C&C Alarmstufe Rot	89,95			Crash Bandicoot 1	44,95
C&C Gegenschlag	89,95			Croc	44,95
Colony wars 2	89,95			Hercules	44,95
Cardinal Syn	69,95			Mickey's Wild Adv.	49,95
Constructor incl.Memo	89,00			Oddw.Abe's Odys.	49,95
Cool Boarders III	89,95			One	39,95
Crime Killer	79,95			Panzer General2	44,95
Fifa 99	89,95			ProPinball Timeshock	44,95
Formel 1 '98	99,95			Rayman	44,95
G-Police	89,00			Res.Evil	44,95
GEX 3D	89,00			Road Rash	44,95
Golden Goal	39,95			Soviet Strike	44,95
Gran Turismo	89,95			Spider	39,95
Heart of Darkness	89,95			Thunderhawk	44,95
Hugo 1	89,95			TOCA	44,95
Grand theft auto	89,95			Tomb Raider	49,95
Medieval	84,95			Total Driving	44,95
Men in Black	69,95			V-Rally	49,95
Metal Gear Solid (Jan)	a.A.			Wipeout 2097	49,95
Need for Speed 3	89,95			LÖSUNG SHEFTE	
Ninja Shadow of darknes	89,98			Tekken 1,2,+3 zus.	14,80
Oddw.Abe's Exodus	89,00			Alundra	14,80
Intern.Superstar Soccer	89,95			Batman & Robin	9,95
Parasite Eve us/jp	120,-			Breath of Fire 3	a.A.
Psybadeck	89,95			CHEATSBUCH Nr. 1	14,80
Riven - Myst 2	84,95			Medieval	14,80
Road Rash 3 D	89,95			Res.Evil 1 +DC zus.	19,90
Spyro the Dragon	89,95			Tomb Raider III	19,95
Streetfighter Coll.	84,95				
Supercross 98 McG	89,95			DREAMCAST	
Tekken 3	99,95			Sega Dreamcast	770,-
Test Drive 5	89,95			incl. Spannungswandl.	
Theme Hospital	89,95			RGB-Kabel	60,00
TOCA 2	89,95			MEMORY Card	90,00
Tomb Raider 3	99,95			div. Spiele je	140,-
TENCHU, NINJA	89,95			PenPenTriason/Seven	
Wild Arms	79,95			Cross/SonicAdv/Virtual	
Wild Nines	79,95			Fight3/SegaRallye/July/Blue St.	
Small Soldier	89,95				
				N64 NINTENDO N64 NINDENT	
				N64 incl.Controll Pad	249,-
				Lenkrad+Ped.MADCATZ	109,95
				Diddy Kong Racing	89,95
				Super Mario 64	89,95
				Yoshi's Story	89,95
				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 berechnen	
				wir DM 25,-	
				Es gelten unsere AGB	

Report: Zu Besuch bei Fanatec



[1] Die Tür zum Testlabor trägt einen unmißverständlichen Warnhinweis. [2] In diesem schaurigen Ambiente werden die heißesten Multiplayer-Zocker-Feten von ganz Bayern ausgetragen. [3] Edel, edel: Die Special Edition der Fanatec-Lenkräder kommt mit einem griffigen Lederüberzug daher.



und Handling alles bisher Dagewesene in den Schatten. Zitat aus dem Testbericht im offiziellen PlayStation Magazin 12/98: "Das Lenkrad ist ein Traum – mit seinem wuchtigen, mit rutschfestem Gummi beschichteten Lenkkranz fühlt es sich fast so gut an wie sein reales Pendant in einem echten Auto."

Solche Lobeshymnen kommen nicht von ungefähr – der Geschäftsführer Thomas Jackermeier, sowie der Entwicklungschef Dr. Claus Lindenau, stecken enorm viel Zeit und Know-How in jede Neuentwicklung.

Hauptsache Qualität

Am Beispiel des *Speedster* erklärt Thomas Jackermeier, wie sehr es *Endor* bei der Lenkrad-Produktion auf Qualitäts-Aspekte ankommt: "Bislang konnte der PlayStation-Spieler lediglich auf qualitativ durchschnittliche Plastik-Lenkräder zurückgreifen. Wir meinen, daß auch PSX-Hardware durchaus hochwertig sein kann!". Als Entwicklungschef Claus Lindenau ein geöffnetes *Rallye*-Lenkrad präsentiert, wird deutlich, was Jackermeier unter "Qualität" versteht. Der Lenkkranz ist mit einer dicken, enorm rutschfesten Gummibeschichtung über-

zogen. "Diese spezielle Gummimischung kostet uns in der Produktion einen Dollar mehr pro Einheit. Das macht bei unserem Produktionsvolumen ein stattliches Sümmchen aus", erklärt Tomas Bothe. "Dennoch haben wir auf die billigeren Gummi-Alternativen verzichtet, da wir dem Spieler das bestmögliche Fahrgefühl bieten wollen." Jackermeier bringt es auf den Punkt: "Mit unseren Produkten wollen wir die Creme de la Crème der Spieler ansprechen – da darf man keine Kompromisse eingehen."

Die Materialschlacht setzt sich auch im Innern des Gehäuses fort. Fingerdicke Stahlfedern halten das Lenkrad in der Mittelposition und sorgen für einen realistischen Widerstand bei Lenkbewegungen. "Nach diesen Federn haben wir lange gesucht", verrät Bothe. "Es handelt sich um einen ganz speziellen Edelstahl aus japanischer Produktion. Die Federn sind so stabil, daß sie mühelos mehr als 100.000 volle Lenkeinschläge verkraften, ohne auch nur im Mindesten an Elastizität zu verlieren."

Nach so vielen technischen Details ist es an

der Zeit für einen entspannenden Rundgang durch die heiligen Hallen von *Endor*. Warum eigentlich *Endor*? Thomas Jackermeier weiß die Antwort: "Wir haben uns nach dem Rebellenplaneten *Endor* aus der *Star-Wars*-Trilogie benannt. Wir sehen uns schließlich als Rebellen der Hardwarebranche!" Das wird besonders deutlich, als wir das "Testlabor" der Hardware schmiede betreten. Hinter einer Tür mit der Aufschrift "Vorsicht! Spielende Kinder" erwartet den ahnungslosen Besucher eine enge Kellertreppe, die in dichte Nebelschwaden gehüllt ist. Blaue und rote Neonröhren hüllen die ganze Szenerie in ein gespenstisches Licht. Ein riesiger Subwoofer produziert ein Rumpeln, das den ganzen Körper erzittern läßt. Unten angekommen, findet man sich in einem pechschwarz gestrichenen Raum wieder, der bis unter die Decke mit zahllosen PCs und PlayStations vollgestopft ist. "Willkommen im Cyber-Tempel", sagt Thomas und breitet die Arme aus, "Hier testen wir unsere Hardwarekomponenten in näch-

"Mit unseren Produkten wollen wir die Crème de la Crème der Spieler ansprechen".

Thomas Jackermeier, Geschäftsführer Endor

Das Fanatec-Zubehör gibt's in Deutschland exklusiv im Vertrieb von NBG; in Österreich erhalten Sie die Geräte bei Gamebusters.



telangen Spielsessions auf Herz und Nieren." Während wir ein heißes Multiplayer-Match mit *Formel 1 98* austragen, nutze ich die Gunst der Stunde, um die beiden T(h)omasse auf ihre Zukunftspläne anzusprechen. Die Antwort fällt ungewohnt ergiebig aus: "Im nächsten Jahrtausend werden wir als AG an die Börse gehen. Doch davor wird es noch einige interessante Produkte für die PlayStation-Besitzer geben. Wir planen eine Special Edition unserer Lenkräder – mit speziellem Design und hochwertigem Lederbezug über dem Lenkkranz. Des weiteren wird es schon bald einen Trackball geben, mit dem sich Strategiespiele auf der PSX wesentlich effektiver spielen lassen. Auch ein Force-Feedback-Lenkrad steht für Ende '99 auf dem Programm. Dieses Lenkrad wird sich deutlich von den bisherigen Rüttel-Teilen unterscheiden, da es auf unserer einzigartigen *ForceShock*-Technologie basieren wird. Und dann wäre da noch unser Controller-Projekt – zusammen mit den Lesern des offiziellen PlayStation Magazins wollen wir das ultimative Joypad entwickeln."

Wie das? Das erfahren Sie in unserer nächsten Ausgabe!



Inside Speedster

Endor-Entwicklungschef Dr. Claus Lindenau war so freundlich, uns und den Lesern des PlayStation-Magazins das Innenleben eines Speedster-Lenkrades zu erklären.

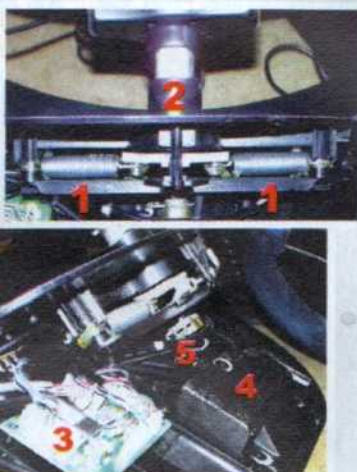
1) Fingerdicke Zugfedern aus spezielbehandeltem Edelstahl sorgen für realistische Lenkkräft und zuverlässige Zentrierung.

2) Der Lenkrad-Schaft besteht aus massivem Stahl - von außen zwar normalerweise nicht sichtbar, aber von großer Bedeutung für die Stabilität des Gerätes.

3) Die Elektronik sowie der Steuer-Chip wurden von Endor speziell für die neue Lenkrad-Serie in Deutschland entwickelt - das garantiert absolute Kompatibilität zu allen erhältlichen Softwaretiteln.

4) Der massive Eisenblock sorgt dafür, daß das Speedster-Lenkrad selbst ohne Schraubzwingen bombenfest auf dem Tisch liegen bleibt.

5) Dieses Potentiometer ist für die Abtastung des Lenkrad-Einschlags zuständig.



Gestreifte Lenkradproduzenten führen stets einen adäquaten Kopfkissen-Ersatz mit sich

Verstärkung gesucht: Endor gab kurz vor Redaktionsschluß bekannt, daß die Firma noch Angestellte im Bereich Marketing/PR, Entwicklung und Distributionsmanagement suchten. Qualifikation: Zocker! Ansprechpartner: Thomas Jackermeier, Tel. 08 71/9 22 11 10.



Game It!

① 0180/522 5300
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: <http://www.gameit.de>
④ email: info@gameit.com
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller, ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann 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 13.12.98
* = noch nicht verfügbar am 13.12.
N = Neu! 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

	Januar - Öffnungszeiten
	Montag-Freitag 7-21 Uhr
	Samstag 9-16 Uhr
360°	89,99
5th Element	89,99
Abe's Oddysee	42,99
Abe's Oddysee 2	79,99
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.	44,99
Alien Trilogy	42,99
All Star Tennis 99	79,99
Alundra	84,99
American Football 99*	84,99
Apocalypse	79,99
Asterix	89,99
Atlantis*	84,99
Azure Dreams	89,99
B-Movie	79,99
Baby Universe	69,99
Baphomet's Fluch	289,99
Batman & Robin	84,99
Beast Wars	79,99
Big Air	89,99
Blaze & Blade	79,99
Bloody Roar	74,99
Bombberman	79,99
Box Champions	89,99
Breath of Fire 3	104,99
dtto. Special Ed.	104,99
Buggy	79,99
Bust a Groove	79,99
Bust a Move 2	42,99
Bust a Move 3	59,99
Bust a Move 4*	59,99
C3 Racing	79,99
Car Combat Game*	79,99
Cardinal Syn	77,99
Castlevania	79,99
Caesar's Palace	44,99
Caesar's World 2*	79,99
Cart World Series*	74,99
Centipede	89,99
Cheatbuch	24,99
C & C 1 Platinum	39,99
C & C 2	79,99
C & C Gegenschlag	69,99
Colin McRae	84,99
Colony Wars: Veng.	84,99
Constructor	74,99
Cool Boarders 3	89,99
Crash Bandicoot 1	44,99
Crash Bandicoot 3	89,99
Dead of Alive	89,99
Deathtrap Dungeon	89,99
Deer Stalker*	79,99
Destruction Derby 2	39,99
Diablo	89,99
Discworld 2	87,99
Dogdom Arena	79,99
Dreams*	84,99
Dungeon Keeper 2*	79,99
Earthworm Jim 3D*	79,99
Extreme Snowbreak	79,99
Fifa 99	89,99
Final Fantasy 7	99,99
Flottermanöver*	84,99
Fluid siehe Pulse!	79,99
Football 99*	79,99
Formel 1 Platinum	39,99
Formel 1 98	89,99
Forsaken	39,99
Frezy	89,99
Ghost in the Shell	89,99
Global Domination*	87,99
Glover*	72,99
Gran Turismo	89,99
Grand Theft Auto	42,99
Hardball 6	89,99
Heart of Darkness	87,99
Hercules*	44,99
Hugo 1	84,99
I.S.S. Pro Platinum	39,99
I.S.S. Pro 98	84,99
International	39,99
Track & Field	39,99
John Madden NFL 99	89,99
KKND*	79,99
Klonoa	89,99
Kula World	89,99
Legend	89,99
Lemmings	39,99
Libero Grande	89,99
Lost World Platinum	42,99
Lucky Luke	89,99
Match Day 3*	89,99
Medieval	89,99
Megaman 8	79,99
Megaman Legends*	69,99
Megaman X4*	79,99
Mickey's World	44,99
Micro Machines V3	39,99
Monopoly	79,99
Moto Racer 2	79,99
Mr. Domino*	87,99
Myst	77,99
Nascar 99	89,99
NBA Live 99	89,99
Need 4 Speed 3	89,99
Newman Haas Racing	89,99
NFL Blitz*	74,99
NHL Hockey 99	89,99
Nightmare Creatures	79,99
Ninja	89,99
O.D.T.	87,99
Overboard	79,99
Pandemonium	44,99
Panzer General 2	49,99
Perihellan*	79,99
Phat Air Snowball	84,99
Player Manager	84,99
Pitfall 3D-Beyond	84,99
Pocket Fighter*	79,99
Point Blank	89,99
Pool Shark*	84,99
Populous	89,99
Porsche Challenge	44,99
Pro 18 Golf*	87,99
Pro Pinball	89,99
Big Race USA	89,99
Timeshock	89,99
Psybadek	87,99
Pulse (Depth)	79,99
Puma Street Soccer*	79,99
Premier Manager 99*	79,99
R-Type	79,99
Racing Simul. 2	79,99
Rage Racer	84,99
Rayman	39,99
RC Stunt Copter*	79,99
Rebel Assault 2	84,99
Resident Evil	79,99
Directors Cut	39,99
Teil 1 Platinum	44,99
Ridge Racer Revolution	44,99
Risiko	79,99
Rival School*	69,99
Riven	79,99
Road Rash	44,99
Road Rash 3D	89,99
Rogue Trip	74,99
Rushdown	79,99
S.C.A.R.S.	79,99
Sensible Soccer 2000	69,99
Sentinel 2	77,99
Shadow Gunner	79,99
Small Soldiers	89,99
Soul Blade*	39,99
Soviet Strike	39,99
Spice World	49,99
Spyro the Dragon	89,99
Streak*	79,99
Street Fighter Coll.	79,99
Street Fighter EX Plus 7.99	79,99
Supercross 98	79,99
Super Pang Coll.*	89,99
Super Pocket Fight	79,99
TBR 3	29,99
Tekken 2 Platinum	44,99
Tekken 3	99,99
Tenchi	79,99
Tennis Arena	79,99
Test Drive 4	29,99
Test Drive 5*	89,99
Test Drive 4 x 4	89,99
The unholy War*	79,99
Theme Hospital	89,99
Tiger Woods 99*	89,99
Tilt	69,99
TOCA 2*	42,99
TOCA Platinum	84,99
TOCA 2*	42,99
Tomb Raider 1	39,99
Tomb Raider 2	89,99
Tomb Raider 3	84,99
Tombi	89,99
Tommy Makinen	79,99
Total NBA 98	79,99
Treasures of the Deep	89,99
Tunguska*	84,99
Ubik*	84,99
V. 2000	79,99
V. Rallye	39,99
Vergessene Welt*	44,99
Victory Boxing 2	79,99
Vigilante 8	84,99
Virtual Baseball 99	79,99
Virus*	79,99
Vs.	89,99
War Games	89,99
Warhammer 2 (Dark O.)	89,99
Wild 9's	79,99
Wing Over 2*	79,99
WipeOut 2097	39,99
World League	84,99
Soccer 98	84,99
Worms Platinum	44,99
WWF Warzone	74,99
X-Men vs. Streetfighter	89,99
Xenogrycy	79,99
Zero Devide 2*	79,99

SEGA SATURN

Atlantis	84,99
Bombberman	59,99
Burning Rangers	84,99
Darius 2	19,99
Daytona USA	49,99
Deep Fear	79,99
Formular Karts	34,99
Last Bronx	79,99
Manx TT	59,99
Marvel Super Heroes	84,99
Mass Destruction	39,99
Megaman X3	69,99
Mr. Bones	29,99
NBA Action 98	59,99
NIGHTS 3D	29,99
Panzer Drag. Saga	84,99
Resident Evil	79,99
Riven	84,99
Scorch	29,99
SEGA Rallye	59,99
Sega Soccer 98	79,99
Sega Touring Car	79,99
Shining Force III	84,99
Sonic Jam	69,99
Sonic R	69,99
The House of the Dead	84,99
Three Dirty Dwarfs	39,99
Tomb Raider	39,99
Virtua Fighter 2	79,99
Winterheat	79,99
Wipeout 2097	59,99

SATURN HARDWARE

3D Controllpad*	49,99
6 Spieler Adapter	19,99
Antennenkabel	49,99
mit Bildfilter	49,99
Arcade Racer Lenkrad	84,99
Backup Memory	39,99
Control Pad	39,99
MPEG Karte	99,99
Virtua Gun	32,99

NINTENDO N64

1080° Snow Board	79,99
All Star Baseball 99	89,99
All Star Tennis 99*	89,99
Banjo Kazooie	79,99
Body Harvest	89,99
Bomber Man Hero	79,99
Breakaway 99	89,99
Buck Bumble	89,99
Bust a Move 3	89,99
Chameleon Twist	114,99
Cruis'n USA	74,99
Cruis'n World	79,99
Diddy Kong Racing	79,99
Earthworm Jim 3D	99,99
Extreme G 2	89,99
F 1 Pole Position	79,99
F 1 World Grand	79,99
F Zero X	79,99
Fifa 99	109,99
Forsaken	129,99
G.A.S.P.	69,99
Gex 64*	79,99
Glover	59,99
Hexen	59,99
Holy Magic Century	129,99
Iggy's Reckling Balls	89,99
ISS 98	79,99
John Madden 99	79,99
Mission Impossible	89,99
Mystical Ninja	139,99
Nascar 99	92,99
NBA Courtside	79,99
NBA Jam 99*	99,99
NBA Pro 99*	134,99
NBA Live 99	99,99
NFL Blitz*	99,99
NHL 99	99,99
Off Road	109,99
Olympic Hockey 98	79,99
Scars (VR 3000)	99,99

Titel des Monats Januar (PSX): Tenchu 79,99

Knallhart kalkuliert
Unsere

PSX TOP 10

Abe's Oddysee 2	79,99
Apocalypse	79,99
Blaze & Blade	79,99
Breath of Fire 3	87,99
C & C 1	39,99
C&C 2 Gegenschlag	69,99
F1 98	89,99
Megaman Legends*	69,99
Rival School*	69,99
Tomb Raider 3	84,99

Link Kabel	19,99
Memory Cards	
Sony 15 Slot	29,99
15 Slot	14,99
120 Slot	34,99
360 Slot	44,99
720 Slot	54,99
30 Slot unkomprimiert	29,99
60 Slot unkomprimiert	44,99
Mouse Sony	49,99
Multi Tap Sony	59,99
neGcon	79,99
PC-Link Paket	69,99
Playstation	229,99
Playstation Multinorm	299,99
Umbauchip für US+Jap	14,99
Playstation Tasche Sony	64,99
incl. Memory Card u. Controller	
Playstation Tasche	39,99
Predator Lichtpistole	59,99
Protector Gun	27,99
RGB Kabel	19,99
Scorpion Gun	59,99
Space Station	39,99
Verlängerungskabel für Pads	9,99
X-Ploder Cheat	69,99

N64 HARDWARE

N64 Konsole	259,99
Controller grau	49,99
Controller Pak	34,99
Controller bunt	49,99
Controller Mad Catz	57,99
Expansion Pak	64,99
Gamebuster	79,99
Lenkräder	
+ mit Rumbel Effekt	99,99
+ Top Gear Rallye	79,99
Memory Card 1MB	14,99
dto. farbig	14,99
Powerflash	79,99
RF Set (Nintendo)	39,99
RF Unit	19,99
RGB-Kabel	14,99
Rumble Pak (Nint)	32,99
Rumble Pak +	
256 K Memory C.	29,99
Verlängerungskabel	14,99

DREAMCAST

Konsole*	a.A.
Control Pad*	a.A.
VMS Memory Card*	a.A.
Blue Stinger*	a.A.
Climax Landers*	a.A.
Evolution*	a.A.
Geist Force*	a.A.
Godzilla*	a.A.
July*	a.A.
Sega Rallye 2*	a.A.
Sonic Adventure*	a.A.

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie nach unserem
Händler-Partnerschaftsmodell!

SATURN HARDWARE		12277 Berlin
3D Controllpad*	49,99	JE Games Marienfelde
6 Spieler Adapter	19,99	EKZ Südmeile - 030/72325248
Antennenkabel		16761 Hennigsdorf
mit Bildfilter	49,99	JE Games
arcade Racer Lenkrad	84,99	EKZ „Das Ziel“ - 03302/272706
Backup Memory	39,99	21335 Lüneburg
Control Pad	99,99	Heiligengeiststr. 26 a
MPEG Karte	99,99	041 31 / 735386
Virtua Gun	32,99	63667 Nidda
NINTENDO N64		Am Wehr 6 - 06043/950915
1080° Snow Board	79,99	64283 Darmstadt
All Star Baseball 99	89,99	Wilhelmstr. 9 -
All Star Tennis 99*	99,99	06151/28860
Barjo Kazooie	79,99	66953 Pirmasens
Body Harvest	89,99	Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
Bomber Man Hero	79,99	71032 Böblingen
Breakaway 99	89,99	Poststr. 36 - 07031/2319140
Buck Bumble	99,99	72070 Tübingen
Bust a Move 3	89,99	Metzgergasse 1 - 07071/21847
Chameleon Twist	114,99	76726 Gernersheim
Cruis'n USA	74,99	Marktstr. 22 - 07274/778045
Cruis'n World	79,99	76829 Landau
Diddy Kong Racing	79,99	Lindellbrunnstr. 34 - 06341/930570
Earthworm Jim 3D	89,99	87435 Kempten
Extreme G 2	89,99	In der Brandstatt 6 - 0831/17762
F1 Pole Position	79,99	87700 Memmingen
F1 World Grand Prix	79,99	Maximilianstr. 21 - 08331/497799
F Zero X	79,99	87719 Mindelheim
Fifa 99	109,99	Bahnhofstr. 20 - 08261/739036
Forsaken	99,99	88131 Lindau
G.A.S.P.	129,99	Kolpingstr. 3 - 08382/12555
Gex 64*	99,99	89073 Ulm
Glover	79,99	Halpengasse 23 - 0731/9216497
Hexen	59,99	90762 Fürth
Holy Magic Century	129,99	Ludwig Erhard Str. 1 - 0911/7418811
Iggy's Rucking Balls	89,99	95028 Hof
ISS 98	79,99	Karolinenstr. 35
John Madden 99	79,99	95615 Marktdredwitz
Mission Impossible	89,99	
Mystical Ninja	139,99	
Nascar 99	92,99	
NBA Courtside	79,99	
NBA Jam 99*	99,99	
NBA Pro 98	134,99	
NBA Live 99	99,99	
NFL Blitz*	99,99	
NHL 99	99,99	
Off Road	109,99	
Olympic Hockey 98	79,99	
Out Run 3000	99,99	



Wieso, weshalb, warum?

Ich will Euch nicht nur zum Multi-Cover gratulieren (habe ich hiermit getan), sondern ich möchte auch noch ein paar Fragen loswerden:

1. Wieso ist in einer PC-Spielezeitschrift vom 09.10.1998 schon ein Test von *Tomb Raider 3*? In Eurer Ausgabe war nur ein kleiner Bericht von der ECTS.
2. Warum schreibt Ihr statt *Resident Evil* immer "indiziertes Spiel"?
3. In Ausgabe 3/98 habt Ihr einen Leser auf die Frage nach *Eagle Max* mit einer Wartezeit von "mehreren Monaten" getröstet. Was ist denn nun damit?

Daniel W., Stockdorf

1. Ich behaupte mal ganz keck, Sie täuschen sich. *Tomb Raider 3* stand für den PC in der Endversion nicht früher zur Verfügung als für die Konsole.
2. Tun wir gar nicht. Wir dürfen aufgrund der Indizierung nur den Nachfolger von *Resident Evil* nicht namentlich nennen.
3. Monate bedeuten in der Softwarebranche – und insbesondere bei der Spieleindustrie – nicht

das gleiche, wie reale 30 Tage im Leben gewöhnlicher Menschen. Das soll heißen, es kommt einfach schon mal vor, daß sich Spiele immer und immer wieder verzögern, weil das Entwicklerteam irgendeine brillante Idee hat, die unbedingt noch integriert werden muß (erinnern Sie sich beispielsweise an die Wartezeiten bei *Wild 9*). Von daher kann es schon mal sein, daß aus vermeintlichen drei Monaten dann kurzerhand eben ein halbes Jahr wird. Oder auch ein ganzes...

Sechs Regenbogen

Ich bin ein begeisterter PlayStation-Spieler und habe in einer PC-Zeitung gelesen, daß es das Game *Rainbow Six* gibt und es angeblich auch auf der PSX erscheint. Stimmt das? Wenn ja, wann kommt es auf den Markt? Bringt Ihr einen Bericht darüber? Außerdem würde ich mich freuen, wenn Ihr mehr Artikel über Spiele mit Sondereinsatzkommandos bringen könntet – sofern welche erscheinen.

Morris S., Forst

Rainbow Six kommt – so viel steht fest. Und zwar voraussichtlich im ersten Halbjahr 1999. Selbstverständlich werden wir über das Spiel berichten, sobald uns die ersten ausführlichen Informationen vorliegen. Das gleiche gilt auch generell für Games mit SEKs. Sie können sicher sein, daß wir unseren Lesern nicht absichtlich irgendwelche Produkte vorenthalten.

Eine Frage hab' ich noch...

Ich habe ziemlich genau sechs Fragen an Euch, die mich brennend interessieren:

1. Wann kommt *Thrill Kill* in den Handel?
2. Wird die PlayStation 2 doppelt so viele Bits haben wie das Sega Dreamcast?
3. Stimmt es, daß *indiziert* für die Sony-Konsole erscheint?
4. Wann gibt's die Komplettlösung von *Tomb Raider 3*? Bitte nicht so bald, sonst ist die Spannung raus!
5. Ist *G-Police 2* genauso megaschwer wie der erste Teil?
6. Wo liegt eigentlich Poing?

Manfred G., Nürnberg

Die häufigsten Fragen im Dezember

Wann erscheint *Metal Gear Solid*?

Das Spiel erscheint einen Monat früher als geplant. Dafür gibt's ein dickes Extra-Lob – normalerweise verzögern sich die Produkte immer nur! Das heißt konkret, daß es ab dem 26.02.1999 in den Läden steht.

Wann erscheint der dritte Teil von *Baphomet's Fluch*?

Bislang ist noch nichts in Sicht. Sobald wir etwas hören, werden wir selbstverständlich im Magazin darüber berichten.

Wann gibt's endlich *Final Fantasy VIII* in Deutschland? Berichtet Ihr bald über das Spiel?

Frühestens Ende nächsten Jahres darf mit der deutschen Version gerechnet werden. Sobald wir erste Informatio-

nen zu diesem Titel bekommen, werden wir selbstverständlich ausführlich darüber berichten.

Könnt Ihr bitte meine Kleinanzeige veröffentlichen?

Nein! Leider geht es nur in dieser Deutlichkeit. Insbesondere die Anfragen, die uns in letzter Zeit als "Anzeigen" erreichten, beinhalteten überwiegend Raubkopien. Wir wollen dieses "Geschäft" auf keinen Fall unterstützen, und deshalb gibt es auch bis auf weiteres keinen Kleinanzeigenmarkt.

Warum funktioniert meine Lightgun nicht an meinem Fernseher?

Besitzen Sie einen relativ neuen Fernseher? Dann liegt es vermutlich an den 100 Hz, mit denen Ihr Gerät ausgestattet ist. Und genau die verweigern eine Zusammenarbeit mit der Lightgun.

1. Aller Voraussicht nach gar nicht. Und wenn, dann landet es mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit in der Abteilung "indiziert".
2. Die PlayStation 2 wird auch Wäsche waschen, kochen und bügeln können... Also, noch mal und zum Mitschreiben: Alles, was den Nachfolger der aktuellen Konsole betrifft, ist derzeit noch "streng geheim". Wir könnten uns jetzt auch in der Gerichte-Zubereitung üben und erzählen, was wir so alles gehört haben, aber Tatsache ist, daß es derzeit noch keine offiziellen Infos gibt, was die Neuauflage angeht. Wir berichten sofort darüber, wenn es was Konkretes gibt, versprochen!
3. Tja, um welches Spiel geht es hier. Leider dürfen wir es nicht näher spezifizieren, aber bislang ist es auch für die PlayStation nicht in Deutschland erhältlich.
4. Keine Angst! Wir werden unseren Lesern nicht den Spaß am Spiel nehmen und zeitgleich mit dem Test mit der Komplettlösung aufwarten. Voraussichtlich in zwei bis drei Monaten ist ein guter Zeitpunkt, alle Geheimnisse um Lara's neueste Abenteuer zu lüften.
5. Ja. Wir haben das Game zwar noch nicht ausführlich getestet, aber der erste Eindruck verheißt in puncto Schwierigkeitsgrad nichts Gutes...

6. Die Koordinaten von Poing lauten 48°16667 Nord und 11°81667 Ost. Ich hoffe, Sie haben einen guten Atlas...

Gibt's ja gar nicht

Neulich sah ich ein Spiel im Laden, das ich als ehemaliger Mega-Drive-Zocker auch gleich kaufte. Nun meine Frage: Warum gab es zu diesem Titel keine News-Meldung und kein "Angespielt", geschweige denn einen Test? Wenn Ihr jetzt sagt, daß monatlich Hunderte von neuen Spielen auf den Markt kommen und Ihr nur eine begrenzte Anzahl ins Heft bringen könnt, muß ich Euch entgegenhalten, daß es sich ja nicht gerade um ein unbekanntes Game handelt. Zugegeben, die Grafik ist nicht besonders, und ich hätte es mir wahrscheinlich bei einer schlechten Bewertung in diesem Bereich gar nicht gekauft. Also, warum habt Ihr mich nicht rechtzeitig aufgeklärt?!

Andreas H., Unterschleißheim

Ganz einfach: Der Vorgängertitel dieses Spiels steht nicht nur auf dem Index, sondern ist sogar beschlagnahmt. Die aktuelle Rechtsprechung bezüglich Indizierungen besagt, daß von einem derartigen Verbot auch alle folgenden Spiele mit gleichem Namen und/oder gleichem Inhalt betroffen sind. Derartige Games dürfen weder öffentlich beworben noch in Tests besprochen werden. Und deshalb haben wir – wie auch die anderen Magazine – gar nicht die Möglichkeit, über solche Spiele zu berichten.

Entscheidungshilfen

Ich habe ein paar Fragen:

1. Wann ist der offizielle Erscheinungstermin des PDA's und was wird er kosten?
2. Kann man mit dem PDA Texte auf der PlayStation verfassen und dann an einen Freund übergeben?
3. Was ist der Unterschied zwischen dem Twin-Shock- und dem Dual-Shock-Controller?

CE

good vibrations ...

Das offizielle „Tekken 3“-Buch
Auf 200 farbigen Seiten erfährst Du alles über Namcos grandioses PlayStation-Spiel.
Nur 24,95 DM



Colony Wars Vengeance

Das offizielle Lösungsbuch zum Spiel von Psygnosis: 130 Seiten, 4-farbig, DIN A4-Format, DIN A1 Poster. Alle Missionen, Raumschiffe und Waffen werden ausführlich beschrieben.
Nur 24,95 DM

Dual Force™ PSX-Lenkrad

Für kraftvolle Vibrationseffekte bei allen Spielen mit „Dual-Shock™“-Unterstützung. 8 Aktionstasten, digitale Fingertip-Rennschaltung, Gas- und Bremspedal, programmierbare Lenkempfindlichkeit, Negcon-Modus, inkl. Netzadapter und ausführlicher Anleitung. Für max. Realitätsnähe. Auch für alle Rennspiele ohne „Dual Shock“-Feature.
Unverb. Preisempf. 159,95 DM



Dual-Analog Joypad mit Rumble-Technik

Mit Auto- und Turbofeuer-Funktion. Zwei analoge Mini-Joysticks und X-tra starkem Rumble-Effekt. Umschaltbar auf Digitalmodus. Für jedes PSX-Spiel verwendbar.

Unverb. Preisempf. 49,95 DM



The Glove

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



Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Vidis Electronic Vertriebs GmbH • Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg • Tel. 040 - 614 840-48



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 * Rage Racer * Zelda (N64)	* Swing * Zelda (N64) * Siedler III (PC)	* Crash Bandicoot 3 * Abe's Exoddus * Swing	* Half-Life (PC) * Metal Gear Solid	* Banjo-Kazooie (N64)	* Abe's Exoddus	* FIFA '99 (PC) * X Games Pro Boarder * Railroad Tycoon (PC)	* Half-Life (PC) * Rollcage * Devil Dice
TOP	* winterlich verschneite Straßen	* die vielen guten Bewerber für die freie Stelle	* das Konzert der "Roten Rosen" * die Idee, als Zweitwagen einen "Smart" zu kaufen	* der Trailer zum neuen "Star Wars" * das Wetter in San Diego und Hawaii	* heißer Tee * romantische Winterlandschaften * Zeit zum Zocken	* Umzug auf den Bauernhof * Büro mit Fernblick und Designer-Schreibtisch	* ausschlafen * Bescherung * boarden	* Weihnachtsgeschenke bekommen * Vorfreude auf Ridge Racer Type 4 * Chatten in AOL (:X for Eva)
FLOP	* Windows NT * Windows 95 * Windows 98	* Weihnachtsmänner * kalt, kalt, kalt (bibber) * Layout-Server-Absturz	* die analoge Sat-Schüssel auf dem Hausdach, obwohl wir digitales Fernsehen wollten...	* das Wetter in Deutschland * mein Kontostand nach dem Urlaub	* Auto fahren * kalte Füße * Weihnachtskonsumrausch	* Corel Draw 6.0 zerschießt bei der De-Installation mein DFÜ-Netzwerk.	* Glatteis * Sylvester * Fliesenleger	* Weihnachtsgeschenke kaufen * mangelhafte Verfügbarkeit des Dreamcast als Import
LUST	Die Vorfreude auf ein paar freie Tage, gute Konsolentitel und bessere Internet-Bandbreiten.	Die Leserzusendung von Anja Hedrick - tolles Foto, Anja!	Ein Traum wurde wahr: Wir sind in ein wunderschönes Haus direkt neben einem Bauernhof gezogen, mit viel Platz, viel Ruhe und schöner Landschaft.	Schnee! Gott sei Dank bin ich Snowboard-Fanati-ker, sonst würde ich den Winter in Deutschland gar nicht überstehen.	Trotz Irrungen und Wirrungen mache ich endlich mal Urlaub. Schließlich soll das neue Jahr entspannt anfangen.	Schifoah'n!! Endlich wieder bei Anton in Obereggen mit meinen Big-Foots die Piste putzen.	Es freut mich, daß die Ausgabe 2/99 noch vor Weihnachten fertig sein muß. Das garantiert mir eine streßfreie X-Mas-Woche. Aber kann ich ohne Streß glücklich sein?	Der vollkommen abgefahrene Brauch der Engländer, in allen Restaurants zur Weihnachtszeit "X-Mas Party Dinners" zu veranstalten.
FRUST	Wenn die Ladestation den Akku meines Handheld-PC zerschießt und die Batterielebensdauer dadurch von sieben Stunden auf 30 Minuten fällt. Außerdem: Hotel in London für 400,00 DM pro Nacht - ohne Dusche, ohne WC! Abgelehnt!	Wann wird's mal wieder richtig Sommer...?	Unser Hund ist krank und keiner findet, was ihm fehlt. Bei der Suche danach steigen allerdings die Arztrechnungen ins schier Unermeßliche...	Trotz aller "Lust" macht mir die Kälte schlechte Laune. Und meine Lieblingsfirma, die Telekom, steigert meinen Frust. Frisch zurück aus dem Land der quasi kostenfreien Ortsgespräche, komme ich nur ganz schlecht mit der Uneinsichtigkeit dieses Unternehmens klar!	Irgendwie stauen sich Rechnungen, Steuer- und Versicherungszahlungen immer am Jahresende.	Diesen Monat gilt: Frust-less happy!	Es nervt mich, daß am 09.12. meine beiden Lieblingsvereine gegeneinander antreten mußten, um die Viertelfinal-Teilnahme auszu-tragen. Dabei hoffte ich auf ein Champions-League-Finale Manchester United gegen Bayern München...	Meine Telefonrechnung (siehe TOP, Punkt 3). Die Deutsche Telekom soll endlich damit aufhören, On-line-Fans mit ihren hohen Ortstarifen abzuzocken.

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe zu kürzen.

4. Ich möchte mir ein neues Spiel kaufen und weiß nicht, ob ich Theme Hospital oder Constructor nehmen soll. Können Sie mir einen Tip geben?

Bastian R., Forst

Dann wollen wir die Fragen mal der Reihe nach beantworten:

1. Das PDA heißt *PocketStation*, und ein Erscheinungstermin für Deutschland ist derzeit nicht in Sicht. Erst wenn PAL-Versionen von passenden Spielen verfügbar sind, wird das kleine Teil auch zu uns kommen.

2. Nein. Es handelt sich definitiv nicht um eine Art "Word für Arme", sondern vielmehr um eine Miniatur-Spielkonsole à la GameBoy.

3. Von der Idee her gibt es gar keinen Unterschied. Beide vibrieren, sofern das Spiel diese Funktion unterstützt. Allerdings handelt es sich bei dem *Dual Shock* um einen Original Sony-PlayStation-Controller, und der *Twin Shock* wird von einem Drittanbieter hergestellt.

4. Ihre letzte Frage hat ein bißchen was von "Äpfel-mit-Birnen-vergleichen". Zwar handelt es sich bei beiden Games um eine Art "Aufbauspiel", die Themen sind aber völlig unterschiedlich. *Constructor* beinhaltet viele neue Elemente für dieses Genre, *Theme Hospital* hat eher was von einem Klassiker. Folglich ist die Frage nach besser oder schlechter sehr schwer zu beantworten. Unser Tip: Beide Spiele vorab in der Videothek ausleihen und mal einen Tag probespielen.

Angsthasen

Was haltet Ihr vom neuen Dreamcast? Habt Ihr Angst, daß neben dem N64 ein weiterer Gegner auf Euch zukommt?

Benny K., Potsdam

Äh ... hallo?! Haben wir irgend etwas versäumt? Fact ist, daß das N64 alles andere als "gefährlich" wurde. Die Erwartungen, die in diese Konsole gesetzt wurden, haben sich nicht einmal im Ansatz erfüllt – und das liegt nicht zuletzt an dem mangelnden Spielenachschub. Das N64 kann zum heutigen Zeitpunkt eigentlich nur als Flop bezeichnet werden.

Allerdings sind wir uns sicher, daß Sega nicht die gleichen Fehler machen wird – was bislang an Spielen für die Ver-

öffentlichung steht, ist wirklich beeindruckend.

"Angst" davor, daß ein weiterer Mitstreiter die Konsolen-Bühne betritt, haben wir aber nicht. Zum ersten sehen wir die Zukunft der PlayStation – auch neben einem starken Mitbewerber – als durchaus gesichert. Sony Computer Entertainment wird sich sicherlich nicht einfach die Wurst vom Brot klauen lassen. Zum anderen ist unserer Meinung nach Platz genug für zwei Konsolen. Einige Freaks werden sich eine zweite anschaffen, um technisch auf dem neuesten Stand zu sein, viele werden der einmal lieb gewonnenen PlayStation weiterhin die Treue halten, und "Neueinsteiger" im Spielebereich müssen sich entscheiden, was für ihre Bedürfnisse die bessere Wahl ist.

Jetzt kommt ein Karton

Ich bin ein echter Fan von Euch und kaufe jeden Monat Eure Zeitschrift. Etwas stört mich allerdings: Warum habt Ihr plötzlich die Demo-CD ins Cover gesteckt? Als sie früher in den kleinen weißen Tütchen war, zerkratzte sie viel weniger. Die letzte CD hingegen mußte ich umtauschen, weil sie völlig kaputt war. Die neue läuft jetzt zwar, hat aber auch ein paar "Errors".

Micha B., CH-Thalwil

Oops! Da sind Sie der erste, der mit der neuen CD-Lösung nicht zufrieden ist! Alle Reaktionen, die uns bislang zu diesem Thema erreicht haben, waren durchweg positiv. Wir wollten mit dem Multi-Cover in erster Linie die massiven Leserwünsche befriedigen, doch endlich etwas zu unternehmen, damit der Titel nicht immer zerrissen wird, wenn man die CD ablöst. Das genau haben wir getan.

Es ist für uns leider nicht nachvollziehbar, warum gerade bei Ihnen gleich zweimal ein Fehler bei der runden Scheibe auftrat. Gehen wir davon aus, daß es sich um ein "tragisches Einzelschicksal" handelt, ist soweit alles okay, erhalten wir aber gehäuft Reklamationen, werden wir uns mit Sicherheit etwas einfallen lassen. Versprochen! (Übrigens: Sie dürfen die CD gerne ein zweites Mal umtauschen, wenn Sie nach wie vor nicht vernünftig damit spielen können).

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!



Leser Top Ten

1. Gran Turismo	80
2. Tekken 3	62
3. Tomb Raider 2	47
4. Formel 1 '98	39
5. Final Fantasy VII	28
6. Tomb Raider 3	27
7. Colin McRae Rally	26
8. MediEvil	24
9. Indiziert	23
10. C & C : Gegenschlag	19

Das Abo hat diesen Monat Sascha Dittrich aus Neuenhagen gewonnen!

Media Control Charts

1. (1) Tekken 3
2. (2) TOCA (Platinum)
3. (3) Gran Turismo
4. (4) Tomb Raider Platinum
5. (9) V-Rally (Platinum)
6. (-) Indiziert (Platinum)
7. (5) Colin McRae Rally
8. (-) C & C: Gegenschlag
9. (7) Tekken 2 (Platinum)
10. (-) NHL Hockey '99

In Klammern steht die Platzierung des Vormonats.

Small Soldiers?!

Ich finde es super, daß Ihr immer CD-Hüllen im Heft habt. Außer bei dem Sonderheft "Strategie". Aber müssen die Cover immer den gleichen gelben Hintergrund haben? Und warum sind die Bilder immer rund?

Was das "Strategie"-Heft angeht, war ich von der Demo-CD echt enttäuscht. Es waren meiner Meinung nach zu viele "Kleine Soldaten"-Spiele drauf. Vielleicht klingt das jetzt blöd, aber einige von den Games habe ich gar nicht verstanden. Und mit *Theme Hospital* und *Sentinel Returns* waren Wiederholungen auf der Scheibe. Warum habt Ihr keine Titel wie *Sim City* oder *Constructor* auf die CD gemacht?

Wie oft erscheinen Eure Sonderhefte?

Dagmar A., Lemgo

Fangen wir mal oben: Unser CD-Cover soll klar als solches zu erkennen sein und folglich auch ein bestimmtes Layout haben. Darum ist es immer gleich. Genauso, wie z.B. auch jeder Test oder die Tips & Tricks-Strecke immer dasselbe "Gerüst" aufweisen. Würden wir jeden Monat alles neu und anders gestalten, würde sich kaum ein Leser in unserem Magazin zurechtfinden und auf Dauer ziemlich unzufrieden damit sein.

Die CDs für die Sonderhefte werden – soweit verfügbar – immer mit Demos bestückt, die zum jeweiligen Thema passen. Daraus ergeben sich logischerweise Redundanzen, was einzelne Titel betrifft. Viele der Demos unserer Sonderhefte waren schon einmal auf der Stammheft-CD, aber die Le-

ser unserer Spezialausgaben sollen ja die "geballte Ladung" zu einem bestimmten Genre bekommen – da gehören die passenden Demos eben dazu. Der Grund, warum die von Ihnen genannten Spiele nicht auf der Scheibe waren, ist einfach: Bei Redaktionsschluß gab es z.B. noch gar keine Demo von *Constructor*. Gegen *Theme Hospital* haben wir uns zugunsten "reinrassiger" Strategie-Spiele entschieden. Daß diese nicht ganz Ihrem Geschmack entsprechen, ist schade.

Die Sonderhefte erscheinen seit 1998 sechsmal pro Jahr. Das nächste gibt's Anfang Januar, und es wird alle PlayStation-Spiele seit Beginn der PSX-Ära in Wort und Bild vorstellen. Das darauf folgende wird ab 2. Februar am Kiosk liegen, und es beschäftigt sich mit dem Thema "Rennspiele und Formel 1".

Keine Ahnung

Ich habe ein paar Fragen, muß Euch aber zuerst noch sagen, daß Euer Magazin viel zu dünn ist – ich habe es nämlich immer ganz schnell ausgelesen... Aber das spricht ja auf jeden Fall für Euer Heft. So, und jetzt frag' ich:

1. Unterstützt der Dual Shock-Controller das alte Pad nicht? Da ist auf jeden Fall keine grüne LED-Anzeige!
2. Was ist *Ultima Online* für ein Spiel?
3. Warum entsprechen die Heftnummern Eures Magazins nicht dem Monat, in dem die Ausgabe erscheint? Heft 1/99 erscheint im Dezember – müßte es dann nicht 12/98 sein?

Ich hoffe, Sie veröffentlichen meinen Brief. Andernfalls sehe ich mich gezwun-

gen, Ihnen Fragen zur PlayStation 2 zu stellen: Wann erscheint sie? Wird sie abwärts kompatibel sein? Wie sieht sie aus? Also, Ihr habt die Wahl!

Mirko W., Breitscheid

Okay! Wir drucken Ihren Leserbrief! Wir tun alles – aber bitte keine Fragen zur PlayStation 2!

Also, 1. Mag sein, wir sind ein bißchen dumm, aber wir verstehen – ehrlich gesagt – die Frage nicht. Folglich haben wir leider auch keine passende Antwort parat. Vielleicht versuchen Sie es noch mal mit einem weiteren Brief und spezifizieren ein bißchen genauer, was genau bitte was unterstützen soll und es nicht tut.

2. *Ultima Online* ist ein Multi-User-Rollenspiel, das Menschen – fast – aller Nationalitäten via Internet zusammen zocken. Und es gibt nur zwei Varianten: Man liebt es, oder man haßt es – ich persönlich gehöre zur letzteren...

3. Die Frage ist gar nicht so einfach – geschweige denn logisch – zu beantworten. Tatsache ist, daß es sich in der Verlagsbranche im Laufe der Jahre eingebürgert hat, mit der jeweiligen Ausgabe erst am Ende und irgendwann dann sogar bereits Mitte des Vormonats zu erscheinen. Wahrscheinlich immer in der Hoffnung, schneller als etwaige Mitbewerber zu sein. Um aber Irrsinnigkeiten zu verhüten – z.B. daß irgendwann die Ausgabe 12/98 bereits im Oktober 1998 erscheint – gibt es mittlerweile aber eine Bestimmung, daß z.B. ein Heft mit der Nummer 12/98 frühestens am 1.11. am Kiosk liegen dürfte.

Nie krieg' ich was!

Warum bietet kein Händler mehr die PlayStation-Version von *Baphomet's Fluch 1* an?

Außerdem wüßte ich gerne, was aus Eurer Schwesterzeitschrift N64 Magazin geworden ist. Seit Ausgabe 3/98 habe ich nichts mehr davon gehört.

Sven K., Senden

Der erste Teil von *Baphomet's Fluch* hat schon ein paar Tage auf dem Buckel. In der Regel ist es so, daß – insbesondere kleinere – Händler, den ohnehin knapp bemessenen Platz in den Regalen für aktuelle Titel frei räumen. Versuchen Sie es aber doch mal bei einem der Versandhändler – entsprechende Anzeigen finden Sie in unserem Magazin. Das N64 Magazin erscheint nach wie vor. Da allerdings ist der Nachschub an N64-Spielen nach wie vor begrenzt ist, ist eine monatliche Erscheinungsweise nicht mehr realisierbar – oder möchten Sie gerne ein zehnteitiges Heft? Aus diesem Grund haben wir uns entschieden, das Magazin unregelmäßig zu veröffentlichen. Die aktuelle Ausgabe (1/99) gibt's mittlerweile für 4,80 DM ohne Video am Kiosk zu kaufen.

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



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.

START:

**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



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.

Leserumfrage

Damit wir Ihre Wünsche und Anregungen in Zukunft noch besser berücksichtigen können, stellen wir Ihnen in dieser Ausgabe ein paar Fragen. Füllen Sie einfach den Fragebogen aus, stecken ihn in einen frankierten Umschlag und senden Sie uns Ihre Meinung an folgende Adresse: WEKA Consumer Medien GmbH, Das offizielle PlayStation Magazin, Stichwort: Leserumfrage, Gruber Str. 46a, 85586 Poing. Unter allen Einsendungen verlosen wir einen Warengutschein im Wert von 300 Mark, mit dem Sie nach Lust und Laune Zubehör für Ihre PlayStation einkaufen können. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter unserer Verlage dürfen sich nicht an der Aktion beteiligen. Viel Glück!

Welches Spielegenre darf's denn sein?

(Mehrfachnennungen sind möglich)

- Action-Shooter ☐
- Action-Adventure ☐
- Adventure ☐
- Funracer ☐
- Rennsimulation ☐
- Flugaction ☐
- Strategie ☐
- Wirtschaftssimulation ☐
- Rollenspiel ☐
- Jump'n-Run ☐
- Sportsimulationen ☐
- Prügelspiele ☐
- Brettspiele ☐
- Denkspiele/Geschicklichkeit ☐

Welche Heftbestandteile gefallen?

(Mehrfachnennungen sind möglich)

- News ☐
- Messeberichte ☐
- Mailbox ☐
- In der Mache ☐
- Angespielt ☐
- Test ☐
- Tips&Tricks ☐
- Zubehör-Test ☐

CD-Inhalte:

- Menü, ☐
- Demos ☐
- Videos ☐
- Net Yaroze-Games ☐

Wieviele Seiten sollte das Heft haben?

Seiten

Wie hoch dürfte der Kaufpreis des offiziellen PlayStation-Magazins maximal sein?

DM

Welche Heftbestandteile sollten verbessert werden?

(Mehrfachnennungen sind möglich)

- News ☐
- Messeberichte ☐
- Mailbox ☐
- In der Mache ☐
- Angespielt ☐
- PlayTest ☐
- Tips&Tricks ☐
- Zubehör-Test ☐

Welche Heftbestandteile sollten erweitert werden?

(Mehrfachnennungen sind möglich)

- mehr News ☐
- mehr In der Mache ☐
- mehr Angespielt ☐
- mehr PlayTests ☐
- längere PlayTests ☐
- Zubehör-Test ☐
- CD-Angebot ☐
- Interviews ☐
- Supplements (z.B. Strategy-Guide) ☐
- Poster ☐

Wo steht die Wertungskompetenz des offiziellen PlayStation-Magazins?

(OPSM-typische Note zwischen 1,0 und 6,0)

Wie gefällt die optische Gestaltung des offiziellen PlayStation-Magazins?

(OPSM-typische Note zwischen 1,0 und 6,0)

Wie gefällt die Aktualität des offiziellen PlayStation-Magazins?

(OPSM-typische Note zwischen 1,0 und 6,0)

Wieviele Spiele pro Jahr gibt das persönliche Budget her?

- 0-5 ☐
- 5-10 ☐
- 10-20 ☐
- 20-50 ☐
- >50 ☐

Wieviele Stunden Spielvergnügen werden es pro Woche (im Schnitt)?

Stunden

Dürfen es auch PC-Spiele sein?

- ja ☐
- nein ☐

Wie steht's mit anderen Konsolen?

- habe ein Nintendo 64 ☐
- habe einen Sega Saturn ☐
- habe ein Dreamcast ☐
- habe einen Game Boy (Color) ☐

Kauf einer anderen Konsole geplant?

- Nintendo 64 ☐
- Sega Saturn ☐
- Dreamcast ☐
- Game Boy (Color) ☐

Wieviele Leute lesen die Ausgabe des offiziellen PlayStation-Magazins mit?

Personen

Welche anderen Magazine sind außerdem eines Blickes wert?

(Mehrfachnennungen sind möglich)

- PC Joker ☐
- PC Games ☐
- PC Player ☐
- Power Play ☐
- GameStar ☐
- Bravo Screenfun ☐
- Computerbild ☐
- PC Action ☐
- Video Games ☐
- Play Playstation ☐
- Maniac ☐
- Total ☐
- Next Level ☐
- Mega Fun ☐
- Fun Generation ☐
- Games & More ☐
- N-Zone ☐
- N64 Magazin ☐

Nun hätten wir gerne noch ein paar persönliche Angaben

Alter

Jahre

Adresse

Telefon

E-Mail-Adresse

F1 Fahrer verlassen sich auf erstklassige Technik

Nun können Sie das auch



Thrustmaster ist führender Hersteller von PC Joysticks und Lenkrädern. Diese langjährigen Erfahrungen kommen jetzt auch den Besitzern der Sony Playstation und des Nintendo64 zugute.

Kein anderes Lenkrad bietet soviel Kontrolle, Genauigkeit und Realismus. Gepolstert wie ein echtes Lenkrad, mit den Knöpfen an den richtigen Stellen, kann das Formula Race Pro sowohl auf dem Tisch als auch auf den Knien eingesetzt werden.

Wenn Sie ihre Rundenzeiten verbessern wollen, dann ist es an der Zeit auf das Formula Race Pro umzusteigen.

<http://www.thrustmaster.com>

THRUSTMASTER®

Available from all good retailers.

enquiries@thrustmaster.co.uk



NAMCO GIBT GAS

Eine **Rennspiel-Legende** geht in die vierte Runde: Mit dem brandneuen **Ridge Racer Type 4** will Namco den **Racer-Fans** erneut schlaflose Nächte bereiten. *Michael Schmithäuser*

9 ut drei Jahre ist es her, als Namco mit *Ridge Racer* eine superbe Automaten-Umsetzung für die noch junge PlayStation herausbrachte. Der actiongeladene Racer entwickelte sich zum Top-Hit und gilt seither als Synonym für "Arcade-Racer". Nach dem eher enttäuschenden Sequel *Ridge Racer Revolution* und dem genialen *Rage Racer*, steht nun der vierte Teil der Erfolgsserie kurz vor seiner Veröffentlichung.

Die ersten Bildschirm-Schnappschüsse von *Ridge Racer Type 4* (kurz *RR4*) lassen jedem Rennspiel-Fan das Wasser

im Munde zusammenlaufen. Sowohl die detaillierten Fahrzeuge als auch die hochauflösenden Strecken wecken Erinnerungen an den Genre-Primus *Gran Turismo*. But-terweiche Animationen und starke Lichteffekte sorgen für eine superrealistische Optik. Auch das umfangreiche Menüsystem und die gewaltige Anzahl unterschiedlicher Fahrzeugtypen erinnern ein wenig an den Rennspiel-Hit des vergangenen Jahres. Nicht weniger als 48 Autos warten darauf, von Ihnen über die acht variantenreichen Kurse gejagt zu werden. Wie es

sich für einen ordentlichen Arcade-Racer gehört, sind die Strecken mit fiesen Haarnadelkurven, gemeinen Schikanen und langen Geraden zum ordentlichen Beschleunigen gespickt. Obwohl ein neues, weit- aus realistischeres Fahrphysik-Modell zum Einsatz kommt, müssen ambitionierte Kurvenschrubber nicht verzagen: Namco sichert zu, daß auch in *RR4* wieder so richtig zünftig durch die Kurven geslidet werden darf.

Auch das motivierendste Spielelement des Vorgängers *Rage Racer*, die Möglichkeit zum Fahr-



[1-2] Aus den 48 unterschiedlichen Fahrzeugmodellen lassen sich durch Tuning und Lackierung mehr als 300 individuelle Autos generieren.

[3] Die sachlich wirkenden Menüs erinnern stark an den Rennspiel-Hit *Gran Turismo*.

[4] Traumhafte Aussichten: In der Abenddämmerung mit 160 Sachen über eine Brücke heizen.



Namco's Racer-Serie

Seit 1995 hält der große japanische Automaten- und Software-Hersteller die Rennsport-Fans mit seiner *Racer*-Serie in Atem. Hier ein kleiner historischer Abriss:

1995: *Ridge Racer*



Der "Vater aller Arcade-Racer". Sehr gelungene Konvertierung des Automaten auf die damals noch brandneue Sony PlayStation.

1996: *Ridge Racer Revolution*



Nur marginal aufpolierter Nachfolger. Spielte sich zwar genauso gut wie der Vorgänger, ließ aber echte Neuerungen vermissen.

1997: *Rage Racer*



Die Arcade-Action von *Ridge Racer*, gepaart mit einem hochmotivierenden Preisgeld-Modus nebst Auto-Upgrades.

1999: *Ridge Racer Type 4*



Eine fast schon fotorealistische Darstellung. Mehr Abwechslungsreichtum durch motivierenden Grand-Prix-Modus.



JogCon: Möge die Kraft mit dir sein!



Zeitgleich mit *R4* präsentiert Namco mit dem JogCon seinen neuesten Rennspiel-Controller. Das ausgefallene Pad ist mit einem großflächigen Drehregler in der Mitte des Gehäuses

ausgestattet, so daß mit beiden Daumen besonders feinfühlig Lenkbewegungen ausgeführt werden können.

Der Clou am JogCon ist jedoch die Force-Feedback-Funktion: Während andere Shock-Controller lediglich durch Vibrationen auf sich aufmerksam machen, setzt ein Motor unter dem Jog-Con-Regler den Lenkbewegungen spürbaren Widerstand entgegen.

Bislang ist nur eine Veröffentlichung in Japan geplant. Ob der Jog-Con je in unseren Breiten erscheinen wird, steht daher leider noch in den Sternen.



zeug-Upgrade, hat seinen Weg in die neue Version gefunden. Während anfangs nur träge Kisten mit miserabler Kurvenlage zur Verfügung stehen, kommen nach siegreichen Rennen immer bessere Fahrzeuge hinzu. In *RR4* können Sie sogar Mitglied eines Rennstalls werden – der spannende "Grand Prix"-Modus macht's möglich. Dabei treten vier Teams mit jeweils bis zu zwölf Fahrzeugtypen gegeneinander an. Ihre Teamkollegen versorgen Sie während der Saison mit wichtigen Infos, Tips und Statistiken.

Abwechslungsreichtum

Vorbei sind auch die Zeiten, in denen ein *Ridge Racer*-Fan alleine vor dem Bildschirm darben mußte – ein Zweispielermodus mit Split-

[1] Her mit den kleinen Japanerinnen: Natürlich sind auch die obligatorischen Start-Girls wieder mit von der Partie.

[2] Die Nachtfahrten sind dank realistischer Lichteffekte eine wahre Augenweide.

Screen-Darstellung garantiert spaßige Renn-Nachmittage im Freundeskreis. Abgerundet wird die Variantenvielfalt durch den stressigen "Time Trial"-Modus und das "Extra Trial"-Spiel, in dem Sie ein Duell gegen einen der besten Computerfahrer ausfechten.

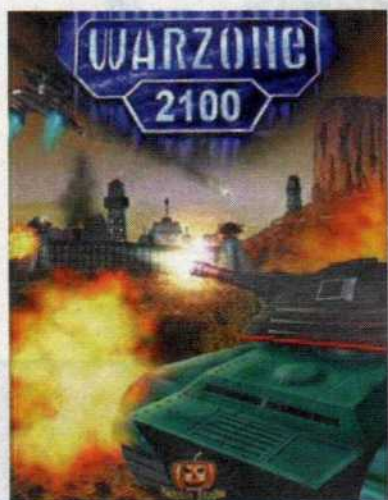
Bis März müssen Sie sich noch gedulden, bevor Sie eine Runde im ersten potentiellen Rennspiel-Hit des Jahres 1999 drehen dürfen.

RIDGE RACER TYPE 4

- HERSTELLER: SCE
- ENTWICKLER: Namco
- VERFÜGBAR AB: März
- HERKUNFTSLAND: Japan
- GENRE: Rennspiel
- ANZAHL DER SPIELER: 1-2

ENDZEIT

Seit Beginn der PlayStation stand **Command & Conquer** alleine auf weiter Flur. Jetzt schickt sich ein **Endzeit-Titel** an, dem König der **Strategiespiele** das Wasser abzugraben. Ingo Böhme



es ist Endzeitstimmung. Im Jahre 2100 hat sich das Bild der Erde verändert.

Durch einen thermonuklearen Rundumschlag heißt der dritte Trabant unserer Sonne nunmehr "Der graue Planet". Alles liegt in Schutt und Asche, und der radioaktive Fallout läßt die Welt im zwielichten Ascheregen versinken. So vermitteln es zumindest die Intro-Sequenzen, mit denen *Warzone 2100* den Spieler in die düstere Hintergrundgeschichte einführt. Begonnen hat alles mit einem Defekt in einem Satelliten, der eigentlich einen nuklearen Angriff verhindern sollte (SDI). Dadurch wurden die Städte Washington, Beijing und Moskau – ganz aus Versehen natürlich – mit Atomraketen ausstrahlt. Die daraus resultierende Kettenreaktion war nicht physikalischer, sondern

menschlicher Natur. Denn alle Seiten suchten sofort nach Vergeltung statt nach Antworten, wodurch von den vielen Milliarden Menschen weltweit weniger als eine Million übrig blieben. Diese rotteten sich zu Hunderten von kleinen Splitterarmeen zusammen, deren primäres Ziel es ist, die Schuldigen – und das sind immer die anderen – für die globale Katastrophe zur Rechenschaft zu ziehen. Nur ganz wenige hatten die Vision vom Wiederaufbau.

Und eben jene kontrollieren Sie auf Ihrem Weg durch drei gigantische Feldzüge, die in der Wüste Nevadas, in den Trümmern einer Metropole und in den Rocky Mountains stattfinden. Wollte man das Spiel mit wenigen Worten beschreiben, würde man mit *Command & Conquer in 3D* der Wirklichkeit am nächsten kommen. Denn tatsächlich ist das Spielprinzip ganz ähnlich wie das bei dem Vorzeigestrategen von Westwood. Auch bei *Warzone 2100* heißt es konstruieren, erforschen, erbauen und natürlich verteidigen, was das Zeug hält.

Gesteuert wird das ganze mit Hilfe eines Hexagon-Menüs, das wiederum zahlreiche Unterpunkte enthält. Das zwar recht gut gegliederte, aber dennoch ziemlich komplexe Steuerungsinstrument zeigt schon die Zielgruppe dieses Games. Wer nämlich ein Spiel für Zwischendurch sucht, sollte lieber zu Action-Adventures oder einem kernigen Shooter greifen. Nur wer genügend Zeit mitbringt und Muße, sich in die komplexen Strukturen einzuarbeiten, hat überhaupt eine Chance, bei *Warzone* zu bestehen.

Was die Grafik angeht, dürfen sich alle Freunde des Genres auf einen Augenschmaus vom Feinsten freuen. Bereits die völlig rudimentäre Version, die uns vorlag, zeigt brillante Explosionen, detailreich gestaltete Fahrzeuge und Gebäude, sowie eine schön texturierte Umgebung. Warten wir ab, wie sich die erste spielbare Version präsentiert, und ob das Play-and-Feel einen annähernd guten Eindruck macht wie die audiovisuelle Erscheinung.

mom



WARZONE 2100

- **HERSTELLER:**
EIDOS
- **ENTWICKLER:**
Pumpkin Studios
- **VERFÜGBAR AB:**
Februar
- **HERKUNFTSLAND:**
England
- **GENRE:**
Action/Echtzeitstrategie
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1



[1] Die drei gigantischen Missionen spielen vor der Kulisse der Wüste Nevada, [2] den Rocky Mountains [3] und den Ruinen einer einstmalig strahlenden Metropole.



Kellogg's®

Abenteuer Internet

Das coole Internetspecial in 4 Teilen!

Jetzt **auf allen Packungen**
von KELLOGG'S FROSTIES,
CHOCOS, HONEY LOOPS
und CORN POPS
Infos zu folgenden Themen:

der.einstieg

das.www.

die.stärksten.adressen

die.e-m@ils

die.suchmaschinen

Und **in jeder Aktionspackung**
1 von 4 Internet Pocket-Books!

Mit Internet-Lexikon, allem über
die KELLOGG'S Homepage und
coolen Adressen!

Mach mit! Steig ein!

Go on! Go online!
Jetzt geht's ab im Internet!
KELLOGG'S führt Dich durch das
größte Computer-Netzwerk, das
es je gab. Music, Fun, Cinema,
Sport und Know-how - alles drin,
alles dran. Mach mit! Steig ein!



Das neue KELLOGG'S Computerspiel

**TONY & FRIENDS -
NEW ADVENTURES**
Invasion in KELLOGG'S Land

**Jetzt
bestellen!**

- Befreie das KELLOGG'S Land von Kroko King und seiner Armee!
- Die 2. Generation des ultimativen Computerspiels von KELLOGG'S.
- Der absolute Spielspaß in 3D-Animation.

Hol es Dir!

Ja, schick mir bitte 1 KELLOGG'S Computerspiel zum Preis von DM 12,- (inkl. Versandkosten und Porto) gegen Verrechnungsscheck! Zu bestellen bei: KELLOGG (DEUTSCHLAND) GMBH, 28747 Bremen. An der gestrichelten Linie ausschneiden, und mit dem Verrechnungsscheck in einen Umschlag stecken. Adresse nicht vergessen, und ab geht die Post!



<http://www.kelloggs.de/>



FLOTTER FUCHS IM MÄRCHEN- REICH

Mit **Kingsley** bastelt Psygnosis gerade an einem **märchenhaften** Abenteuerspiel für Jung und Alt. Wir haben dem Entwicklerteam in **London** über die Schulter geschaut. *Michael Schmithäuser*



e in trister Dezembermorgen im noch tristeren Londoner Stadtteil Camden.

Flache, grau und eintönig wirkende Gewerbebauten säumen die nahezu menschenleeren Straßen. Mitten in dieser trostlosen Umgebung hat sich eines der vielen Entwicklerstudios des Softwareriesen Psygnosis angesiedelt. Sobald man in die heiligen Programmierer-Hallen eintritt, glaubt man, in einer anderen Welt zu sein: In den hellen und großräumigen Büros gehen fröhliche Menschen sichtlich vergnügt ihrer anspruchsvollen Arbeit nach. Die Schreibtische sind überfüllt mit lustigen Pappaufstellern,

Spielzeug-Figuren und allerlei anderem bunten Krimskrams. Die Wände sind übersät mit wunderschönen, handgemalten Skizzen – genau so stellt man sich eine kreative Softwareschmiede vor.

Hase oder Fuchs - das ist hier die Frage!

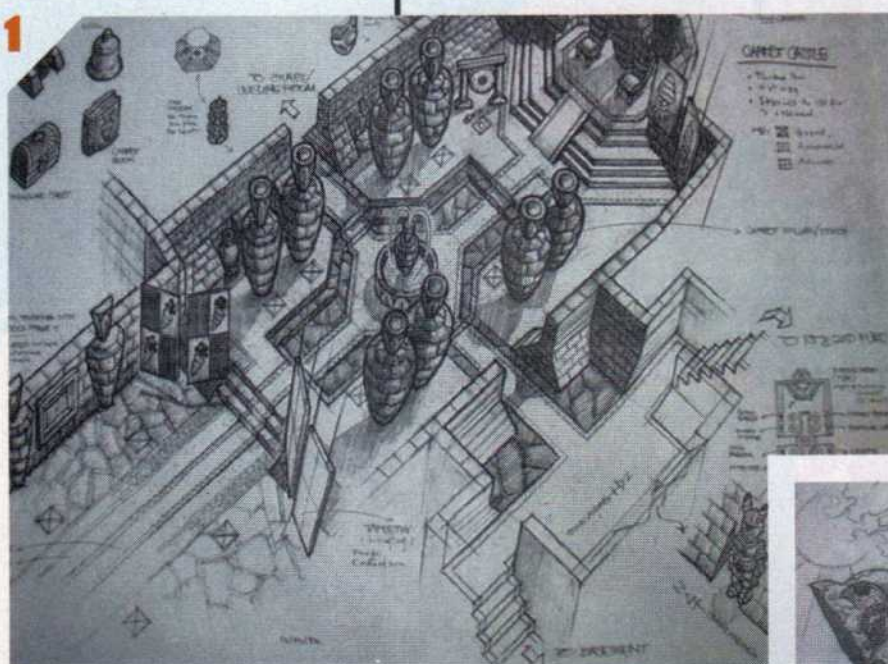
Die Skizzen an den Wänden verraten, woran die Mannschaft gerade mit Hochdruck bastelt. Ein halbes Dutzend zähnebleckende Hasen neben drei Dutzend pfiffigen Füchsen – da kann es sich nur um **Kingsley** handeln. Ursprünglich sollte nämlich ein witziger Mümmelmann die Hauptrolle im neuesten Action-Adventure von Psygnosis spielen. Doch während der Produktionsphase entschieden sich die Produzenten für einen jungen Fuchs als Hauptdarsteller. Der kleine Waldbewohner hört auf den Namen **Kingsley**, lebt im Königreich der Tiere und ist nur von einem einzigen Wunsch beseelt: Er will ein echter Ritter werden. Um zu solch hohen Würden zu gelangen, muß



der plüschige Heißsporn eine schwierige Aufgabe bewältigen: den durch und durch bösen Zauberer Bad Custard dingfest machen. Der finstere Geselle hat die magischen Bücher aus der Schloßbibliothek gestohlen und droht nun, Schrecken und Unheil über das ganze Königreich zu bringen.

Hochmotiviert macht sich **Kingsley** auf die Suche, um seinem König zu beweisen, daß er das Zeug zum Ritter hat. Insgesamt vier ausgedehnte Quests muß **Kingsley** hinter sich bringen, bevor es zum finalen Showdown im Schloß des bösen Zauberers kommt. Dabei begegnet der schlaue Fuchs solch illustren Charakteren wie sprechenden Pinguinen, säbelrasselnden Schwertfischen und feuerspeienden Drachen. **Kingsley** muß mit vielen Bewohnern von Fruit Kingdom sprechen, wenn er im Spiel weiter-

Skizzen statt Tapeten: Wandschmuck in den Camden-Studios von Psygnosis. Im Vordergrund ist noch ein alter Titelentwurf mit einem Hasen als Hauptdarsteller zu sehen.



[1] Diese liebevoll ausgearbeitete Levelskizze zeugt von der Detailversessenheit des Entwicklerteams.

[2] Ein Entwurf des Fruit Kingdoms: In dieser märchenhaften Welt muß **Kingsley** zahllose Abenteuer bestehen.



2



Mit Schwert oder Axt bewaffnet, erweist sich der kleine, hübsch animierte Fuchs als hochgefährlicher Gegner.

kommen will. Des weiteren stehen knackige Rätsel, knifflige Hüpfeinlagen und spannende Kämpfe auf dem Programm.

Kunterbuntes Königreich

Grafisch präsentiert sich das märchenhafte Abenteuer im schönsten 3D-Gewand. Hübsche Inselland-

in den Griff bekommen.

Die betont niedliche Optik, die unblutigen Kampfszenen und die herzerlebensdienlichen Charaktere prädestinieren *Kingsley* als ideales Spiel für die ganze Familie, mit dem sich Mama, Papa, Brüderchen und Schwesterchen rechtzeitig zum Osterfest vergnügen können. pat



[1] Ganz schön mutig: Selbst mit ganz großen Jungs legt sich der pfiffige Fuchs während seiner Suche nach den Zauberbüchern an. [2] Die Lichteffekte in der Oberwelt sind eine wahre Augenweide.

schaften wechseln sich ab mit düsteren Höhlensystemen und feuchten Grotten. Buterweiche Charakteranimationen und spektakuläre Lichteffekte verwöhnen das Auge. Eine frei einstellbare Kamera sitzt dem Helden stets im Nacken und sorgt dafür, daß er auch während der hitzigsten Kämpfe nie die Übersicht verliert. Die 3D-Engine schaufelt die Pixelmassen im hochauflösenden Grafikmodus schnell und souverän über den Bildschirm.

Allerdings schwächt die Engine noch ein wenig bei der Darstellung weit entfernter Objekte. Doch dieses Manko wollen die Entwickler bis zum Erscheinungstermin



2

KINGSLEY

■ **HERSTELLER:**
Psygnosis

■ **ENTWICKLER:**
Psygnosis

■ **VERFÜGBAR AB:**
April

■ **HERKUNFTSLAND:**
England

■ **GENRE:**
Action-Adventure

■ **ANZAHL DER SPIELER:**
1



GAMERS POINT

Videospiele & Multimedia, ... wo sonst!

Zubehör ohne Ende

ab 200,- DM
1 x 1Meg. Memory Card
kostenlos (N64/PSX)
nur bei Software

Lösungsbücher
ab 9,95 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 !!!



Neuheiten

Dreamcast

DC Konsole	999,95
Joypad Original	89,95
RGB - Kabel	64,95
M.C. VMS - Godzilla	89,95
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

Metal Gear Solid

Populous - Beginning	89,95
Premier Manager 99	89,95
Sensible Soccer 2000	79,95
Soul Reaver	*
Tai Fu	*
Tiger Woods 99	89,95
Wild Arms	79,95
X-Files	*

Lenkrad MC i. Rumb	129,95
Lenkrad Race Pro TM	159,95
Lenkrad TM F. Race	164,95
Mouse BLAZE	44,95

Verschieden.

Figur DN - Battlelord	39,95
Figur DN - Pig Cop	44,95
Figur F. 13th - Jason	39,95
Figur Nigh. - Freddy	39,95
Figur RE - Tyrant	34,95
Figur RE - William G3	34,95
Figur Species 2 - Eve	44,95
Figur Spe. 2 - Patrick	39,95
Figur Turok & Dinos.	44,95
Figur Zelda - Ganon	19,95
Figur Zelda - Link	24,95
Figuren RE - Cla. Re.	34,95
Figuren RE - Hu. / Ch.	34,95
Figuren RE - Zo. / Fo.	34,95
Figuren RE - Kennedy	34,95
Figuren ZELDA-P.L.G	39,95
Lara Croft Statue	79,95
Lara Croft Statue G.	89,95
Puppe D. Kong TALK.	74,95
Puppe Mario TALK.	74,95
Puppe Yoshi TALK.	74,95
T-Shirt RE Chris'n'Jill	34,85
T-Shirt RE LOGO	34,85

PSX Hardware

Equalizer	89,95
Gamebuster	89,95
Interactor Rumble P.	54,95
Multiplayer Tap Orig.	64,95
Powerflash (GB-PSX)	89,95
Wandler (TV o. RGB)	54,95
Xploder	89,95
Gun G-Con 45 Namco	79,95
Gun Predator 2	79,95
Gun Predator 2	79,95
Gun R. Arcade (Rück)	94,95
Gun SCORPION	69,95
Analog Dual Shock	54,95
Analog MadCatz	44,95
Joypad Glove	104,95
Joypad Barracuda 2	64,95
Joypad TM Shockh.	64,95
Joypad TM Shockh.	64,95

PlayStation

Akuji - The Heartless	99,95
Breath of Fire 3	89,95
Bust-a-Move 4	69,95
Devil Dice	89,95
F1 Racing Simul. 2	89,95
Global Domination	89,95
Jurassic P. - Lost W.	44,95
Kensei Sacred Fist	*
KKND 2 Krossfire	*

VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM !!!

Top 20 - Extreme

1. FIFA 99	89,95
2. Crash Bandicoot 3 - Warped	89,95
3. TOCA 2	89,95
4. Tomb Raider 3	89,95
5. Oddworld - Abe's Exoddus	89,95
6. Music	89,95
7. Blaze 'n' Blade	89,95
8. Parasite Eve	124,95
9. Box Champions	89,95
10. Cool Boarders 3	89,95

11. Xenogears	114,95
12. NHL 99	89,95
13. Gran Turismo	89,95
14. Formel 1 '98	99,95
15. NBA Live 99	89,95
16. C3 Racing	89,95
17. Apocalypse	89,95
18. Future Cop - LAPD 2100	89,95
19. Ninja Tenchu - St. Assassins	89,95
20. Tekken 3	89,95

Angebote

Spielerberater zu den meisten Games, ab 9,95 DM

X2	34,85	Rayman	44,95	Motor Mash	49,85
Konami Open Golf	39,85	Grand Theft Auto	44,95	Porsche Challenge	49,85
Robo Pit	39,85	Micro Machines V3	44,95	Swagman - Dreamw.	49,85
Tekken 1	39,85	Fifa Soccer 97	44,95	Formel 1 '95	49,85
Bug Riders	39,85	V-Rally	44,95	Crash Bandicoot 1	49,85
Slamscape	39,85	Discworld 2	44,95	Tekken 2	49,85
Soviet Strike	44,85	Croc: Legend Gobb.	44,95	Critical Depth	49,95
Bust-a-Move 2	44,85	Mickeys Wild Adv.	44,95	Reboot	49,95
Worms	44,85	C&C 1: Tiberiumk.	44,95	Warhawk	49,95
Panzer General 2	44,95	Hercules	44,95	Oddworld - Oddyssee	49,95
Spider	44,95	TOCA Touring Car C.	44,95	Frankreich 98 - WM	54,95
Forsaken	44,95	Lemmings	44,95	N. Museum Piece 4	64,95
Destruction Derby 2	44,95	Resident Evil	44,95	Showracer 98	64,95
Test Drive 4	44,95	Tomb Raider 1	44,95	Bust-a-Move 3	69,95

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. Alle Preisangaben in DM.

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 Partnerschafts - bzw.
Händlermodelle - Rufen Sie an !!!

Telefax: 0721-93357 28

DAS GROSSE KRABBELN

In Konkurrenz zu **Spyro** und **Crash** wird sich nun bald auch **Flik** mit miesen Gegnern in einem **3D-Abenteuer** messen - jedoch unter etwas anderen Vorzeichen. *Olaf Bernhard*



it *A Bug's Life* wollte Disney zunächst im Kino neue Maßstäbe setzen und beauftragte die Animationsfirma Pixar, die auch schon für "Toy Story" verantwortlich zeichnete, das wuselige Insektenleben als Trickfilm animiert auf die Kinoleinwand zu zaubern. Doch im Kino kam Steven Spielberg mit seinem DreamWorks-Studio Disneys Insektenplänen zuvor. Während "A Bug's Life" (bei uns: "Das große Krabbeln") in den USA erst am 25. November anlief, erfreut sich das Konkurrenzprodukt von Pacific Data Images (PDI) "Antz" in unseren Breiten schon jetzt großer Beliebtheit. "Das große Krabbeln" wird bei uns dagegen erst im Februar 1999 in die Kinos kommen.

Doch was "Antz" nicht aufzuweisen hat, ist ein Spiel für die PlayStation. Hier werkten die Entwickler von Travelers Tales an der Umsetzung der Insekten saga und designten ein 3D-Adventure mit den Charakteren aus dem Film.

Die Story von *A Bug's Life* ist nahe am Film angelegt: Die tapfere Ameise Flik versucht in den 15 Levels die Zukunft seiner Kolonie zu sichern. Zu besiegen gilt es dabei insbesondere Hopper, den Anführer der bösen Grashüpfer. Dieser hat,

wie könnte es anders sein, die Prinzessin der Ameisenkolonie gekidnappt. Doch nicht nur Hopper will unserem kleinen Helden an den Chitin-Panzer. Auch anderes Getier wie Vögel, Küchenschaben, Moskitos, Fliegen und Käfer gehören in der Form von Zwischengegnern zu den ärgsten Widersachern des putzigen Kerlchens.

2



Seine Feinde begegnen ihm sowohl im Ameisenhügel als auch in der Außenwelt, in der es vieles zu erkunden und zu entdecken gilt. Bäume und Tunnelgänge gehören ebenso zu den Szenarien wie eine Rasenfläche als Dschungel für die winzige Ameise und Bug City, die von allerhand Ungeziefer bewohnt wird.

Auf seiner Mission muß er knifflige Puzzles lösen und sich den verschiedenen Power-Ups bedienen. So muß Flik z.B. zuerst eine kleine Pflanze wachsen lassen, um dann darauf ein Pilz-Trampolin zu setzen, von dem aus er auf das nächsthöhere Blatt hinaufspringt.

Ob auch das Gameplay und die Langzeit-Spielfreude von *A Bug's Life* das halten, was die Story des Games verspricht, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.



pat



A BUG'S LIFE

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

[1] Ein kleiner Dreckklumpen dient als durchschlagende Waffe gegen den Mosquito.

[2] Am Samen eines Löwenzahns schwebt Flik wie an einem Fallschirm durch die Luft.

[3] Eine Freundin nimmt ihn mit auf einen Flug.

3



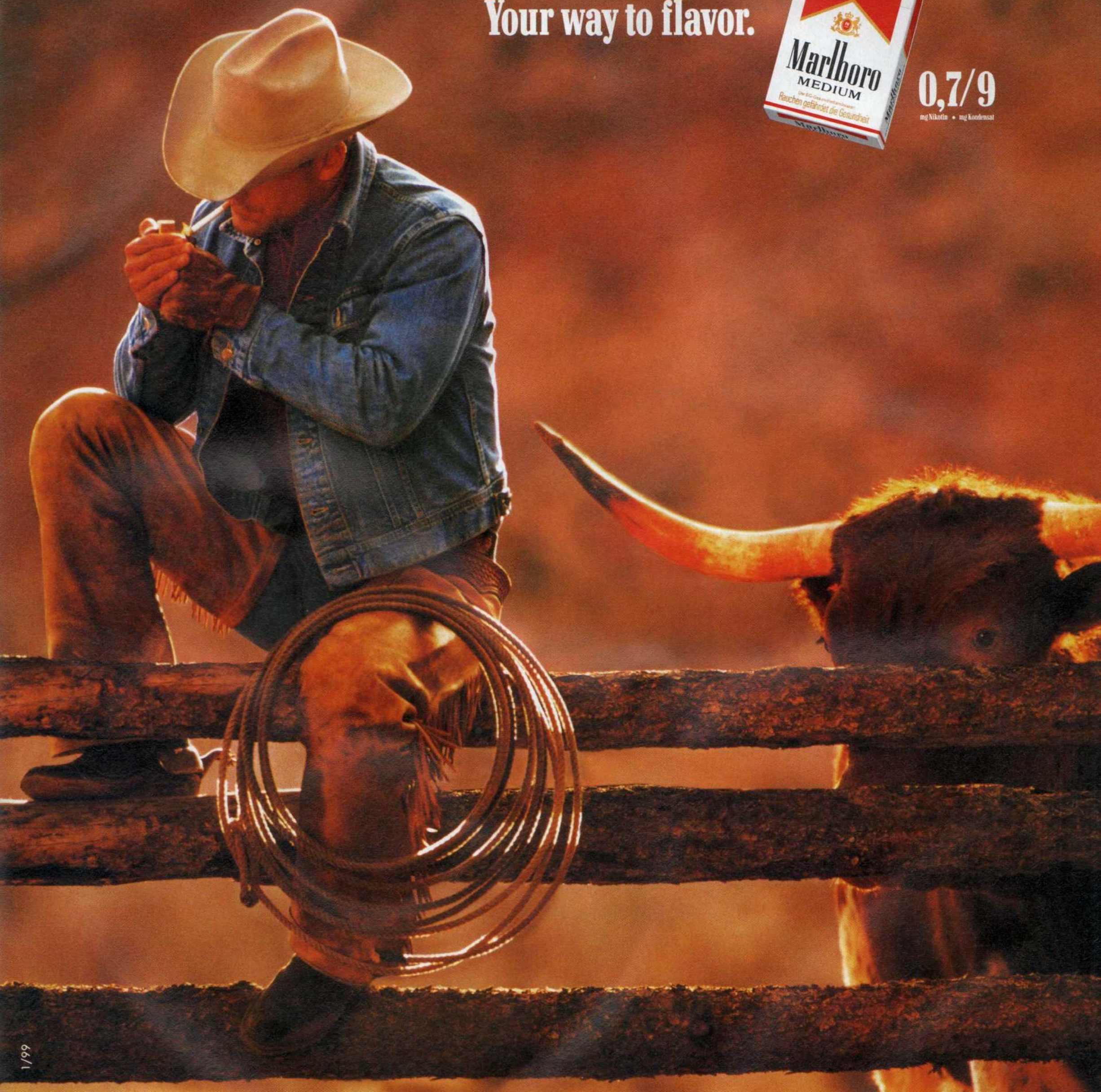
MEDIUM

Your way to flavor.



0,7/9

mg Nikotin • mg kondensat



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Während des Spiels austauschbare
Charaktere, weitere Spieler können in
das laufende Spiel einsteigen



Frei wählbarer Spielverlauf.
Alle Gegenden können
jederzeit wieder betreten werden



Acht verschiedene Charakter-Typen mit
individuellen Eigenschaften.
Mehrere mögliche Lösungswege



Charaktere per Memory Card exportierbar



4 Spielermodus per Multi-Tap-Adapter



Das Action-Rollenspiel

The artwork depicts four characters in a dynamic, action-oriented pose. At the top center, a character with long, flowing blue hair and a green and pink outfit is shown from the chest up, with arms raised and a sword held high. To their left, a character with blonde hair and a green tunic is in a dynamic pose. To the right, a character with green hair and a blue and purple outfit is also in a dynamic pose. In the foreground, a character with blue hair and a red and blue outfit is shown from the waist up, holding a large, curved sword. The background is dark and smoky, with some blue and red light effects.

Blaze & Blade

~ Eternal Quest ~

81%
MAN!AC

83%
PLAYSTATION ZONE
PLAYSTATION ZONE AWARD

81%
VIDEO GAMES
VIDEO GAMES CLASSIC AWARD



A FUNSOFT. COMPANY

T&ESOFT

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

© 1998 T&E SOFT. Published by FUNSOFT. Developed by T&E SOFT.

FUNSOFT.



[1] Die Cut-Scenes sind nicht der grafische Überhammer, dafür aber spannend inszeniert. [2] Vor der Entscheidung!



SPIEL DES JAHRES?

Die deutsche PAL-Version des absoluten Toptitels *Metal Gear Solid* nähert sich der Fertigstellung. Grund genug, um Ihnen die ersten Details der erstklassig lokalisierten Fassung zu verraten. *Artur Hoffmann*



Metal Gear Solid gehört zu den am sehnlichsten herbeigewünschten Titeln

des ersten Halbjahres. Kein Wunder, schließlich wurde über kein zweites Spiel bereits im Vorfeld dermaßen viel Positives berichtet. Allerdings wird dieses Game auch für alle Zeiten mit dem – aus Sicht der Spieler unverständlichen – Importstop in Verbindung gebracht werden. Wie dem auch sei, das Warten auf die deutsche Version hat sich auf jeden Fall gelohnt, da die komplett lokalisierte PAL-Fassung, die wir im Konami-Hauptquartier anspielen durften, der US-amerikanischen Version in nichts nachsteht.

Eines wollen wir aber noch erwähnen: Wir verzichten bewußt auf tiefgehende Detailinformationen, um die unglaublich komplexe Story, die gerade von den unzähligen Irrungen und Wendungen lebt, nicht offenzulegen. Das gleiche gilt

auch für eine Komplettlösung, die wir Ihnen voraussichtlich erst in Ausgabe 4/99 liefern.

Solid

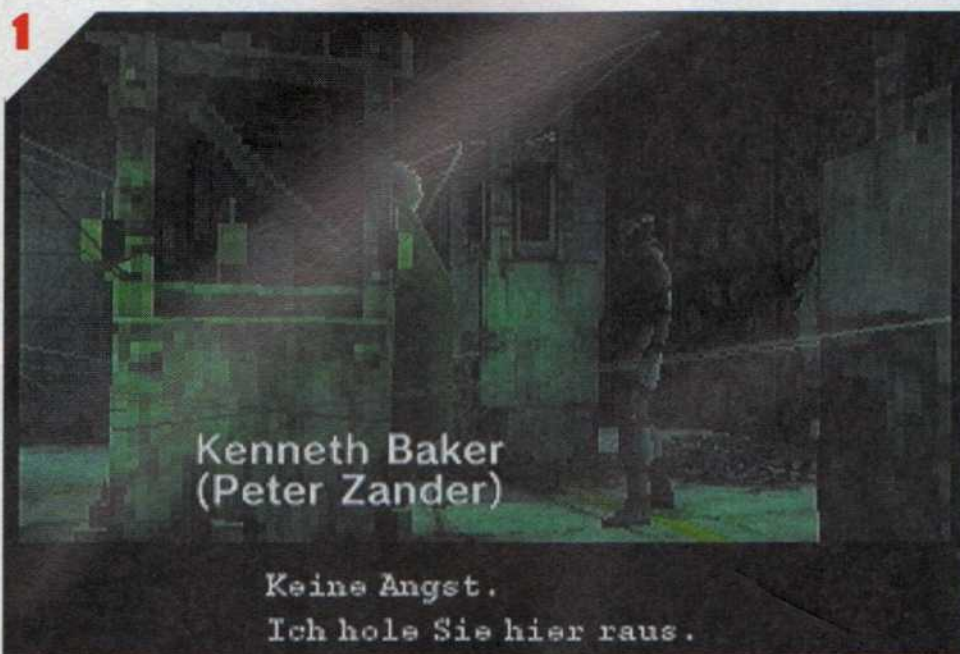
Eine Gruppe von Terroristen hat eine Militärbasis in der Antarktis überfallen und droht den Vereinig-

ten Staaten von Amerika mit dem Abschluß einer Atomrakete, wenn ihre Forderungen nicht binnen 24 Stunden erfüllt werden. Angesichts dieser enormen Gefahr wird ein unbewaffneter Einzelkämpfer eingeschleust, um die Lage zu analysieren und zwei Geiseln zu befreien: Solid Snake, ehemaliges Mitglied der Spezialeinheit "Fox Hound". Auf seinem Weg durch die Basis trifft Snake nicht nur auf die sechs Foxhound-Mitglieder, die bis auf "Decoy Octopus" allesamt Sub-Bosse darstellen, sondern auch auf die genmanipulierten Genomsolda-



[1] Die deutsche Übersetzung scheint gut gelungen zu sein. [2] Merge und Snake beim Feuergefecht.





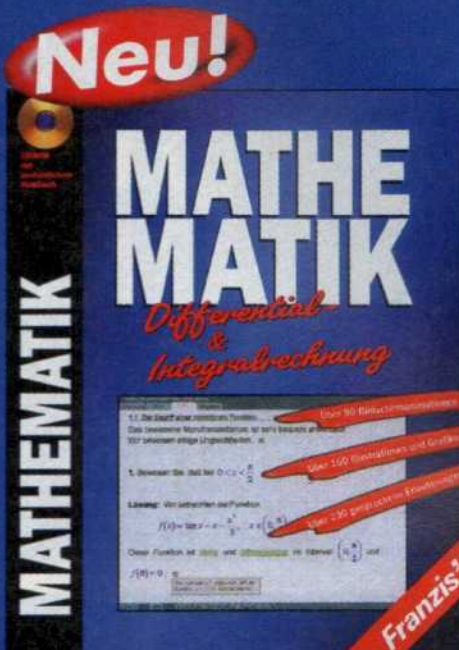
ten sowie den undurchsichtigen Ninja.

Der Untertitel *Tactical Espionage Action* kommt nicht von ungefähr, da Sie in den allermeisten Situationen die Waffe stecken lassen und sich auf Ihre antrainierten Infiltrationsfähigkeiten verlassen müssen.

Das wichtigste Element des Games ist somit das Radar, das Sie über die Beschaffenheit des Raums sowie die Sichtweite der Überwachungskameras, Selbstschußanlagen und Position der Gegner informiert. Letztere werden durch ein grünes Dreieck dargestellt, das Sie auf keinen Fall kreuzen dürfen.

Ein Zusammentreffen mit den Fußtruppen der Terroristen läuft zumeist nach folgendem Schema ab: Eine patrouillierende Streife entdeckt Sie, gibt Alarm (das Radar färbt sich rot) und nimmt die Verfolgung auf. Ihre primäre Aufgabe besteht nun darin, sich irgendwo zu verstecken, bis die Gegner die Suche nicht mehr so ernst nehmen (Radarfarbe grün) und schließlich wieder zurückgerufen werden (Radar funktioniert wieder). Es hat allerdings keinen Sinn, sich hinter einer Kiste zu verschanzen und alle ankommenden Gegner abzuschießen, da immer wieder neue Söldner auftau-

Lernen kann auch Spaß machen!



Mit unseren Lern-Programmen, die in grafisch ansprechender Form leicht verständlich auf zahlreichen Bildschirmseiten mit Hilfe von Bildschirmanimationen, Illustrationen und Grafiken sowie gesprochenen Erläuterungen die behandelten Themen erläutern.

MATHEMATIK
Differential- &
Integralgleichungen
ISBN 3-7723-8615-6

öS 238,-/SFr 25,-
DM 29,95*

Franzis-Verlag GmbH
Gruber Straße 46a
85586 Poing
Tel.: 08121/951-444
Fax 08121/951-679
Compuserve 106004, 2214
<http://www.franzis.de>



Franzis'

Joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

HIGHSCORE!
Bm.-Smidt-Str. 92
27568 Bremerhaven
0471/4 19 17 70

JOYSOFT SHOP
Am Wehrhahn 24
40211 Düsseldorf
0211/36 44 45

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

GAMESHOP
Katharinenstraße 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

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

JOYSOFT POINT
MÜLHEIM
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



AKUJI
KOMPLETT DEUTSCH
3D Voodoo Action Adventure!

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
Stegemannstr.33-41
56068 Koblenz
0261/30 96 34

Joyprice
99.90



BOX-CHAMPIONS
KOMPLETT DEUTSCH
Ring Frei!

JOYSOFT SHOP
Fahrgasse 87
60311 Frankfurt
069/91 39 83 71

BECOM
Friedenstr. 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
49.90



DISCWORLD 2
KOMPLETT DEUTSCH
Humorvolles Prätent Abenteuer!

TECHNO LAND
Sinnauer Str.56
73779 Deizisau
07153/829 90

FLÖSCH
EMMENDINGEN GmbH
Breisgaustr. 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.

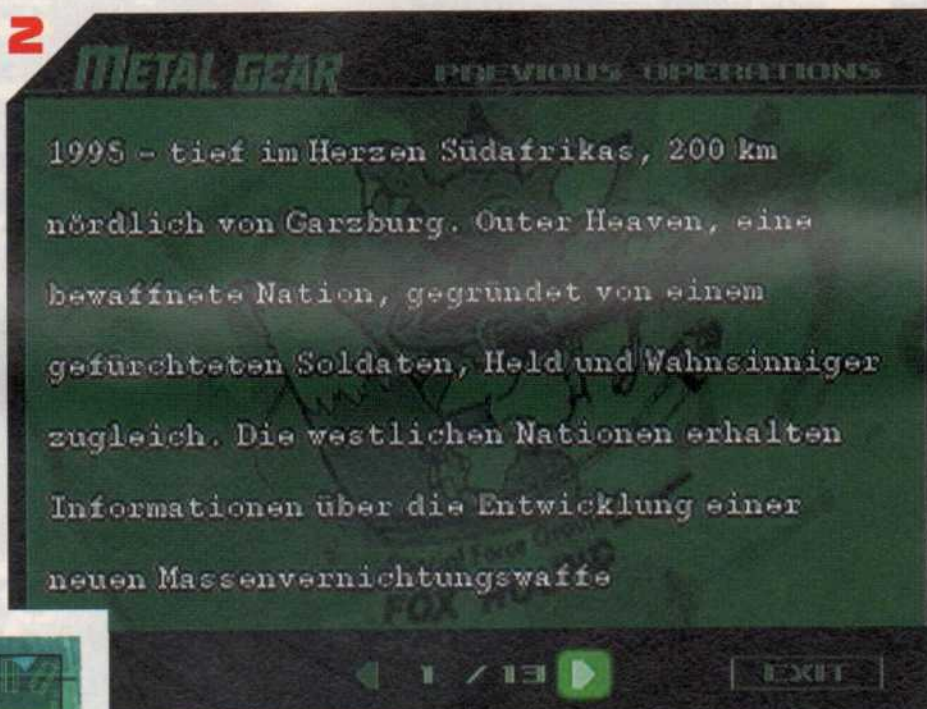


Laß es mich spüren!

[1] Gegen den Ninja helfen im Boßkampf gegen Ende nur Martial-Arts-Künste.

[2] Ihr könnt die Story-Line jederzeit abrufen.

[3] Panzer in Sicht - Vulcan Rarun kann nicht weit sein!



chen. Ein weiteres Problem besteht darin, daß das Radar in Räumen mit starken elektromagnetischen Störfeldern seinen Geist aufgibt und Sie sich ganz auf Ihr Gehör und Ihre Augen verlassen müssen.

Liquid

Um hier nicht gleich zu versagen, sollten Sie unbedingt den angebotenen Trainingsmodus aufsuchen. Hier üben Sie in zehn Missionen das perfekte Anschleichen – die Zeit spielt dabei keine Rolle. Haben Sie alle Aufgaben gelöst, wird der Time-Trial-Modus, in dem Sie die gleichen Aufgaben unter Zeitdruck erledigen müssen, freigeschaltet. Ist auch dies geschafft, beweisen Sie in zehn Schießübungen, daß Sie Ihre Socom im Griff

haben. Zum Abschluß erwartet Sie eine weitere Waffenmission, in der Sie alle zehn Übungen auf einmal bestehen müssen. Diese enorme Herausforderung wird durch eine Sequenz belohnt, in der Ihnen die CPU den effizientesten Weg durch diese Hürde vorführt.

Damit das ganze aber nicht zu einem reinen Versteckspiel ausartet, kommen auch die Actioneinlagen nicht zu kurz. Die Spanne der an den Nerven zehrenden Duelle reicht vom Kampf gegen einen M1-Panzer über die Auseinandersetzung mit einem russischen Hind-Kampfhubschrauber bis hin zum finalen Fight gegen den Fox-Hound-Anführer. Dazwischen müssen Sie sich auch als Scharfschütze beweisen, von einem Dach abseilen und eine Folter überstehen.



Die komplett deutsche PAL-Version gleicht der US-amerikanischen Variante bis aufs i-Tüpfelchen. Und das bedeutet in Echtzeit berechnete 3D-Grafiken und Zwischensequenzen, eine Sound-Untermalung (Hintergrundmusik und Spezialeffekte), die alles Bisherige in den Schatten stellt, sowie ein eingängiges Gameplay.

Solidus

Die zahlreichen Details übertreffen aber selbst die exzellente Grafik und den atmosphärischen Sound: Um sich vor verräterischen Hustenanfällen zu schützen, nimmt Solid Snake eine Tablette ein. Durch die Kälte ausgelöste Zitteranfälle, die die Handhabung des Präzisionsgewehrs erschweren, werden mit Beruhigungsmitteln bekämpft. Der Gebrauch einer Zigarette, die verborgene Laserschranken sichtbar macht, zehrt an Ihrer Lebensenergie. Diese Authentizität zieht sich wie eine roter Faden durch das komplette Spiel. Die Entwickler haben wirklich an alles gedacht!

Positiv ist die Tatsache, daß Sie



METAL GEAR SOLID



[1] Versteckt Ihr Euch hinter einem Gegenstand, schaltet die Kameraperspektive um.

[2] Erledigt Ocelot, ohne den Sprungsatz bei Baker auszulösen.

[3] Eine Szene aus dem US-MGS-Booklet.



das Spiel auch dann gewinnen können, wenn Sie nicht alle Items gefunden haben. Es dauert zwar ein wenig länger, durch ein mit Claymore-Minen gespicktes Areal zu robben anstatt ganz locker, mit einem Minendetektor oder der Thermalbrille ausgerüstet, durchzuschlendern, aber es funktioniert. Falls Sie nicht weiterwissen, kontaktieren Sie Ihre Vertrauensleute über Funk. Dieses Hilfsangebot sollten Sie auf keinen Fall aus falsch verstandenem Ehrgeiz ignorieren, da Sie aus manch auswegloser Situation nur mit fremder Hilfe entkommen.

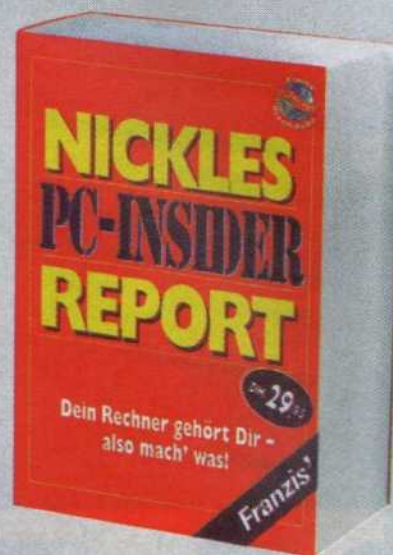
Ein weiteres Feature, das Sie zu einem erneuten Aufbruch in die Kälte der Antarktis auffordert, ist die vom gewählten Weg abhängige Endsequenz plus das gewonnene Goodie: Je nachdem, welche Entscheidung Sie getroffen haben, befindet sich beim nächsten Spielstart entweder ein Stirnband (Bandana) oder ein Stealthkit in Ihrem Besitz. Wird ersteres getragen, nimmt die Munition während eines Schußwechsels nicht ab, letzteres macht Sie sogar unsichtbar... pat



METAL GEAR SOLID

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

Der Hardware tief »ins Auge« geschaut



Der Hardware tief »ins Auge« geschaut: Was gibt's auf dem Markt? Was taugt etwas? Was läßt sich wie effektiv und kostengünstig kombinieren? Was ist zukunftssicher, was schon heute Schnee von gestern? Mainboards, Chipsätze, CPUs 30% mehr Leistung aus 3D-Videokarten... Konkrete Tips, kritische Statements, flotte Schreibe. Jeder, der Neuanschaffungen plant, braucht diesen Report!

Nickles PC-Insider Report

Nickles, Michael; 1998; 600 S.
ISBN 3-7723-6913-8
ÖS 219,-/Sfr 25,-/DM **29,95**

Franzis-Verlag GmbH
Gruber Straße 46a
85586 Poing
Tel.: 08121/95-1444
Fax 08121/95-1679
<http://www.franzis.de>



Franzis'

Softhaus-Multimedia

Der
Fachgroßhandel
für
Lösungsbücher,
PSX Zubehör,
Leerverpackungen
(CD, PSX, N64, DVD)

Merchandising

Tel 05651/301417

Fax 05651/301416

email: softhaus@gmx.de

Infos und Verkauf
nur an Wiederverkäufer

GREENPEACE

Unterstützen Sie
erfolgreichen
Umweltschutz:

Werden Sie
Fördermitglied
bei Greenpeace.

Greenpeace e.V.
Vorsetzen 53
20450 Hamburg

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

[1] Die vier von der *Retro Force*. [2] Die Introsequenz präsentiert sich als gewagte Mischung zwischen einem Anime-Streifen und *Independence Day*. [3] Flotte Miezzen am Steuer von waffenstarrenden Raumschiffen. [4] Großreinemachen: Die Smartbombe räumt gründlich mit allen Gegnern auf.



BALLERN, BIS DAS JOYPAD RAUCHT

Psygnosis besinnt sich auf längst vergessene Shooter-Tugenden und präsentiert mit *Retro Force* eine gradlinige Baller-Orgie. *Michael Schmithäuser*

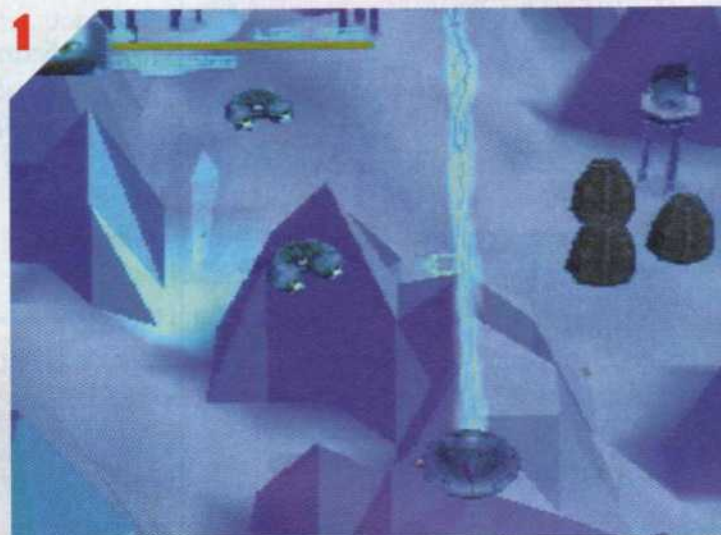
Schöne, alte Video-spiel-Welt: Mitte der achtziger Jahre krächte kein Hahn nach tiefgründigen Spielkonzepten. Wer damals eine Spielhalle betrat, lockerte zunächst einmal seine Fingermuskulatur, versenkte eine Reihe von Markstücken im Münzschlitz des Automaten seiner Wahl und atmete vor dem Druck auf die Starttaste nochmal kräftig durch. Denn während der nächsten paar Minuten war Luftanhalten angesagt: In den klassischen Shoot'em-Ups stürmten unablässig ganze Geschwader von wild um sich schießenden Gegnern auf das kleine Raumschiff des Spielers ein. Nur jene Zocker mit den schnellsten Feuerknopf-Daumen durften ihre drei Initialen in den Highscore-Listen verewigen.

Die Programmierer in den Leeds-Studios von Psygnosis scheinen allzugerne in Erinnerungen an diese turbulenten Zeiten zu schwelgen. Denn mit *Retro Force* haben sie einen hektischen Action-Shooter auf die Beine gestellt, der den Vergleich mit den legendären

Genre-Klassikern wirklich nicht zu scheuen braucht.

Action-Feuerwerk

Bei der *Retro Force* handelt es sich um ein vierköpfiges Sonderkommando der terranischen Streitkräfte. Paris Tet-



[1] Die Eiswelt gehört zu den plakativsten Levels im ganzen Spiel. [2] Drei gegen einen - das ist aber unfair! Die Zwischengegner zeichnen sich durch Abwechslungsreichtum aus.

suo ist eine mandeläugige Schönheit aus dem Land der aufgehenden Sonne, Hawtin Raydar ein pfiffiger Jüngling aus den Vereinigten Staaten. Bei Sinclair handelt es sich um einen riesigen, blauschimmernden Roboter, der direkt aus einem trashigen Science-Fiction-Film der 50er Jahre entsprungen scheint. Komplettiert wird das Quartett von einer skurrilen blauen Miezkatze namens Pi. Während eines Großangriffes aus dem All, der fatal an den Kinohit *Independence Day* erinnert, werden die vier wackeren Kämpfer in einen Zeitstrudel gerissen. Dort wollen die Armeen des fiesen Bösewichts Kyati den vier Helden den Garaus bereiten. Um das zu verhindern, sollten Sie die X-Taste Ihres PlayStation-Controllers ölen, ein paar Daumenlockerungs-Übungen durchführen und sich der Gefahr aus dem All stellen.

Retro-Optik

Ihre Reise durch die Zeit führt Sie in vier verschiedene Raum-Zeit-Kontinuen. Mal fliegen Sie durch riesige Mega-Metropolen, mal wagen Sie einen Ausflug in den Wald und mal düsen Sie über die klirrend kalten Eisschollen eines sonnenfernen Planeten hinweg. Auf dem Erdboden hat Kyati seine gefährlichen Abwehranlagen installiert: mächtige Lasergeschütze, riesige Radartürme und nahezu unzerstörbare Bunkeranlagen. Diese Bodenziele schalten Sie mit Hilfe von Flächenbombardements aus. Damit die Sache nicht zu einfach wird, werden Sie zu allem Überdruß ständig von Raumschiffen aus der Luft angegriffen. Dieser Gefahr begegnen Sie mit den vernichtenden Bordkanonen Ihres Fighters. Mit den beiden R-Tasten auf dem Joypad können Sie zwischen jeweils drei unterschiedlichen Bomben und Schußwaffen wählen. Manche pulverisierten Gegner geben begehrte Power-Ups frei, die das Waffenarsenal Ihres Jägers um solch interessante Dinge wie Plasma-Generatoren, Zielsuch-Raketen und un-



durchdringliche Schilde erweitern. *Retro Force* wartet mit insgesamt 20 solcher Extras auf.

Das überaus hektische Geschehen wird Ihnen aus zwei Perspektiven präsentiert: Meist sehen Sie Ihr Raumschiff in einer zweidimensionalen Draufsicht, wobei der Bildschirminhalt ganz klassisch von oben nach unten bewegt wird. Ab und zu bringt ein gekonnter Kameraschwenk in die halb-schräge Perspektive ein wenig 3D-Feeling ins Spiel. Echte 3D-Objekte aus Polygonen sorgen dafür, daß die Spielwelten nicht allzu flach erscheinen. Das Schönste an *Retro Force* ist das Feuerwerk an Spezialeffekten. Gleißend helle, knallbunte Laserstrahlen und spektakuläre Explosionen strapazieren die Netzhaut und lassen beim Spieler das Gefühl aufkommen, als befände man sich mitten in einer angesagten Techno-Disco.

Atemberaubende dreidimensionale Kamerafahrten sucht man in *Retro Force* jedoch vergebens – der Titel gibt sich betont altmodisch, was dem Spielspaß jedoch keinen Abbruch bereitet.

Während Sie die 15 großangelegten Level erforschen, stoßen Sie neben dem "Fußvolk" auch auf gefährliche Zwischenwächter, die weitaus mehr Schüsse einstecken können als ihre kleinen Artgenossen. In diesem Fall sind die Smartbomben sehr hilfreich: Nur in begrenzter Anzahl verfügbar, pusten sie jeden Gegner mit einem Schlag vom Bildschirm. Die ultimative

[1] Dieses rotierende Ungetüm aus Stahl macht unserem Mini-Raumschiff schwer zu schaffen.

[2] Verfolgungsjagd durch den Canyon: Der Levelwächter feuert aus allen Rohren, während er mit einem Affenzahn nach hinten abhaut.



Herausforderung stellen die brandgefährlichen und äußerst gut gepanzerten Endgegner dar: Vier dieser monströsen Maschinen, die den ganzen Bildschirm mit Geschossen überziehen und ständig ihre Form ändern, müssen auf dem Weg durch die Zeitfalle besiegt werden.

Ein besonderes Highlight sind die Mehrspieler-Modi in *Retro Force*: Bis zu vier Spieler können gegen die Schergen des bösen Kyati antreten. Dabei haben Sie die Wahl zwischen dem althergebrachten "Nacheinander-Spielen" und der packenden Simultan-Variante, in der sich zwei Spieler gleichzeitig durch die Missionen kämpfen. pat

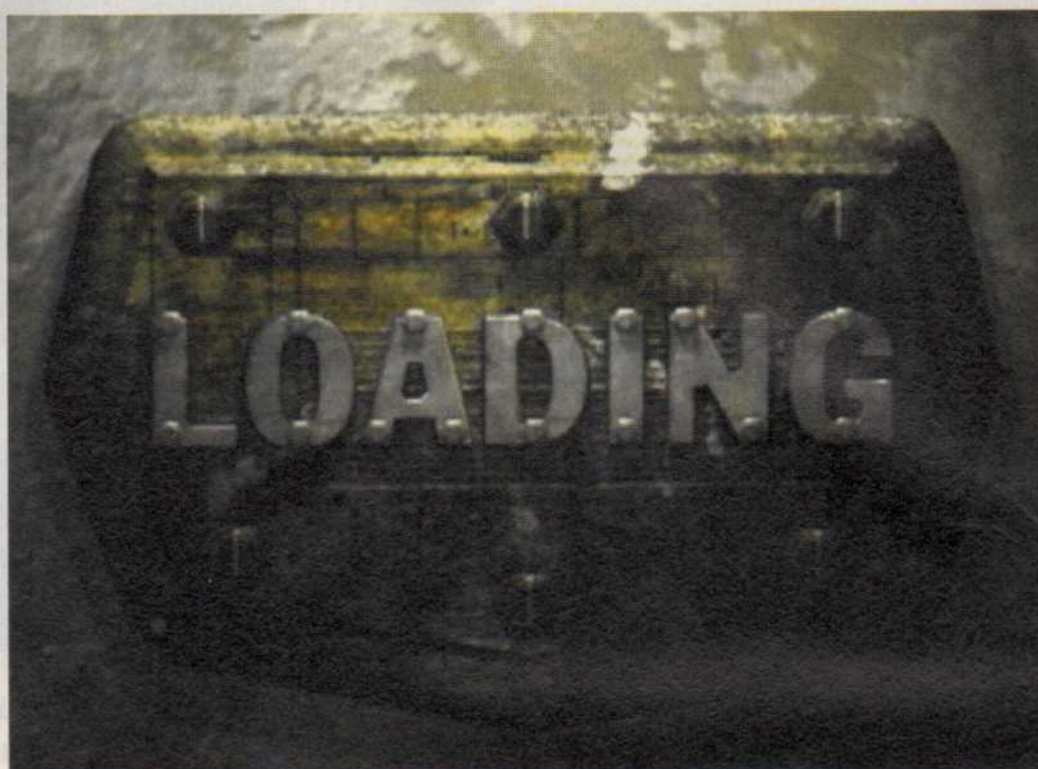


RETRO FORCE

- **HERSTELLER:**
Psygnosis
- **ENTWICKLER:**
Psygnosis
- **VERFÜGBAR AB:**
März
- **HERKUNFTSLAND:**
England
- **GENRE:**
Shoot'em-Up
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1-4



In den Videosequenzen zwischen den Missionen erzählt Tiny mit viel Humor seine Geschichte. So liebevoll wie der Loading-Bildschirm sind viele Elemente bei *Tiny Tank* gestaltet.



TIGER IM TANK

Ein kleiner Panzer fällt in einen Dornröschenschlaf. Nach 100 Jahren hat sich das **Antlitz der Welt** verändert. Und nur ein Held hat das Zeug, die bösen und machtgierigen **Roboter** in ihre Schranken zu weisen. Ein Held wie **Tiny!** Ingo Böhme

Vom hüfenden Klempner bis hin zur wirbelnden Beutelratte wurde schon fast jeder Charakter als Plattformprotagonist eingesetzt. Aber ein Panzer?! Beginnen wir bei der Story, die *Tiny Tank* zugrunde liegt. Diese spielt in der Zukunft. Um nicht ständig neues Menschenmaterial rekrutieren, ausbilden und zum Schluß recyceln zu müssen, hatte die Regierung beschlossen, die Armee aus lauter Super-Robotern zusammen-

zustellen. Das allerdings kam in der Bevölkerung nicht sonderlich an. So beauftragten die Mächtigen eine Agentur, die auch gleich einen Werbefeldzug startete. Als nettes Maskottchen wählten Sie einen niedlichen Panzer mit großen Glubsch Augen und frechem Augenaufschlag. Aber wie das immer so ist, ging natürlich etwas schief, und Tiny verschwand auf mysteriöse Weise von der Bildfläche.

Seine laufenden Blechkollegen hingegen entwickelten sich prächtig.

Schon nach kurzer Zeit verstanden sie, daß es der Homo Sapiens ist, der auf der Erde wirklich stört und verbannten deshalb die gesamte menschliche Rasse von der Erdoberfläche. 100 Jahre später erwacht Tiny ebenso mysteriös wie er verschwunden war aus seinem Dornröschenschlaf. Er ist schockiert, als er in seinem Heile-Welt-Wahn die Zustände auf dem blauen Planeten sieht. Und um seine Erbauer zu befreien, gibt es nur einen Weg: Er muß sich dem Boss aller Roboter, dem Riesenhaften Mutank, stellen.

Tiny steuert sich wie ein echtes dreidimensionales Jump'n-Run. Auf dem Feld der Ehre, das wahlweise durch Berge oder innerhalb von Gebäuden durch Wände begrenzt ist, bewegt sich der kleine Metallhüpfer völlig frei. Alle Bewegungen erinnern an ein klassisches Plattformspiel im *Spyro*- oder



Die Missionsziele unterscheiden sich nicht sonderlich von denen anderer Action-Games: [1] Zerstören, [2] Zerstören [3] und auch mal Zerstören.



Die ansonsten ausgefallene Grafik verschwindet im Hintergrund schnell im Nebel und wird erst nach und nach sichtbar.

Mario-Stil. Und da ein J&R-Held nicht nur läuft, sondern auch springen können muß, hat Tiny kleine Raketentriebwerke an der Unterseite, die ihn auch einmal locker zwanzig Meter im Sprung überwinden lassen.

Aber auch ein Element aus einem ganz anderen Genre zieht Tinys Bewegungsrepertoire. Wie in einem First-Person-Shooter kann der kleine Panzer kurze Sätze nach links und rechts machen. So schleicht er sich, hinter einem Vorsprung versteckt, an seine Gegner heran, um dann blitzschnell mit einem Satz in Schußposition zu gelangen und das Gegenüber in einem Flammenmeer versinken zu lassen.

Feuer frei!

Wie bei allen Jump'n-Runs liegen von Zeit zu Zeit Power-Ups herum, die es einzusammeln gilt. Zusammen mit den Waffen, die Sie von den erlegten Feinden erbeuten, geht es durch 15 riesige dreidimen-

sionale Landschaften. Auf dem Radar, rechts oben im Bild, sehen Sie Ihre Gegner als kleine rote Punkte. Auch hiervon gibt es 25 verschiedene Arten, wobei alle ihre eigenen Achillesfersen haben. Während Sie manche nur mit brachialer Gewalt in die nächste Daseinsstufe versetzen, benötigen Sie bei anderen doch einige Überredungskunst und den einen oder anderen Kniff.

In puncto Grafik bietet *Tiny Tank* ein breites Spektrum. Der kleine liebenswerte Panzer mit den Glubschaugen ist selbst sehr detailliert dargestellt. Natürlich in allerfeinsten 3D-Manier. Auch die laufenden Blechkollegen der Gegenseite können sich über zuwenig Detailfülle nicht beklagen. Dafür sieht es mit der Umgebung nicht ganz so rosig aus. Alles, was weiter im Hintergrund liegt, ist in dumpf wabernen Nebel gehüllt. Um gerecht zu sein, muß jedoch angemerkt werden, daß alle Objekte der näheren Umgebung recht hübsch texturiert

und liebevoll gestaltet sind. Daß derzeit Tiny noch von Zeit zu Zeit mal keine Ketten mehr hat oder sogar ganz unsichtbar ist und auch ansonsten der eine oder andere 3D-Fehler über den Bildschirm flackert, mag an der frühen Betaversion liegen.

Um eine besondere Beziehung zu Tiny aufbauen zu können, haben ihm die Macher eine Stimme mitgegeben, die sehr stark an Meister Eders Pumuckel erinnert. Nur, daß er eben englisch spricht. Aber bei seinem gewisperten "Good Bye", wenn einer seiner Kontrahenten in einem Flammennebel ins Nirwana einzieht, oder wenn er nach einem Knock Out sein "I shot the sheriff" singt, kann man sich nur schwer gegen ein Grinsen wehren. *pat*

TINY TANK

- **HERSTELLER:**
Electronic Arts
- **ENTWICKLER:**
Andnow Software
- **VERFÜGBAR AB:**
März
- **HERKUNFTSLAND:**
England
- **GENRE:**
3D-Shooter-Jump'n-Run
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1-2



Kleiner Auszug aus unserem Programm.

Playstation + Dualshock	245,00
Dualshock Pad	65,00
Nintendo 64 + Mario	245,00
Passport Adapter (N64)	80,00
Equalizer Gamebuster Deluxe	79,90
All Star Tennis '99 (N64/PSK)	140/100,00
Actua Soccer 3 (PSK)	100,00
Apocalypse (PSK)	105,00
Banjo-Kazooie (N64)	95,00
Bio-Freaks (N64/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 (N64)	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 (N64)	95,00
F-1 '98 (PSK)	105,00
F1-Racing Simulation 2 (PSK)	100,00
FIFA Soccer '99 (PSK)	95,00
F-Zero X (N64)	100,00
Game Buster (N64)	100,00
Gran Turismo (PSK)	90,00
Heart of Darkness (PSK)	100,00
Hercules (PSK)	50,00
Holy Magic Century (N64)	135,00
Hugo (PSK)	100,00
International Soccer '98 (N64/PSK)	100,00
Liberio Grande (PSK)	100,00
Lunar the Silver Star (PSK)	130,00
Master of Monsters (PSK)	105,00
MediEvil (PSK)	100,00
Mickey's Wild Adventures (PSK)	50,00
Mission Impossible (N64)	110,00
Motor Racer 2 (PSK)	100,00
Musik (PSK)	100,00
Nascar '99 (N64/PSK)	120/100,00
NBA Jam '99 (N64)	100,00
NBA Live (N64/PSK)	115/100,00
Need for Speed 3 (PSK)	100,00
NHL '99 (N64/PSK)	115/95,00
Ninja Tengu (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



Sega Dreamcast (ab 30.11 erhältlich!)	
incl. Spannungswandler	769,90
RGB-Kabel	60,00
Memory Card VMS	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 (N64)	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 NWO Revenge (N64)	130,00
Wild Arms (PSK)	100,00
Wipe Out (N64)	135,00
Xenogears (PSK)	130,00
Zelda (N64)	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
einlösbar.

Telefon 0711-222910-30/50

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

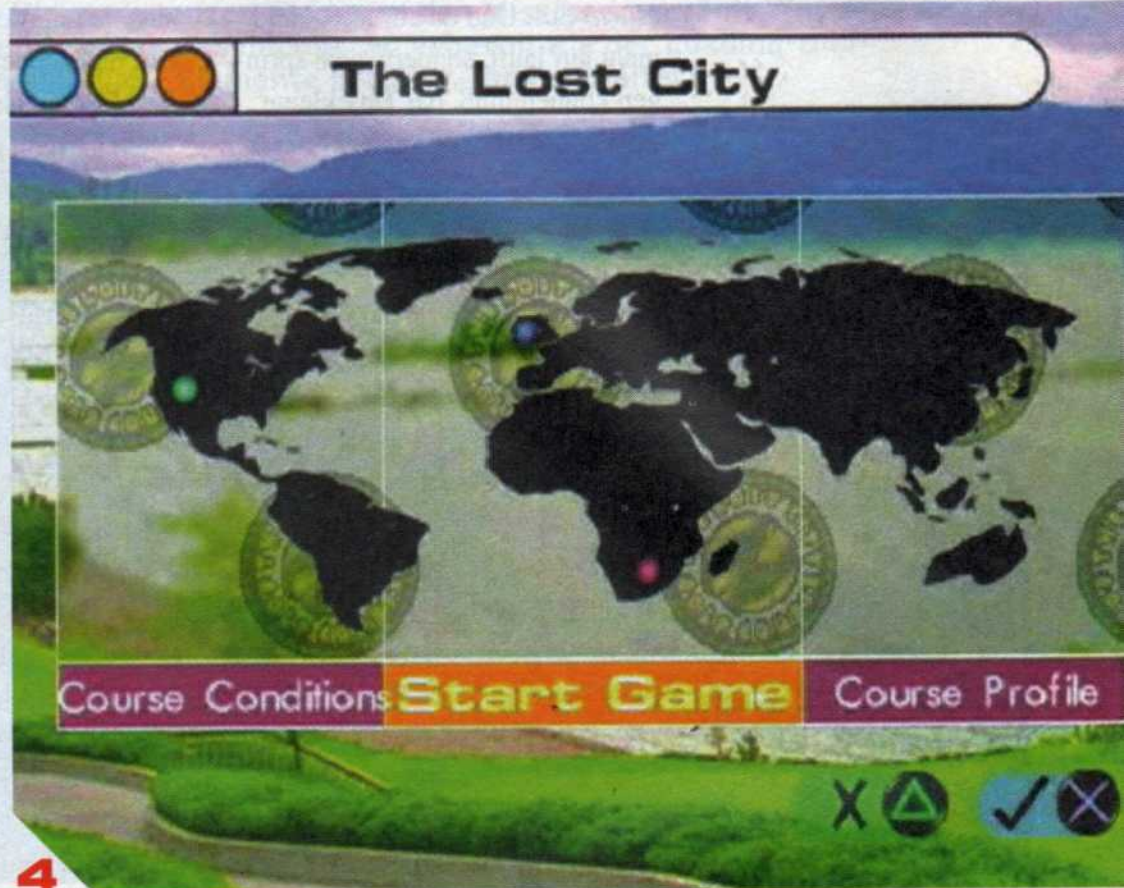
Lieferbedingungen: • 3,50 DM Nachnahme. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerung von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht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

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



1 Dieses winzige Insel-Green hat es in sich. **2** Beim abschließenden Putten informiert Sie ein Drahtgitternetz über die Struktur des Greens. **3** Sowohl die Spieleranimationen als auch die wunderschönen Hintergrundgrafiken sorgen für ein realitätsnahes Golf-Erlebnis. **4** Drei fantastische Golfplätze auf drei Kontinenten laden zu einer gepflegten Runde ein.



18 LÖCHER VOLLER SPIELSPASS

Man nehme drei herausfordernde Meisterschaftsplätze, jede Menge prominente Spieler und einen ausgefeilten Schwungmodus – fertig ist *Pro 18*, eine gelungene Golf-simulation mit hohem Unterhaltungswert. *Michael Schmithäuser*



gerade mal hat Grem-lin's *Actua Golf 3* die Meßlatte für PlayStation-Golfspiele ein wenig höher gelegt, da tritt auch schon die Konkurrenz auf den Plan: Software-Riese Psygnosis präsentiert mit *Pro 18 World Tour Golf* eine weitere realitätsnahe Simulation der noblen Sportart.

Tolle Golfer, schöne Kurse

Das Staraufgebot der englischen Produktion ist kaum zu überbieten: Prominente Profi-Golfer wie Tom Lehmann, Colin Montgomery und Mark O'Meara stehen für eine gepflegte Runde auf einem von drei wunderschön umgesetzten Meisterschaftsplätzen zur Verfügung. Die Pixelgolfer wurden nicht nur mit all ihren spielerischen Attributen eingebracht, sondern auch mit brillanten Animationssequenzen per-

fekt in Szene gesetzt. Wenn man etwa dem leicht untersetzten Colin Montgomery bei den Vorbereitungen zum Abschlag und beim nachfolgenden Schwung zusieht, wähnt man sich mitten in einer Liveübertragung im Fernsehen.

Neben den ansehnlichen Animationen überzeugt auch die optische Gestaltung der Kurse auf ganzer Linie. Die hochauflösende Grafik fängt eine Unmenge von Details ein – spiegelnde Wasserhindernisse, fein strukturierte Sandbunker, abwechslungsreiche Vegetation und realistische Wolkenformationen am Himmel sind nur einige Beispiele für die optische Pracht von *Pro 18*. Trotz der immensen Detailfülle werden die unterschiedlichen 3D-Ansichten in wenigen Sekunden berechnet und blitzschnell dargestellt.

Insgesamt warten 54 Löcher auf drei Kontinenten darauf, von Ihnen

bespielt zu werden. Freunde klassischer Links-Kurse werden sich auf dem gepflegten Platz "Royal Country Down" in Nordirland zu Hause fühlen, während es die Anhänger exotischer Spielbahnen zum "Lost City Course" im südafrikanischen Sun City ziehen dürfte. Zu guter Letzt können Sie noch eine Partie in Idaho, USA, wagen – hier erwarten sie die kniffligen Löcher des Kurses mit dem wohlklingenden Namen "Coeur d'Alene".

Realistische Schwünge

Das Gameplay von *Pro 18* steht der gelungenen audiovisuellen Präsentation in nichts nach. Zwar griffen die Entwickler auf die klassische, aus vielen anderen Golfspielen bekannte, kreisrunde Schwungskala zurück, doch diese wurde mit einem interessanten Feature angereichert. Ein Schwung in *Pro 18*

läuft folgendermaßen ab:

1. Tastendruck, die Skala schlägt nach oben aus. Hierbei wird die Schlagkraft festgelegt.
2. Erneuter Tastendruck, um die Schlagkraft zu bestätigen. Daraufhin schnell die Anzeige blitzartig wieder nach unten.
3. Sobald die Anzeige eine Linie

im unteren Drittel der Skala erreicht, muß ein exakt getimter Tastendruck erfolgen, ansonsten leidet die Schlagpräzision.

4. Nun erscheint ein neuartiges Element unterhalb der Schwungskala: Eine halbrunde Anzeige, die darüber entscheidet, ob der Ball wie mit dem Lineal gezogen nach vorne davonfliegt, oder nach rechts oder links ausbricht. Um eine gerade Flugbahn zu erzielen, müssen Sie die X-Taste genau dann loslassen, wenn sich die Zusatzskala zur Hälfte gefüllt hat.

Dank dieser realistischen Schwungtechnik bewegt sich *Pro 18* sehr nah an der Realität. Darüber hinaus finden sich natürlich auch alle Schlagvarianten – z.B. Lob, Pitch und Chip – in den leicht

zugänglichen Untermenüs.

Alle Fans von realistischen Sportsimulationen müssen sich noch bis zum März gedulden, bevor sie ihr Bag schultern und auf die virtuelle Runde gehen dürfen. pat



Diese Animationsstudie verdeutlicht, mit wieviel Liebe zum Detail die Entwickler beim Motion-Capturing vorgegangen sind.

PRO 18...

- **HERSTELLER:** Psygnosis
- **ENTWICKLER:** IGL
- **VERFÜGBAR AB:** März
- **HERKUNFTSLAND:** England
- **GENRE:** Sportspiel
- **ANZAHL DER SPIELER:** 1-8

ACTIVATED TEL 030 399 918 - 0 FAX 030 399 031 57

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

Ermöglicht das Abspielen von Importspielen + auf der PlayStation. Mit Einbaukabeln und Einbauanleitung für ALLE Modelle (AUCH SCPH-7502 !) 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
1308

Horned Owl ShockGun mit Rumblefunktion und Fusspedal ! Läuft mit allen Ballerspielen (+GunCon) AB SOFORT IM LIEFERUMFANG ENTHALTEN: G-Con-Kabel für Pistolenanschluß + Audio Chinch kabel

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 + Audio Chinch kabel

1305 58 DM
ZUSAMMEN MIT JUDGE DREDD 1310 nur 111 DM



98 DM

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:



- ENDLICH IMPORTSPIELE + OHNE UMBAU SPIELEN !
- DELUXE SCHUMMELN ! 100% KOMPATIBEL ZU ALLEN CODES !
- ZIGTAUSEND CODES IN MAGS UND INTERNET VORHANDEN !
- UNENDLICH ENERGIE ! - NEUESTE CODES EINGEBAUT !
- FILE-FUNKTION: ZUGRIFF AUF ALLE PSX AUDIO + VIDEOFILES !
- BOOST-START: STARTET CDS DIREKT ZUM SPIEL !
- DURCHSUCHEN SIE DEN VIDEOSPEICHER IHRER PSX !
- ENTHÄLT LINKSCHNITTSTELLE FÜR PC !
- KANN NOCH MEHR ! INFOS IM INTERNET !

129⁹⁹ DM

- 1005 Farbumbau für alle Modelle ! Nur 3 Lötstellen, Staffeln auf Anfrage 35 DM
- 3001 PlayStation DualShock incl. Chip 299 DM
- 3002 Wie 3001 zusätzlich incl. Colorchip 333 DM
- 3006 WHITE PlayStation (VideoCD) Japan 555 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 Dmark PSX Joypad Grau 10 DM
- 1201 PSX SuperPad transparent 10 DM
- 1211 5 in 1 Joypadverlängerung 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 ! 98 DM
- 3006 ORIGINAL SONY MULTITAP 68 DM
- 3007 Maus für PlayStation 48 DM
- 1208 2 InfrarotPads mit Empfänger für PSX SUPER! 68 DM
- 1309 SCORPION LIGHT GUN ! 68 DM
- 5001 Schwarze Tasche für PlayStation von NAKI 28 DM
- 3010 VIRTUAL GUN ! SUPER ! Schlitten fährt zurück ! 148 DM

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

Bislang beanspruchte **Psygnosis** die virtuellen Formel-1-Pisten für sich alleine. Nun startet **Ubi Soft** zum Gegenangriff auf den Monopolisten: Die **Racing Simulation 2** soll in Sachen Realitätsnähe alles bisher Dagewesene überbieten.

Michael
Schmithäuser



KONKURRENZ FÜR FORMEL 1?



Als die französische Softwareschmiede Ubi Soft im vergangenen Jahr ihre *Racing Simulation* für den PC präsentierte, überschlug sich die Fachpresse mit Lobeshymnen. Die Formel-1-Simulation paarte leckere Präsentation mit überragendem Realismus und erklimm im Sausechritt die Spitzenposition unter den PC-Racern. Mit dem verbesserten Nachfolger *Racing Simulation 2* untermauerte Ubi Soft im PC-Bereich seine Führungsposition im Rennspiel-Genre.

Im PlayStation-Sektor sieht die Situation ein wenig anders aus – hier sitzt Platzhirsch Psygnosis mit

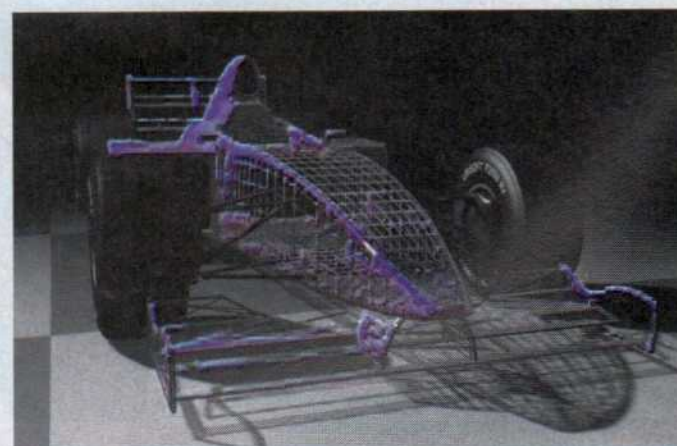
seinem Dauerbrenner *Formel 1* sicher im Sattel. Deshalb muß sich Ubi-Soft ganz schön anstrengen, um den Briten Marktanteile abzuja-gen – zumal die französische Produktion ohne offizielle FIA-Lizenz auskommen muß.

Erst editieren, dann spielen

Deshalb findet sich gleich im ersten Auswahlmenü die Funktion "Teams editieren". In einem komfortablen Editor tauschen Sie Fantasienamen wie "Darin Mill" und "M. Colyart" gegen die realen Fahreramen aus. Das Ergebnis wird auf Memory-Card gespeichert, und schon können Sie mit den



Die Designstudien aus den Entwicklerlabors machen deutlich, daß bei *Racing Simulation 2* auf jedes Detail geachtet wird.





Diese fleißigen Japaner sind für die PlayStation-Umsetzung des PC-Erfolgstitels zuständig.

"echten" Teams und Fahrern des internationalen Formel-1-Zirkus Ihre Runden drehen.

Leider läßt sich die Lackierung der Fahrzeuge nicht verändern, so daß Sie sich mit Boliden begnügen müssen, die nur annähernd an ihre realen Pendanten auf den F1-Rennstrecken erinnern.

der frühen Beta-Version auf ganzer Linie überzeugen. Kurven lassen sich nur mit viel Feingefühl und mit der richtigen Geschwindigkeit nehmen, ein kleiner Verbremser bringt die rasanten Renner flugs ins Schleudern, und eine Fahrt ins Kiesbett zieht meist schlimme Folgen für Spoiler und Fahrwerk nach sich. Die Brachial-Beschleunigung der Formel-1-Fahrzeuge wurde ebenso sorgfältig umgesetzt wie der knappe Lenkeinschlag und die extrem bissigen Bremsen. Alles in allem fahren sich die Autos in der

Bremsbalance. Die Einstellungen wirken sich deutlich spürbar auf das Fahrverhalten der Autos aus.

Die Optik des Formel-1-Konkurrenten wirkt dagegen in der vorliegenden Version arg schlicht. Blasse Farben, pixelige Randbauten und triste Hintergründe tragen nicht gerade zum Fahrvergnügen bei. Ubi Soft hat zwar versprochen, die schlichte Grafik bis zum Veröffentlichungstermin im März gründlich aufzupolieren, doch Wunder sollte man bis dahin keine erwarten. Immerhin sehen die Fahrzeuge selbst recht gut aus, und eine coole Cockpit-Perspektive mit Lenkrad-Darstellung sorgt für ein realistisches Renngefühl.

Realistisches Rennvergnügen

Vier Spielmodi lassen keine Wünsche offen: Im Arcade-Modus müssen Sie innerhalb knapp gesetzter Zeitlimits die Checkpoints erreichen. Im Einzelrennen wagen Sie einen Ausflug auf eine der insgesamt 14 Strecken. Von Australien über Monaco bis hin zu Japan ist jeder Formel-1-Austragungsort vorhanden.

Hartgesottene F1-Freaks fahren natürlich eine ganze Meisterschaftsserie mit allen Trainings, Qualifings und Rennen, während Neulinge im Zeitfahren ihre ersten Sporen verdienen. Die Multiplayer-Modi für bis zu vier Spieler unterstützen sowohl Splitscreen-Darstellung als auch die Link-Option.



Wer einmal im Kiesbett gelandet ist, kommt nicht mehr so schnell wieder raus.



RACING SIMULATION 2

- **HERSTELLER:** Ubi Soft
- **ENTWICKLER:** Ubi Soft
- **VERFÜGBAR AB:** März
- **HERKUNFTSLAND:** Frankreich
- **GENRE:** Rennspiel
- **ANZAHL DER SPIELER:** 1-4



[1] Attacke von hinten: Solche Rempeler gehören zum Alltag in der Formel 1. **[2]** Abgehoben: Das Physikmodell der *Racing Simulation 2* kann auf ganzer Linie überzeugen. **[3]** Die Fahrer-Perspektive mit Lenkrad garantiert ein besonders realistisches Renn-Feeling.



2

Racing Simulation 2 wesentlich realistischer als im "großen Vorbild" *Formel 1 '98*.

Starke Box & schlappe Optik

Wie es sich für eine ordentliche Rennsimulation gehört, bietet auch die Ubi-Soft-Produktion eine ganze

Reihe von Tuning-Möglichkeiten, mit denen Sie Ihren Boliden fit für die Rennstrecke machen können. Das Spektrum der Werkstatt-Optionen reicht von der Federung über die Benzinmenge bis hin zur

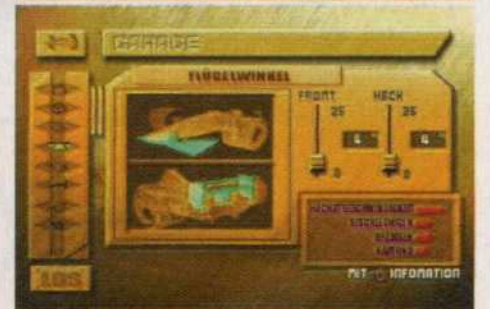


3

Das Manko der fehlenden offiziellen Lizenz versuchen die Entwickler durch beispiellosen Realismus während des Spiels wieder wettzumachen. Das Fahrverhalten der 750-PS-Flitzer kann schon in



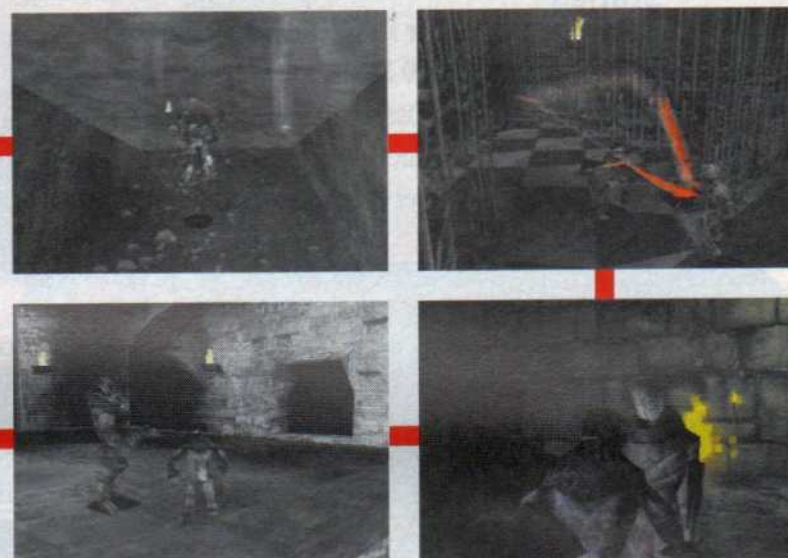
[1] Das Fahrverhalten ist wesentlich realistischer als bei der Konkurrenz von Psygnosis. **[2]** Ab in die Werkstatt: In den Tuning-Bildschirmen können sich Technik-Freaks nach Herzenslust austoben.





Ein untoter **Vampir**, eine in Echtzeit berechnete 3D-Umgebung und ein einzigartiges **Gameplay**. Aus diesen drei **Zutaten** besteht der potentielle Überflieger **Legacy of Kain: Soul Reaver**.

Artur Hoffmann



DIE RÜCKKEHR DES UNTOTEN KAIN

W

ährend sich circa zwei Millionen deutscher PlayStation-Fans auf die PAL-Version von *Metal Gear Solid* freuen, rückt auch der Release des mit fast ebensovielen Vorschußlorbeeren bedachten 3-D-Action-Adventures *Legacy of Kain: Soul Reaver* immer näher. Die ersten Eindrücke, die wir nach Erhalt der

NTSC-Beta gewonnen haben, lassen auf ein exzellentes Spiel schließen, das bei den PlayStation-Besitzern für Furore sorgen wird.

Kain und Abel

Die Freude war riesengroß, als uns kurz vor Redaktionsschluß ein – zumindest halbwegs – spielbares *Soul Reaver* erreichte. Da es sich bei der hier angespielten Version

um eine sehr frühe Preview handelt, konnten wir komfortablerweise im Debug-Menü alle Level und Startpunkte einzeln auswählen. Allerdings war dieser Service auch unabdingbar, da das Game leider alle paar Minuten abschmierte und ein "normales" Durchspielen somit nicht möglich war. Das, was wir aber gesehen haben, hat uns die Sprache verschlagen und Appetit

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:
01 90/578 578 (1,21 DM/Min.)
www.playstation-europe.com



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



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



DUAL SHOCK
Link-Kabel



IT'S NOT A GAME

Angespielt | SOUL REAVER

auf das Vollprodukt gemacht. Noch nie zuvor durften wir ein Echtzeit-3D-Game bewundern, das mit einer derartig hohen Geschwindigkeit abläuft, ohne aber die üblichen Clipping-Fehler zu beinhalten. Um nämlich nicht zu viel Rechenzeit zu vergeuden, wird die weitere Entfernung in einen leichten Nebel getaucht, der sich beim Näherkom-

Grenzen. Allerdings sind noch nicht alle Textursets implementiert, und auch der Ruckelfaktor war noch beträchtlich hoch.

Der Vollständigkeit halber müssen wir auch erwähnen, daß die einzelnen Level arg dunkel geraten sind. Hoffentlich wird dieser Mißstand in der verkaufsfertigen Version behoben sein, da sonst viel von der grafischen Brillanz auf der Strecke bleiben würde.

Auch über die von den Entwicklern vollmundig angepriesene Gegnerintelligenz sowie das Verhalten der Non-Player-Characters können wir keine verlässlichen Aussagen treffen, da diese mehr als spärlich vertreten waren.

In der Luft

Auffallend ist auch die komplexe Steuerung, die alle acht Tasten des Joypads in Anspruch nimmt. Neben dem häufig zum Einsatz kommenden Action-Button, erhebt sich Kain nach einem Druck auf die X-Taste in die Lüfte und schwebt über seine Gegner hinweg. Die Seelen der geschlagenen Gegner werden schließlich durch Betätigen der KREIS-Taste absorbiert. Weitere Moves, wie Krabbeln oder Ducken, sind auch erlaubt. Das coolste ist aber die Freikamera, die auf Knopfdruck um den untoten Protagonisten kreist und Ihnen die Situation aus jedem beliebigen Blickwinkel präsentiert. Damit Sie dieses Feature auch oft einsetzen, bewegt sich der Vampir nicht nur auf horizontaler Ebene fort. Schwimm- und Sprung-einlagen kommen ebenso vor wie Kletterausflüge. Selbstverständlich wird dabei der Analog-Controller unterstützt. Gerumblät hat es hingegen noch nicht, wir hoffen aber, daß auch dieses Feature noch eingebaut wird.

Die Puzzles drehen sich um das Auffinden von Schaltern, das Überqueren von Abgründen und das unumgängliche Verschieben von Kisten und Blöcken. Hierbei fällt eine Besonderheit auf: Im Gegensatz zu *Tomb Raider* dürfen Hindernisse nicht nur nach vorne beziehungsweise hinten geschoben, sondern auch seitwärts verrückt



[1] Die Seelen der erledigten Gegner werden eingesaugt. [2] Das Verschieben von Kisten gehört auch zu den Aufgaben eines Untoten. [3] Nebel verhindert die Weitsicht.



men lichtet. Auch die Darstellung des Wassers (die Transparenz und auch die Wasserbewegungen) sowie die Lichteffekte haben uns sehr beeindruckt.

Eine Klasse für sich sind auch die abwechslungsreichen Texturen, die jedem Level seinen ganz speziellen Charakter verleihen: Düstere Grün- und Brauntöne sorgen für das nötige Ambiente in verlassenen Gängen, innerhalb von Gebäuden treffen Sie auf helle Sandsteine und graue Betonmauern. Und wie wir Ihnen bereits in der letzten Ausgabe berichtet haben, halten sich die Ladezeiten aufgrund der intelligenten Streaming-Technologie in

werden. Auch müssen diese rechteckigen Hindernisse nicht in der Mitte angefaßt werden, um sie zu bewegen. So etwas war schon lange mal fällig.

Auch der Sound, bei einem Spiel dieses Genres ein nicht zu unterschätzender Faktor, macht Laune. Die Musikuntermalung setzt dabei auf sphärische Klänge, die auch nach längerem Spiel niemals aufdringlich werden.

Wenn die "Crystal-Dynamics"-Entwickler auch weiterhin so flott zu Werke gehen und die Bugliste nach der Betatestphase nicht allzu lang wird, werden wir Ihnen möglicherweise bereits in der nächsten Ausgabe den ausführlichen Test präsentieren. Uns kann es recht sein, da wir schon seit dem ersten Zusammentreffen im Rahmen der letztjährigen "E3" Feuer und Flamme für Kains zweites Abenteuer sind. mom



[1] Die drei Obeliken gehören zu den einfacheren Rätseln. [2] Dieser grimmig dreinguckende Steinkopf verbirgt ein Geheimnis. [3] Kain ist - wenn auch eingeschränkt - in der Lage zu fliegen.



SOUL REAVER

- **HERSTELLER:**
Eidos Interactive
- **ENTWICKLER:**
Crystal Dynamics
- **VERFÜGBAR AB:**
März
- **HERKUNFTSLAND:**
USA
- **GENRE:**
3D-Action-Adventure
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1

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

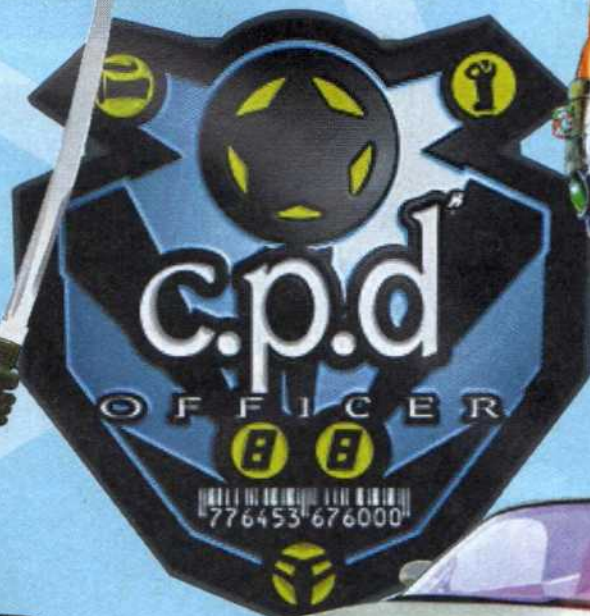
Powered by



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. Artur Hoffmann

Tips & Tricks



INHALT

Codes

<i>Pushy 2</i>	56
<i>Small Soldiers</i>	57
<i>X Games Pro Boarder</i>	57
<i>NFL Blitz (PAL und NTSC)</i>	58
<i>International Superstar Soccer '98</i>	60
<i>Test Drive 4x4</i>	60
<i>TOCA 2</i>	62
<i>NFL Gameday '99 (NTSC)</i>	64

Gamebuster/Xploder-Codes

<i>Gran Turismo (PAL)</i>	66
<i>Gran Turismo Modus</i>	66
<i>Arcade Modus</i>	68
<i>Gran Turismo (NTSC)</i>	69
<i>TOCA 2</i>	72
<i>Victory Boxing 2</i>	72
<i>Ridge Racer Type 4 (JAP)</i>	72
<i>Asteroids</i>	73
<i>Cool Boarders 3</i>	73

Oldie

<i>Micro Machines V3</i>	74
--------------------------------	----

⊗ Cheats ...TOP SECRET...TOP SECRET.

Alle Cheats
100%
getestet

Der richtige Kniff

SECRET

In dieser Rubrik finden Sie **Paßwörter**, **Levelcodes** und **Tastenkombinationen** zu aktuellen und knallharten Spielen. Um **Mißverständnisse** auszuschließen, werden **US-amerikanische** und **japanische Games** gesondert ausgewiesen.



In der aktuellen Ausgabe verraten wir Ihnen alles zum Yaroze-Spiel *Pushy 2*, zu *Small Soldiers*, *X Games Pro Boarder*, *NFL Blitz*, *International Superstar Soccer '98*, *Test Drive 4X4*, *TOCA 2* und der NTSC-Version von *NFL Gameday '99*.

Pushy 2

Falls Sie dieses Spiel nicht kennen, sollten Sie sich unsere Demo-CD der Ausgabe 10/98 ansehen. Unter der Rubrik Net Yaroze erwartet Sie das coole Denkspiel *Pushy 2*. Unseren Lesern Aggi und Mike Schlößer hat das Game so viel Spaß gemacht, daß sie uns gleich alle 50 Levelcodes zugeschickt haben.

■ Levelcodes

Level 1: SUSAN
Level 2: DAVID
Level 3: SARAH
Level 4: BOB
Level 5: JOANNA
Level 6: MARK
Level 7: EMMA
Level 8: PETER
Level 9: LUISE
Level 10: JOHN
Level 11: DEBORAH
Level 12: PHILIP
Level 13: HEIDI
Level 14: ARTHUR
Level 15: ANDREA
Level 16: TERRY



Level 17: CINDY
Level 18: MICHAEL
Level 19: TANIA
Level 20: STUART
Level 21: PIPPA
Level 22: NATHAN
Level 23: SHELLEY
Level 24: ALISTAIR
Level 25: LOTTIE
Level 26: NIGEL
Level 27: DENISE
Level 28: KEITH
Level 29: SANDRA
Level 30: STEPHEN
Level 31: NATALIA
Level 32: EDWIN
Level 33: INGRID
Level 34: HANS
Level 35: MAGGIE
Level 36: GLENN

Level 37: DIANE
Level 38: HAROLD
Level 39: JUDITH
Level 40: RONNIE
Level 41: JASMINE
Level 42: NEVILLE
Level 43: VIOLET
Level 44: TREVOR
Level 45: LINDSEY



Level 46: BORIS
Level 47: SIOBHAN
Level 48: BENNY
Level 49: THERESA
Level 50: STANLEY

Small Soldiers

Das witzige Spiel rund um die kleinen Plastiksoldaten ist nicht besonders anspruchsvoll. Trotzdem ist es ganz gut, wenn man die kompletten Levelcodes bei der Hand hat. Und wenn Sie dann auch noch direkt vom Hersteller kommen, ist es natürlich um so besser.

■ Paßwörter

Gorgon: X, X, Dreieck, Quadrat, Quadrat, X, Kreis, X
Dimensional Temple: Quadrat, X, Dreieck, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Kreis, X
Floating Fortress: Kreis, X, Dreieck, Quadrat, Quadrat, Kreis, Kreis, X
Spirit Bog: Dreieck, X, Dreieck, Quadrat, Quadrat, Dreieck, Kreis, X
Canyon Village: X, Quadrat, Dreieck, Quadrat, Quadrat, X, Dreieck, X
Creepy Caverns: Quadrat, Quadrat, Dreieck, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Dreieck, X
Space Ship: Kreis, Quadrat, Dreieck, Quadrat, Quadrat, Kreis, Dreieck, X
Hall of Patriots: Dreieck, Quadrat, Dreieck, Quadrat, Quadrat, Dreieck, Dreieck, X
Graveyard of War Machines: X, Kreis, Dreieck, Quadrat, Quadrat, X, Quadrat
Nuclear Mine: Quadrat, Kreis, Dreieck, Quadrat, Quadrat, Quadrat, X, Quadrat
Launch Center: Kreis, Kreis, Dreieck, Quadrat, Quadrat, Kreis, X, Quadrat

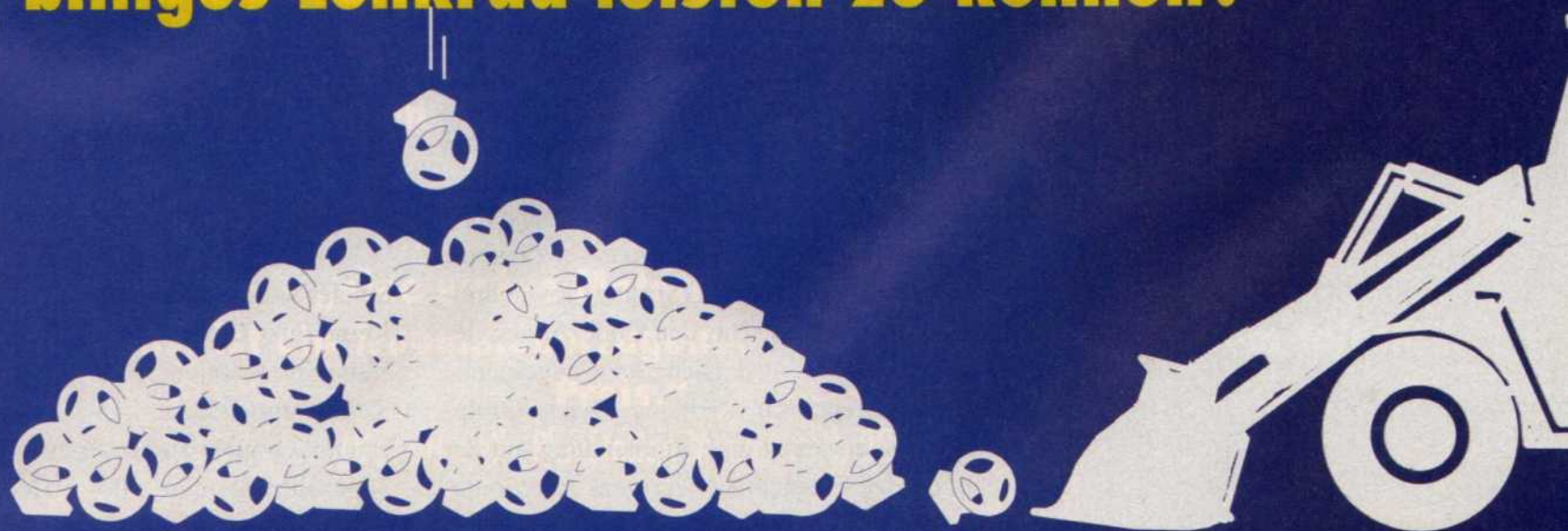
X Games Pro Boarder

Das coole Snowboardgame braucht sich nicht hinter *Cool Boarders 3* zu verstecken. Und das gilt für Grafik und Gameplay ebenso wie für den Schwierigkeitsgrad. Damit auch Sie in den Genuß des anspruchsvollen Circuit-Modus sowie des geheimen Boarders Ollie B. kommen, sollten Sie eines der folgenden Paßwörter eingeben.

■ Circuit Modus

Falls Sie mit den fünf Standarddisziplinen Probleme haben und somit nicht in den Genuß des

**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



ultraharten Circuit Modus kommen – dieser versorgt Sie mit immerhin vier neuen Disziplinen –, sollten Sie folgendes Paßwort im Bildschirm Optionen/ Paßwort eingeben: X, Kreis, X, Dreieck, Dreieck, Quadrat.

■ Ollie B.

Wollen Sie die Pisten mit dem winzigen, dafür um so besseren Boarder Ollie B. unsicher machen, müssen Sie normalerweise den Circuit Modus siegreich beenden. Ein wenig schneller geht's mit der Tastenkombination DREIECK, X, Quadrat, X, Dreieck, Kreis, die Sie im Bildschirm Optionen/ Paßwort eingeben.



NFL Blitz

Wie es sich für eine gelungene Arcadeumsetzung gehört, steckt Midways Fun-Footballer voller Geheimnisse. Um diese freizuschalten, geben Sie den jeweiligen Code im Matchup Bildschirm ein. Am unteren linken Bildschirmrand ändern sich bei jeder Eingabe die Teamlogos.



Die Kombination 1-2-3-Links bedeutet beispielsweise einmal eine der hinteren Zusatz Tasten (Turbo), zweimal Dreieck oder Quadrat (Sprung) sowie dreimal X bzw. Kreis (Pass). Um den Code zu aktivieren, bewegen Sie das Pad nach der Codeeingabe noch in die angegebene Richtung. Nach erfolgreicher Eingabe erscheint eine Einblendung mit der Bezeichnung des Cheatcodes. Übrigens funktionie-

ren die Codes sowohl bei der PAL- als auch der NTSC-Version des Games.

■ Ein-Spieler-Modus

Schnellere Pässe: 2-5-0-Links

Extreme Field Goals: 1-2-3-Links

Sie dürfen die Auslinie übertreten: 2-1-1-Links

Unüberwindbare Blocks: 3-1-2-Links



Stadion ist ausgeblendet: 5-0-0-Links

Auch nach dem Piff wird geprügelt: 0-1-0-Hoch

Große Köpfe (ballführender Spieler): 2-0-0-Rechts

Enorme Köpfe (ballführender Spieler): 0-4-0-Hoch

Keine Köpfe (ballführender Spieler): 3-2-1-Links

Unsichtbarkeit(ballführender Spieler): 4-3-3-Hoch



Große Köpfe (komplettes Team): 2-0-3-Rechts

Keine Köpfe (komplettes Team): 1-2-3-Rechts

Kleine Spieler (komplettes Team): 3-1-0-Rechts

Riesige Spieler (komplettes Team): 1-4-1-Rechts

Starker CPU-Gegner: 3-1-4-Runter

Nachtspiel: 2-2-2-Rechts

Sonniges Wetter: 2-1-2-Links

Schneefall: 5-2-5-Runter

Regen: 5-5-5-Rechts

Anspielbereiter Receiver wird nicht markiert:

0-3-2-Links

Spieler laufen schneller: 3-3-3-Links

Keine First Downs: 2-1-0-Hoch

Keine Interceptions: 3-4-4-Hoch

Keine Puntversuche: 1-5-1-Hoch

Unendlich viele Turbos: 5-1-4-Hoch

Superblitz (Defense): 0-4-5-Hoch

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



Power Up Mannschaft: 2-3-3-Hoch
Power Up Offenseteam: 3-1-2-Hoch
Power Up Defenseteam: 4-2-1-Hoch
Anzeige der Field Goals (in %): 0-0-1-Runter
Zufällige Fumbles deaktiviert: 4-2-3-Runter
Name des Receivers ist ausgeblendet: 1-0-2-Rechts



Überdimensionierter Football: 0-5-0-Rechts

■ Zwei-Spieler-Modus

Defense verfügt über Hyper Blitz: 5-5-5-Hoch
Keine Spielzugauswahl: 1-1-5-Links



Andere Kameraperspektive: 0-2-1-Rechts
Keine CPU-Unterstützung: 0-1-2-Runter
Schnellere Spieler: 4-0-4-Links



Turniermodus: 1-1-1-Runter

■ Versteckte Spieler

Um einen der versteckten Spieler freizuschalten, geben Sie im Menü "Enter Name For Record Keeping" einen der folgenden Namen inklusive der entsprechenden PIN ein. Daraufhin wird Ihnen zwar "Record not found" angezeigt, eine Stimme sagt aber "Lights out Baby!".

Ne Mark teurer aber zwei Mark besser

„...ein echter Traum!

Auf solch ein Zubehörteil 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**

ALLEN: 7911
AUBREY: 6666
AZPOD: 4777
BERT: 8735
BRAIN: 1111
BRIAN: 2221
BYRON: 1969
DAVID: 3456
FRANC: 1221
FRANZ: 8421

GATSON: 1111
JENIFR: 3333
JOVE: 6644
JUAN: 6521
RAIDEN: 3691
SHINOK: 8337
SKULL: 1111



International Superstar Soccer '98

Lange hat es gedauert, bis uns ein Cheat zu diesem hervorragenden Fußballspiel erreichte. Doch angesichts der enormen Auswirkung, die dieser Code mit

sich bringt, sollten alle Fußballfans das Spiel wieder aus dem Schrank holen und einige Partien kicken.

■ Classic All Stars

Um das versteckte Team der "Classic All Stars" anzuwählen, markieren Sie im Hauptmenü die

Option Exhibition und geben dann rasch die Tastenkombination HOCH, HOCH, RUNTER, RUNTER, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, KREIS und



X ein. Waren Sie schnell genug, ertönt ein Klatschgeräusch. Im Mannschafts-Auswahlbildschirm halten Sie dann die hinteren vier Zusatztasten gedrückt und bestätigen mit X. Im nächsten Match laufen Sie mit einem Team voller Legenden auf. Um die Aufstellung mit Hilfe des Editors auf den neusten Stand zu bringen, verraten wir Ihnen auch die Zusammensetzung der Mannschaft.

Benks: Gordon Banks
Coeman: Ronald Koeman
More: Bobby Moore
Bariezi: Franco Baresi
Beckbaur: Franz Beckenbauer
Giko: Zico
Bessd: George Best
Pladini: Michel Platini
Peres: Pele
Kruiff: Johan Cruyff
Mollar: Gerd Müller
Jansson: Rob Rensenbrink
Cabretti: Antonio Cabrini
Kandona: Eric Cantona
Oiserbio: Eusebio
JanFasten: Marco van Basten
Linegger: Garry Linekker
Zafu: Sepp Maier

Test Drive 4x4

Das in dieser Ausgabe getestete Off-Road-Spektakel hat zwar seine unbestrittenen Schwächen, ist aufgrund mangelnder Konkurrenz aber ein nahezu



einzigartiges Spiel. Falls Sie bereits alle standardmäßigen Autos erspielt haben, sollten Sie die Pisten einmal in zwei ungewöhnlicheren Vehikeln unsicher machen.

■ Schulbus

Wollen Sie die schlammigen Pisten in einem waschechten Schulbus unsicher machen, starten Sie entweder ein Einzelrennen oder eine Welttour und klicken sich durch alle nachfolgenden



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

Bildschirme, bis Sie bei der Getriebeauswahl angelangt sind. Hier geben Sie bei gedrückter SELECT-Taste die Kombination L1, HOCH, L2, RUNTER, RUNTER, L2, L2 und R2 ein. Nun sitzen Sie im nächsten Rennen nicht in der zuvor gewählten Karosse, sondern in einem US-amerikanischen Schulbus.

■ Eismann

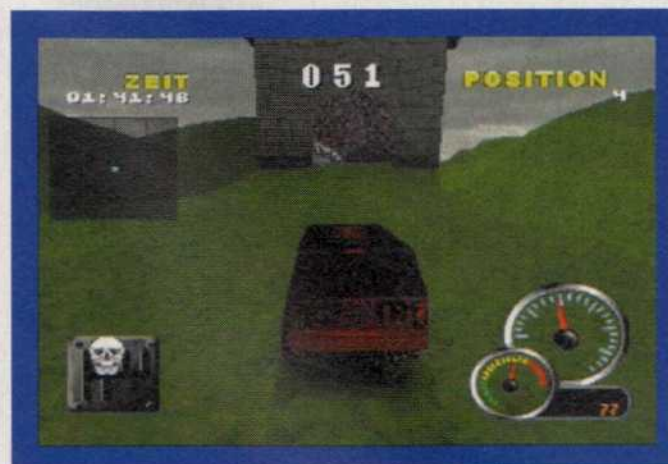
Ein weiteres Bonusauto schalten Sie frei, indem Sie wie oben fortfahren und im Getriebeauswahlbildschirm bei gedrückter SELECT-Taste die Tastenkombination R2, L2, L2, RUNTER, RUNTER, L2, L2 und R1 eingeben. Bei erfolgreicher Eingabe dürfen Sie die Kurse als Fahrer eines Eiswagens unsicher machen. Guten Appetit!



■ Schwarzer Truck

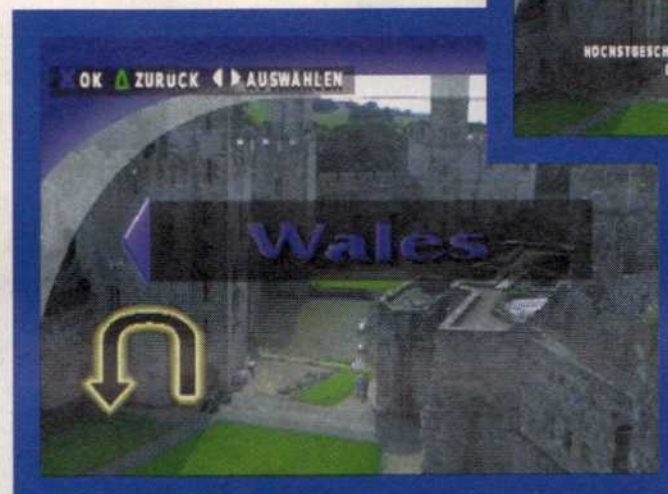
Das dritte versteckte Automobil ist ein martialischer, schwarzer Truck. Um dieses abartige Gefährt freizuschalten, starten Sie entweder ein Einzelrennen oder eine Welttour und klicken sich durch alle nachfolgenden Bildschirme, bis Sie bei der Getrie-

beauswahl angelangt sind. Hier geben Sie bei gedrückter SELECT-Taste die Kombination R1, L2, L2, RUNTER, RUNTER, HOCH, L2 und L1 ein.



■ Alle Autos und Kurse

Um auch ohne langwierige Fahrversuche alle Kurse und natürlich auch alle Automobile freizuschalten, geben Sie im Hauptmenü (Auswahl Einzelrennen, Welttour und Optionen) bei gedrückter SELECT-Taste die Kombination L1, LINKS, L2, RECHTS, L2, LINKS, L1 und L1 ein. Nun stehen all die coolen – und vor allem teuren – Autos sowie die spiegelverkehrten Kurse zur schnellen Auswahl für Sie bereit.



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



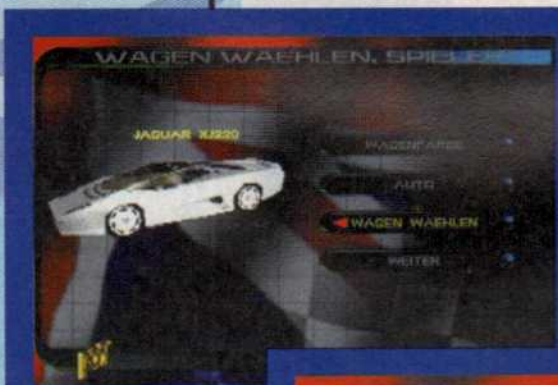
Cheats ...TOP SECRET...TOP SECRET...

Alle Cheats
100%
getestet

TOCA 2



Nachdem wir Ihnen in der letzten Ausgabe im Rahmen der Oldie-Cheats zahlreiche witzige TOCA-Paßwörter verraten haben, ist nun die zweite Version des Realo-Racers dran. Beachten Sie bitte, daß alle Paßwörter im Einzelspielermodus eingegeben werden müssen und ein gesprochenes "Cheatmodus aktiviert" die erfolgreiche Eingabe kennzeichnet. Um einen der Cheats zu deaktivieren, geben Sie das entsprechende Paßwort erneut ein. Auch hier meldet sich der Sprecher mit "Cheatmodus deaktiviert" zu Wort.



■ Alle Autos

Falls Sie bereits zu Beginn Ihrer Karriere über alle 15 Automobile verfügen wollen, geben Sie als Fahrernamen MECHANIC ein. Nun dür-



fen Sie in solchen Boliden wie beispielsweise dem Jaguar XJ220, TVR Speed 12 oder Lister Storm Platz nehmen.

■ Alle Strecken

Die nach dem Wagencheat wohl wichtigste Schummerei dreht sich um die Freischaltung aller 17 Strecken. Um dies zu erreichen, geben Sie als Fahrernamen BIGLEY ein. Von diesem Zeitpunkt an dürfen Sie folgende Strecken unsicher machen: Downtown USA, Loch Ranoch, Kastl



(Bavaria), Alpine Climb, Donington Grand Prix, Oulton Park International, Teststrecke Kurz, Teststrecke Lang und Teststrecke Oval.

■ Kampfmodus

Im Herausforderungsmodus steht Ihnen normalerweise nur eine einzige Spielvariante zur Verfügung. Um hier den sogenannten Kampfmodus, bei dem Ihnen Fahrzeuge auf der Rennstrecke entgegenkommen, freizuschalten, geben Sie als Paßwort BANG-BANG ein.



■ Kaputt

Das Rennspiel beeindruckt durch den unglaublich hohen Realismusgehalt, der sich auch an den sichtbaren Fahrzeugschäden ablesen läßt. Um es hier auf die Spitze zu treiben, müssen Sie den Fahrernamen DUBBED eingeben. Von nun an fliegen Ihnen selbst bei den leichtesten Berührungen Fahrzeugteile um die Ohren.



■ Keine Anziehung

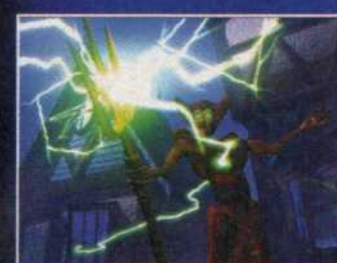
Der beliebte Gravitations-Cheat darf auch im zweiten Teil nicht fehlen. Um Ihre Fahrzeuge nach einem Crash wild durch die Lüfte fliegen zu lassen, geben Sie das Paßwort LUNAR ein.



TOT ODER UNTOT, DAS IST HIER DIE FRAGE. MEDIEVIL. AB 9. 10.



... ein spielerischer Hochgenuß."
(MegaFun 10/98)



Befreien Sie das Land Gallowmere
vom Hexer Zarok.



DUAL SHOCK™

Hamlet ist out.
MediEvil ist in: dämo-
nisch gute Grafik,
schrecklich schöne
Sounds, schaurige Dual
Shock Effects, unterir-
disch schwarzer Humor.
Ab 9. 10. im Handel.
MediEvil. Exklusiv für
PlayStation.

PlayStation-Hotline:

01 90/578 578 (1.21 DM/Min.)

www.playstation-europe.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.

MediEvil © 1997 Sony Computer Entertainment (a division of SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD). All Rights Reserved. Developed and published by Sony Computer Entertainment Europe.

⊗ Cheats ...TOP SECRET...TOP SECRET.

**Alle Cheats
100%
getestet**

■ Speedy

Wollen Sie einen kleinen Geschwindigkeitsvorsprung gegenüber den Konkurrenten herausholen, geben Sie das Paßwort FASTBOY ein. Nun erreichen Ihre Boliden Spitzengeschwindigkeiten von bis zu 250 km/h.



■ Micro Machines

Codemasters ist scheinbar sehr stolz auf den Multiplayer-Hit *Micro Machines V3*. Wie sonst ist es zu erklären, daß auch bei *TOCA 2* eine Vogelperspektive zur Auswahl steht? Um diese zu aktivieren, geben Sie das Paßwort MINICARS ein.



■ Unsichtbar

Falls Sie die Strecken in nahezu unsichtbaren Autos unsicher machen wollen, geben Sie das Paßwort JUSTFEET als Spielernamen ein. Wie es der Code schon vermuten läßt, besteht Ihr fahrbarer Untersatz lediglich aus den Reifen.



■ Berg und Tal

Um die Strecken ein wenig abwechslungsreicher zu gestalten, sollten Sie ELASTIC als Fahrernamen eingeben. Dieser Cheat ändert die ansonsten flachen Rennstrecken in hügelige Berg-und-Tal-Bahnen, die an die Straßen von San Francisco erinnern.



■ Billard

Falls Sie die Kollisionen ein wenig spektakulärer gestalten möchten, geben Sie das Paßwort BCASTLE ein. Von nun an sollten sich die Fahrzeuge nach einem Zusammenstoß wie wildgewordene Kreisel drehen.



NFL Gameday '99

Wie nicht anders zu erwarten war, sind auch in Sonys aktuellster Footballsimulation jede Menge coole Features versteckt. Um diese zu aktivieren, geben Sie einen der folgenden Codes im Menü "Easter Egg" ein.

■ Spaßiges

Big Balls: Großer Football

Big Hits: Die Geräuschkulisse wird verstärkt

Blinders: Regelverstöße werden nicht geahndet

Bunyon: Alle Spieler sind riesengroß

Coffee Break: Die Spielgeschwindigkeit ändert sich

CPU Scores: Die CPU-Spieler sind um ein Vielfaches schneller

CPU Stuffs: Die CPU-Offensive besticht durch ihre enorme Stärke und die Geschwindigkeit

Credits: Werfen Sie einen kleinen Blick auf die Credits

Davis: Die Running Backs sind außerordentlich schnell

Euro League: Alle Spieler haben plötzlich europäische Nachnamen

. TOP SECRET...TOP SECRET...TOP S

Even Teams: Alle Spieler haben die gleichen Eigenschaftswerte

Flea Circus: Alle Spieler sind winzig

GD Challenge: Ein neuer Schwierigkeitsgrad ist anwählbar

Grudge Match: Neue Grafiken (Endzonen sind rot, Touchdown-Zonen sind kariert)

Hangtime: Punts sind weitaus länger in der Luft

Bobo: Alle Spieler sind miteinander verwandt und heißen Bobo

Hot Shot: Die CPU-Spieler bejubeln jeden Punkt wie den Gewinn des Superbowls

Invisible: Alle Spieler sind unsichtbar

Mind Reader Der CPU-Gegner kennt Ihre gewählten Spielzüge im Voraus

Playing Cards: Die Spieler sind zwei- anstatt dreidimensional

Pole Axe: Die Arme der Spieler sind ein wenig modifiziert

Pop Warner: Die Spieler sind kleiner und viel schneller

Presidents: Die Nachnamen der Spieler erinnern an die Namen von US-Präsidenten

Prime Time: Die CPU-Mannschaften spielen einen überirdisch guten Football

Puppets: Die Spieler hängen an roten Fäden und sehen aus wie Marionetten

Rocket Man: Der ballführende Spieler geht ab wie eine Rakete

Slideshow: Nach dem Spiel werden Sie durch einen Cheerleader-Auftritt verwöhnt

Sports: Die Spielernachnamen werden durch die Namen aus den Credits ausgetauscht

Stamina: Die Kondition der Spieler wird um ein Vielfaches erhöht

Steel Leg: Der Field Goal Spezialist trifft nun auch aus über 50 Yards Entfernung

Stickem: Die Receiver fangen jeden Ball – kein Wunder bei den Händen

Swimmers: Die typische Swim-Bewegung der Angreifer ist viel wirkungsvoller

Weak: Die Spieler werden viel schneller müde

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.

„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 11/89

**GOLD
PLAYER**



GAMEBUSTER/ X-PLORER-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.

Gran Turismo (PAL)

Angesichts der zahlreichen Hilferufe, die uns per Post, Fax und E-mail erreichen, scheint es immer noch Probleme zu geben, die Gamebuster/XPloder-Codes einzugeben. Um auch Ihnen die Freischaltung aller Goodies zu ermöglichen, verraten wir Ihnen die richtige Vorgehensweise. Und das sowohl für die deutsche PAL- als auch die US-amerikanische NTSC-Version.

aktivieren Sie Haupt- und Geldcode, starten das Spiel und klicken in der GT-Stadtkarte auf das Icon Ausgangspunkt. Um nun 100 000 000 Credits zu besitzen, drücken Sie auf die Select-Taste und speichern ab.

■ Hauptcode (GT Modus)

Hauptcode: D001 3A32 0002

Dieser Code muß immer zusammen mit den folgenden GT-Modus-Codes eingegeben werden.

■ B Lizenz Gold

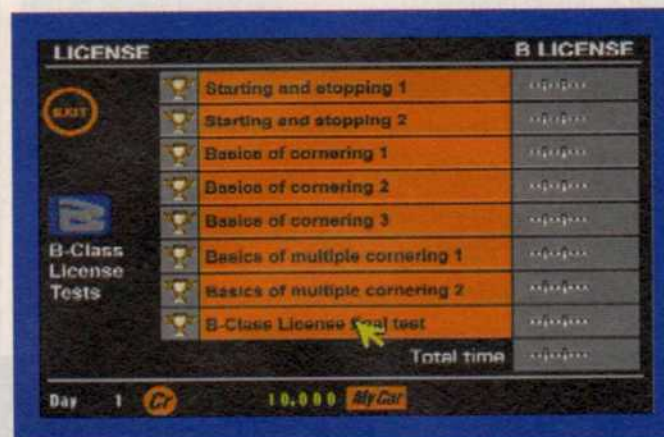
B Lizenz (alle Prüfungen Gold):

8009 E3C4 0303
8009 E3C6 0303
8009 E3C8 0303
8009 E3CA 0303



Gran Turismo Modus

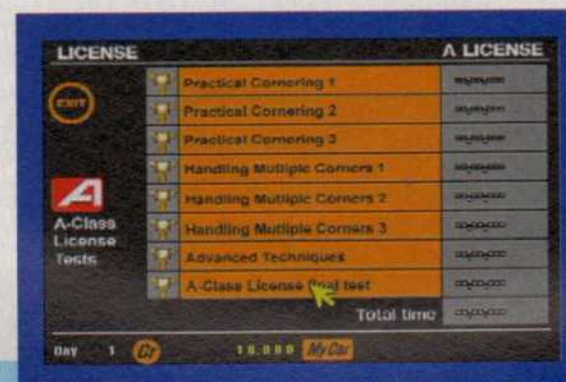
Um alle Lizenzen, Goldpokale und 100 000 000 Credits zu ergattern, aktivieren Sie zunächst den Haupt- und die drei Lizenzcodes. Starten Sie ein Spiel und speichern Sie sofort ab. Als nächstes aktivieren Sie Haupt- und die beiden Ligacodes (GT Liga und Spezial Event). Auch hier wird anschließend gestartet und sofort gespeichert. Zum Abschluß



■ A Lizenz Gold

A Lizenz (alle Prüfungen Gold):

8009 E3CC 0303
8009 E3CE 0303
8009 E3D0 0303
8009 E3D2 0303





**YOUR
IMPORTANT
DEALER**



SONIC ADVENTURE
Januar 1999



0221-240 88 00

0221-240 88 03 oder 0221-240 00 89

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



PlayStation



PlayStation



PlayStation



ルフェンズイウンセレン
ラデンインホランドアン

0177 - 888 35 33 0170 - 483 22 00



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)
0170 - 483 22 00 (D1)

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

Fachhandelsanfragen erwünscht

Powered by
**Microsoft
Windows CE**



- Dreamcast jp incl. Modem.....799,-
- Controller.....99,90
- Racing Controller.....109,90
- Arcade Stick.....139,90
- Keyboard.....109,90
- VMS Memory Card.....59,90
- VMS Godzilla.....79,90
- Blue Stinger (Action-Adventure).....79,90
- D2 (Horror-Adventure).....179,90
- Daytona 2 (Race).....179,90
- Evolution (Rollenspiel).....179,90
- Godzilla Generations (Action).....179,90
- Ghost Force (3D-Shooter).....159,90
- Incoming (Shooter).....159,90
- July (Adventure).....149,90
- Monaco GP (Race).....179,90
- Pen Pen Tri-Axion (Race).....159,90
- Seventh Cross (Adventure).....169,90
- Sonic Adventure (3D-Adventure).....179,90
- Super GT (Race).....179,90
- Streetfighter II (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
- camouflage green
- camouflage blue
- marble blue

- Netzteill(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, Blast Corps.....je 49,90
- Mission Impossible.....119,90
- Turk 2 (engl. PAL).....109,90
- Zelda 64 (Adventure).....99,90
- Shaker Pack incl. Memory.....19,90
- Star Wars Rouge Squadron.....109,90
- Speichererweiterung 4MB.....69,90
- 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!

*Wir liefern versandkostenfrei zzgl. 5DM 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 Joyboard (Namco).....109,90
- Controller (Sony) schwarz, weiß.....29,90
- Controller DualShock (Sony) grau.....59,90
- Controller DualShock (Sony) schwarz, weiß.....69,90
- Controller DualShock (Sony) grün, blau.....69,90
- Controller Digi-DualShock (Hori) blau/grün/klar.....49,90
- Controller "Beatmania".....109,90
- Controller NeGoon (grau, schwarz).....89,90
- Controller JogCon (Namco).....99,90
- CD-Case + Mickey's Wild Adv. oder Herkules.....49,90
- CD-Case + Crash II od. V-Rally od. Toca.....49,90
- Guncon.....89,90
- Memory Card 1MEG (EXONY).....19,90
- Memory Card 1MEG (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
- X-ploder Pro (Cheat Cartidge).....149,90
- Umbau (jplus) in Verbindung mit Software.....50,00
- Umbau-Upgrade (jplus).....49,90



- 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).....109,90
- Bombberman World (Action).....89,90
- Box Champions (..).....99,90
- Brave Fencer Musashi us (Action-RPG).....139,90
- Breath of Fire 3 (Rollenspiel).....99,90
- Breath of Fire 3 Ltd.Ed. (Drachen 15cm.Pin.).....139,90
- Bust-a-Groove (Dance-Action).....89,90
- 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
- Deep Blue (Adventure).....99,90
- Fila 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
- Kensei (fighting).....99,90

- Lunar: the Silverstar us (RPG-ab 8.Nov.).....159,90
- Mediaval (3D-Adventure).....99,90
- Metal Gear Solid engl. PAL-Version (Adv).....119,90
- Original Zippo* with Cigarettecase.....299,00
- Chronograph* 599,- (*ltd. auf 1000 Stück weltweit)
- Baseballcaps.....59,90
- Soundtrack.....89,90
- Calendar 1999 50x75cm.....49,90
- Pins.....19,90
- Hintbook.....39,90

- Metal Gear Solid dt. (Adventure).....109,90
- Music (Musik-Editor).....99,90
- NHL '99 (Eishockey).....99,90
- Ninja (Adventure).....109,90
- Parasite Eve us (Adventure).....129,90
- Premier Manager '99 (Fußball-Manager).....99,90
- R-Types (Shooter).....99,90
- Resident Evil D.C us (Dual Shock).....59,90
- Rival School (Fighting).....99,90
- Rockman Legends (Action).....129,90
- Rogue Trip (Strategie).....99,90
- Small Soldiers (Action).....99,90
- Soul Reaver (Adventure).....109,90
- Spyro the Dragon (3D-Adventure).....99,90
- Streetfighter Collection (2D-Fighting).....99,90
- Tekken III (3D-Fighting + Keyring).....109,90
- Test Drive 4x4 (Offroad-Race).....99,90
- Test Drive 5 (Race).....99,90
- Theme Hospital (Simulation).....99,90
- Toca 2 (Touristenwagenrennen).....89,90
- Tomb Raider III (3D-Adventure).....99,90
- Virus (Action).....99,90
- 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
- El Hazard Vol. 1-2 (dt).....je 39,90
- 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 Hokkenden Vol.1-4.....je 49,90



MERCHANDISE

Actionfiguren
Caps
Sweater
T-Shirts



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

Alle Cheats
100%
getestet

■ A International Lizenz Gold



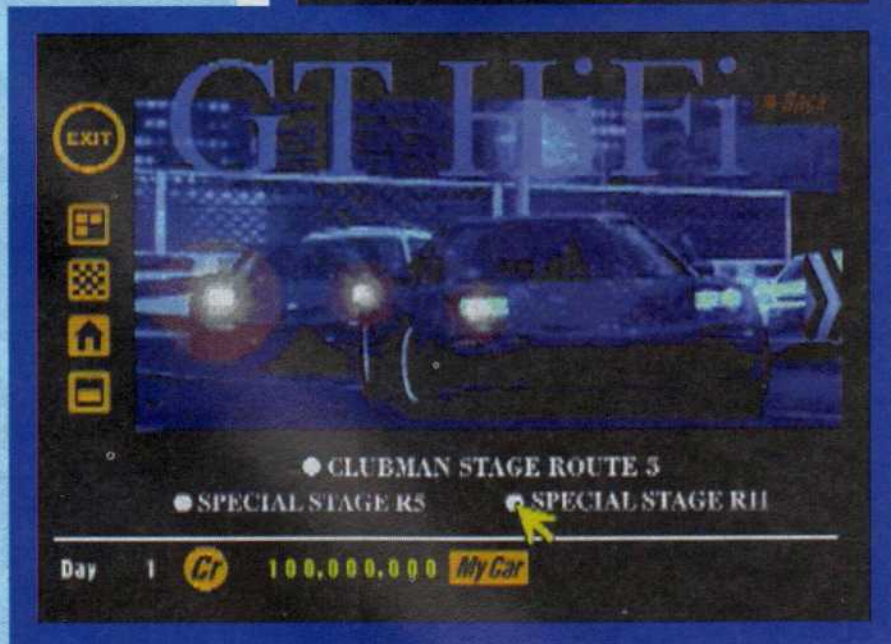
A International Lizenz (alle Prüfungen Gold):

8009 E3D4 0303
8009 E3D6 0303
8009 E3D8 0303
8009 E3DA 0303

■ GTLiga Gold

GT Liga (alle Rennen gewonnen):

8009 F8DC 0101
8009 F8DE 0101



■ Special Event Gold

Special Event (alle Rennen gewonnen):



8009 F8E0 0101
8009 F8E2 0101
8009 F8E4 0101
8009 F8EA 0101
8009 F8EC 0101
8009 F8EE 0101
8009 F8F0 0101

■ 100 000 000 Credits

100 000 000 Credits:

D009 AADE 0001
8009 B874 E100
D009 AADE 0001
8009 B876 05F5



Arcade Modus

Haben Sie alle GT-Features freigeschaltet, ist der Arcade Modus an der Reihe. Aktivieren Sie alle Codes, starten Sie das Spiel und speichern Sie sofort ab (auf einem anderen Speicherplatz!). Nun sind alle Goodies (versteckte Autos, HIFI-Mode und Abspann) freigeschaltet.

■ Arcade Modus

Highspeed Ring A: 3008 1B48 0004
Highspeed Ring B: 3008 1B49 0004



Highspeed Ring C: 3008 1B4A 0004
Trial Mountain A: 3008 1B4C 0004
Trial Mountain B: 3008 1B4D 0004
Trial Mountain C: 3008 1B4E 0004
Grand Valley East A: 3008 1B50 0004
Grand Valley East B: 3008 1B51 0004
Grand Valley East C: 3008 1B52 0004



Clubman Stage 5 A:	3008 1B54 0004
Clubman Stage 5 B:	3008 1B55 0004
Clubman Stage 5 C:	3008 1B56 0004
Autumn Ring A:	3008 1B58 0004
Autumn Ring B:	3008 1B59 0004
Autumn Ring C:	3008 1B5A 0004
Deep Forest A:	3008 1B5C 0004
Deep Forest B:	3008 1B5D 0004
Deep Forest C:	3008 1B5E 0004

SS R5 A:	3008 1B60 0004
SS R5 B:	3008 1B61 0004
SS R5 C:	3008 1B62 0004
Grand Valley Speedway A:	3008 1B64 0004
Grand Valley Speedway B:	3008 1B65 0004
Grand Valley Speedway C:	3008 1B66 0004

Gran Turismo (US-NTSC)

Auch hier gilt folgende Faustregel: Im GT-Modus muß der Mastercode immer aktiviert werden. Das Geld erhalten Sie mit einem Druck auf die Select-Taste (im Bildschirm Home).

Mastercode (GT Modus)

Mastercode (Gran Turismo Modus):

D000E200 0002

B Lizenz

B 1 Gold:	3009E3B4 0003
B 2 Gold:	3009E3B5 0003
B 3 Gold:	3009E3B6 0003
B 4 Gold:	3009E3B7 0003
B 5 Gold:	3009E3B8 0003
B 6 Gold:	3009E3B9 0003
B 7 Gold:	3009E3BA 0003
B 8 Gold:	3009E3BB 0003

A Lizenz

A 1 Gold:	3009E3BC 0003
A 2 Gold:	3009E3BD 0003
A 3 Gold:	3009E3BE 0003
A 4 Gold:	3009E3BF 0003
A 5 Gold:	3009E3C0 0003
A 6 Gold:	3009E3C1 0003
A 7 Gold:	3009E3C2 0003
A 8 Gold:	3009E3C3 0003

A International Lizenz

A International 1 Gold:	3009E3C4 0003
A International 2 Gold:	3009E3C5 0003
A International 3 Gold:	3009E3C6 0003
A International 4 Gold:	3009E3C7 0003
A International 5 Gold:	3009E3C8 0003
A International 6 Gold:	3009E3C9 0003
A International 7 Gold:	3009E3CA 0003
A International 8 Gold:	3009E3CB 0003

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

Komplettlösungen

für viele Video- und Computerspiele

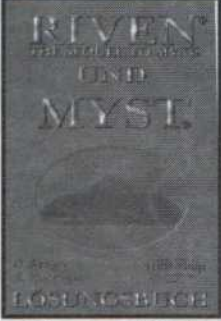
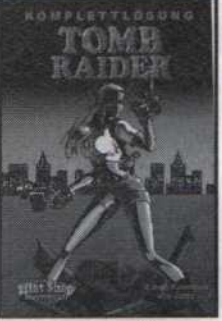
Bestellannahme: Mo. bis Fr. von 10 - 13:30 Uhr und 14 - 18 Uhr

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

Versandkosten (Inland):
Nachnahme 11 DM / Vorkasse 4 DM
Versandkosten (Ausland): Vorkasse 12 DM

Fordern Sie die Gesamtliste an



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

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

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

Alien Trilogy Alone in the Dark 1 - 3 Alundra (19,80) Atlantis - Das sagenhafte Ab. Baphomets 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 Grim Fandango (19,95) 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 Might & Magic 6 (19,95) Monkey Island 1 bis 3 Oddworld: Abe's Oddysee	O.D.T. (19,95) Phantasmagoria 1 Resident Evil (14,80 / 19,80) Riddle of Master Lu Riven und Myst (14,80) 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) Tomb Raider 3 (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
---	--

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...

Endlich können Sie

Sony® PlayStation™ oder

Nintendo™ oder

Sega® Dreamcast™

auf Ihrem

COMPUTERMONITOR spielen !

179,99 DM

IDEAL FÜR

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

Tel. 030 - 399 918 - 0

Fax 030 - 399 031 57

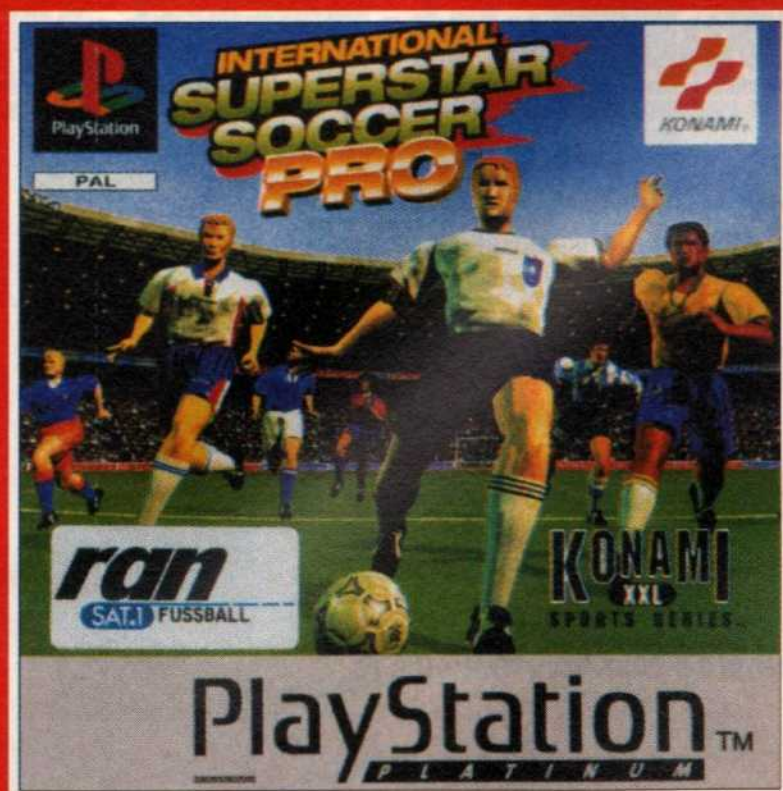
<http://www.infopool.com>



ACTIVATED



Mach mal Krach.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO PLATINUM

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.



INTERNATIONAL TRACK & FIELD PLATINUM

Die einzigartige Leichtathletik-Simulation gibt es jetzt als Platinum Edition. Atemberaubende Grafik und Animationen, 10 Disziplinen und 4-Spieler-Modus sorgen für spannende Olympiapartien bis zum Morgengrauen.

je Spiel

49.-



MUSIC

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



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.

je Spiel

89.-

MediaMarkt

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



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

Arcademodus

High Speed Ring A:	300816D8 0004
High Speed Ring B:	300816D9 0004
High Speed Ring C:	300816DA 0004
Trial Mountain A:	300816DC 0004
Trial Mountain B:	300816DD 0004
Trial Mountain C:	300816DE 0004
Grand Valley A:	300816E0 0004
Grand Valley B:	300816E1 0004
Grand Valley C:	300816E2 0004
Clubman Stage 5 A:	300816E4 0004
Clubman Stage 5 B:	300816E5 0004
Clubman Stage 5 C:	300816E6 0004
Autumn Ring A:	300816E8 0004
Autumn Ring B:	300816E9 0004
Autumn Ring C:	300816EA 0004
Deep Forest A:	300816EC 0004
Deep Forest B:	300816ED 0004
Deep Forest C:	300816EE 0004
SS R5 A:	300816F0 0004
SS R5 B:	300816F1 0004
SS R5 C:	300816F2 0004
Grand Valley Speedway A:	300816F4 0004
Grand Valley Speedway B:	300816F5 0004
Grand Valley Speedway C:	300816F6 0004

TOCA 2

Allgemeines

Besseres Fahrzeughandling:	8655 58c6 5959
Alle Schwierigkeitsstufen sind freigeschaltet:	8655 58d2 5959
Bessere Beschleunigung:	3655 58ce 5959

Herausforderungsmodus

Kampfmodus ist freigeschaltet:	3655 58d4 5959
Alle Bonus Tracks sind freigeschaltet:	8655 58B8 504F 8655 58B6 504F
Ein Rennen dauert nur eine Runde:	8664 cf9c 59b6
Kollisionen sind deaktiviert:	86613d24 595a
Sie belegen immer den ersten Platz:	3664 cfa5 5959
Der Timer ist gestoppt:	7666 6FD6 959F 7661 52B0 995A 8661 BEB0 6C33
Immer erster Platz in der Teammeisterschaft:	8664 ca0c 595f
Viele Punkte in der Teammeisterschaft:	8661 09f8 604f

Einzelrennen und Zeitfahren

Alle Kurse sind freigeschaltet:	3655 58C3 5959
Alle Automobile sind freigeschaltet:	3655 58C2 5959

Micro-Machines-Kameraperspektive ist aktiviert:

3655 58C8 5959

Unglaubliche Kollisionen:

3655 58CC 5959

Haarsträubende Unfälle:

3655 58cb 5959

Die Horizonte sind ein wenig verwaschen:

3655 58D0 5959

Die Fahrzeuge sind unsichtbar (bis auf die Reifen):

3655 58CF 5959

Die Streckenobjekte sind doppelt so hoch:

3655 58CA 5959

Geringe Gravitationskräfte:

3655 58c9 5959

Victory Boxing 2

Allgemeines

Unendlich viel Energie (Spieler 1):

8659 7682 7EA0

8659 7684 7EA0

Unendlich viel Zeit:

365B CED2 59C3

Ridge Racer Type 4 (JAP)

Allgemeines

Spezialmodus Extra Trial ist freigeschaltet:

800F 3754 0001

Spezialmodus Extra Trial ist geschafft:

800F 375C 0101

800F 375E 0101

Alle Kurse sind freigeschaltet:

800F 370C FFFF

300F 3754 0001

800F 3758 0101

800F 375A 0101

Alle Autos Dig Racing Team

800F 3710 FFFF

800F 3712 FFFF

800F 3714 FFFF

800F 3716 FFFF

800F 3718 FFFF

800F 371A FFFF

800F 371C FFFF

800F 371E FFFF

Alle Autos Micro Mouse Mappy Team

800F 3720 FFFF

800F 3722 FFFF

800F 3724 FFFF

800F 3726 FFFF

800F 3728 FFFF

800F 372A FFFF

800F 372C FFFF

800F 372E FFFF

■ Alle Autos Pac Racing Club Team

800F 3730 FFFF
800F 3732 FFFF
800F 3734 FFFF
800F 3736 FFFF
800F 3738 FFFF
800F 373A FFFF
800F 373C FFFF
800F 373E FFFF

■ Alle Autos Team Solvalou

800F 3740 FFFF
800F 3742 FFFF
800F 3744 FFFF
800F 3746 FFFF
800F 3748 FFFF
800F 374A FFFF
800F 374C FFFF
800F 374E FFFF

Asteroids

■ Unendlich viele Leben

Unendlich viele Leben (Spieler 1):
8011 3C34 0063
Unendlich viele Leben (Spieler 2):
8011 3C38 0063

Cool Boards 3

■ Allgemeines

Sie belegen immer den ersten Platz:
865d 1a34 595a
Sie haben stolze 60000 Punkte:
865d 013c 43ba
Alle Fahrer sind freigeschaltet:
965f 2ef4 5963
865f 2ef4 596b
Alle Alpineboards sind freigeschaltet:
965f 3638 4f5a
865f 3638 595b
Alle Freestyleboards sind freigeschaltet:
965f 3520 4f5a
865f 3520 5964
Alle Freeride-Boards sind freigeschaltet:
965f 3808 4f5a
865f 3808 5964
Alle Boards sind freigeschaltet:
3659 cb96 594f
Sie haben Pokale in den Disziplinen Time und
Trick sowie Total: 3659 cba0 594f
3659 cb9e 594f
3659 cba4 594f
Spiegel- und Hard-Modus sind freigeschaltet:
3659 cb9c 594f
3659 cb9a 594f
Alle Kurse sind freigeschaltet:
365c e794 5955

Alles Banane in Englisch?

Hol' dir **Spot on!**
Damit lernst du
Englisch mit links.

Cooler Stories, starke Themen:

über Stars,
Musik, Film,
Computer, Natur,
Zukunft, Fun,
Freunde auf der
ganzen Welt
und mehr.

Alles aktuell, alles
im **XL-Format**,
alles in Easy English,
mit deutschen
Einführungstexten
und Worterklärungen.

**Mehr verstehen,
leichter lernen.**

Alles Banane?



**Spot on – das neue Jugendmagazin in Englisch.
Ab 13.1.99 alle 14 Tage neu für nur DM 2,80.**

⊗ Cheats ...TOP SECRET...TOP SECRET

Alle Cheats
100%
getestet

Es war einmal...

SEIJO

In dieser Rubrik verraten wir Ihnen **Tips und Tricks** zu älteren Spielen, die entweder im Rahmen der Platinumreihe veröffentlicht wurden, zu den unbestrittenen Klassikern zählen oder durch die Veröffentlichung eines Nachfolgers wieder ins Gespräch gekommen sind. In der aktuellen Ausgabe nehmen wir den Platinumhit **Micro Machines V3** unter die Lupe.

Micro Machines V3

Rennspiele gibt es wie Sand am Meer, über einen Mangel an Fun-Racer brauchen Sie sich auch nicht zu beklagen. Erst wenn es um einen Acht-Spieler-Multiplayermodus geht, wird die Auswahl minimal. Codemasters' olles *Micro Machines V3* gehört dazu und hat aus diesem Grund fast nichts von seiner einstigen Anziehung verloren. Um noch mehr Spaß mit diesem Partyknüller zu haben, sollten Sie unbedingt ein paar der folgenden Cheats ausprobieren.



Spielernamen

Um einen der folgenden Cheats zu aktivieren, geben Sie den entsprechenden Code als Ihren Fahrernamen ein. Ein Sirenenton markiert die richtige Eingabe, und der soeben eingegebene Name verschwindet wieder, damit Sie nun Ihren echten Fahrernamen eintragen können.



■ Neun Leben

Falls Ihnen die drei Leben, die Ihnen im Single-Player-Modus zur Verfügung stehen, nicht ausreichen, geben Sie den Fahrernamen CATLIVES ein. Von nun an verfügt Ihr Charakter über die stattliche Anzahl von insgesamt neun Leben.

■ Drei Leben

Dieser Code hat ähnliche Auswirkungen wie der vorherige, die Unterschiede liegen aber in der Anzahl der Leben sowie dem Spielmodus. Wollen Sie Ihrem Fahrer im Mehrspielermodus drei Leben zukommen lassen, geben Sie als Fahrernamen 3LIVES ein.



■ Alle Kurse

Die Anzahl der im Multiplayermodus anwählbaren Kurse beträgt satte 29. Falls Ihnen diese wirklich enorme Auswahl nicht ausreichen sollte, geben Sie als Fahrernamen GIMMEALL ein. Von nun an stehen Ihnen 14 weitere abgefahrene Rennstrecken zur Verfügung.



Warum zahlen Sie Porto?

-> Lastschrift = Portofrei*

Dreamcast für Traumspieler

Jedes Spiel 159.-
Virtua Fighter 3,
Sega Rally 2, Blue
Stinger, 7th Cross,
Sengoku Turbo,
Sonic Adventure



PC, PlayStation, Nintendo 64, Dreamcast

Ladenlokal

Am Stadtgraben 50
Im Pavillion 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-Gerät 245.-
Multi-PSX (JP/US) 299.-
Umbauchip (JP/US) 39.-
Umbau v. CROSS 69.-

Pad in Farbe
19.-

Infrarot Pads 2 Stück
69.-

Multi Tap
69.-

Mouse + Pad
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.-
Dual Shock Verl. 19.-

PSX Software

Fun & Sport-Spiele

Allstar Tennis 99 89.-
Big Air 89.-
Blood Lines (Tribal) 79.-
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.-
X-Game Pro Boarders 89.-

Adventures & Rollenspiele

Atlantis 89.-
Blaze 'n' Blade 89.-
Breath of Fire 3 89.-
+ T-Shirt + Pin + Drache 109.-
Dreams 84.-
Final Fantasy 7 99.-
Granstream Saga 79.-
Medi Evil 89.-
Wild Arms 79.-

Geschicklichkeitsspiele

Devil Dice 79.-
Music 89.-
Pro Pinball Big Race 89.-
Pro Pinball Timeshock 59.-
Spice World 49.-

Action-Games

5th Element 89.-
Akuji - The Heartless 94.-
Apocalypse 89.-
Eliminator 89.-
Kingsley 89.-
Ninja 89.-
O.D.T. - Or Die Trying 89.-
Point Blank 84.-
Retro Force 89.-
Rogue Trip 84.-
Sentinel 2 89.-
Soul Reaver 94.-
Tenchu 89.-
Tomb Raider 3 94.-
Virus 89.-

PSX Hardware

Dual Shock
59.-

neGcon Pad
79.-

V3 Shock
139.-

Mad Catz
139.-

XPLODER 79.-
Antennenweiche 29.-
PSX-Tragetaste 69.-
+ Controller + Memory

Namco Stick
99.-

ASCII Stick
89.-

JogCon Joypad
99.-

Dominator Joystick
59.-

Analog Stick
109.-

PSX Software

Racing-Games

C3 Racing 79.-
Colin McRae Rally 89.-
Formel 1 '98 99.-
Gran Turismo 89.-
Moto Racer 2 89.-
Motor Mash 39.-
Nascar 99 89.-
Need for Speed 3 89.-
Powerboat Racing 49.-
Racing Simulation 2 89.-
Rollcage 89.-
Running Wild 79.-
San Francisco Rush 65.-
Test Drive 4 x 4 89.-
Test Drive 5 89.-
TOCA 2 89.-

Beat'em Up

Dynasty Warriors 74.-
Rival School 84.-
Tai Fu 89.-
Tekken 3 99.-

Strategiespiele

C & C 2 Gegenschlag 84.-
Constructor + Memory 94.-
Future Cop LAPD 2100 89.-
Global Domination 89.-
KKND 2 - Krossfire 89.-
Theme Hospital 89.-
Ubik 84.-
War Games 89.-
Warzone 2100 89.-

Flug-Action

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

Jump'n Run

A Bugs Life 89.-
Asterix 89.-
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:

A Bug's Life

Nach dem Film, nun das "Ameisen"-Spiel.
Der Aufstand eines Insekts in 3D.

nur

89.-

Soul Reaver

Zeit zum Gruseln: Legacy of Kain 2!
Vampire, Zombies und viel Blut.

nur

94.-

Top-Angebote

Alundra 69.-
Fighting Force 49.-
Formel 1 '97 59.-
G-Police 49.-

Newman Haas Racin' 49.-
Pocket Fighter 49.-
Streetfighter Collect. 49.-
Tomb Raider 2 69.-

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

Platinum Edition 2
Hercules, Mickey's Adventures,
Forsaken, Wipe Out 2097, Croc,
Tekken 2, Oddworld
je nur 49.-

Platinum Edition 3
Air Combat, Destruction Derby
2, Crash Bandicoot, Grand Theft
Auto, Micro Machines
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
XMen vs Street Fighter, Blast
Radius, Formel 1, MDK+Sound-
track, NBA Live 96
je nur 39.-

Die Top-Hits

Devil Dice
79.-

Warzone 2100
89.-

Wild Arms
79.-

Racing Sim. 2
89.-

Akuji
94.-

Granstr. SAGA
89.-

TAI FU
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. 12.- DM, bei Lastschrift mit Kreditkarte ab 2 lieferbaren Artikeln Porto- 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!



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

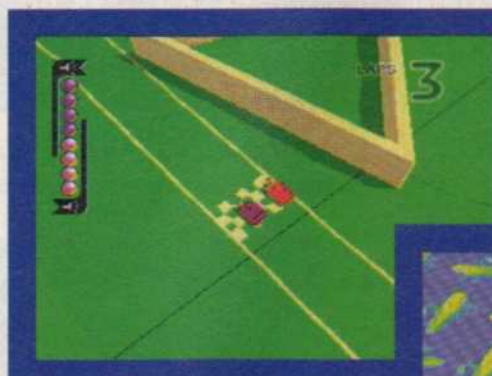
Alle Cheats 100% getestet

■ Nur Panzer!

Da die Panzer bereits zu Beginn des Spiels über eine Waffe verfügen, wäre es doch ganz nett, alle Kurse der Multiplayervariante mit Kettenfahrzeugen unsicher zu machen.

Dies erreichen Sie, indem Sie als

Fahrernamen den Code TANKS4ME eingeben.



■ Schneefall

Haben Sie eine komplette Rennserie gewonnen, spendieren die Entwickler eine kurze Siegesfeier, in der es buntes Konfetti regnet. Um diese Sequenz den winterlichen Gegebenheiten anzupassen, geben Sie als Fahrernamen WINTER ein und erfreuen sich am Schneetreiben.



Während des Spiels

Im Gegensatz zu den oben vorgestellten Codes, die Sie vor Rennbeginn eingeben, aktivieren Sie die folgenden Cheats während des Rennens. Dazu schalten Sie zunächst durch einen Druck auf START in den Pausenmodus und

geben dann die entsprechende Tastenfolge ein. Ein Piepton zeigt Ihnen die richtige Eingabe an.

■ Seltsame Autos

Wer die diversen Automobile nicht mehr sehen kann, sollte für ein wenig Abwechslung sorgen, indem er die Tastenkombination RUNTER, RUNTER, HOCH, HOCH, RECHTS, RECHTS, LINKS, LINKS eingibt. Nach jeder Eingabe ändert das Fahrzeug sein Aussehen.



■ Doppelte Geschwindigkeit

Falls Sie Schwierigkeiten mit den Fahrkünsten der Gegner haben sollten, müssen Sie die Geschwindigkeit Ihrer

Automobile einfach verdoppeln. Dies erreichen Sie, indem Sie die Tastenfolge QUADRAT, X, KREIS, QUADRAT, DREIECK, X, X, X, X eingeben. Eine erneute Eingabe des Codes deaktiviert diese Hilfestellung.



■ Riesensprünge

Um Ihrem Auto zu spektakulären Sprüngen zu verhelfen, geben Sie die Tastenkombination QUADRAT, RECHTS, RECHTS, RUNTER, HOCH, RUNTER, LINKS, RUNTER, RUNTER ein. Von nun an springt Ihr Fahrzeug doppelt so hoch. Eine erneute Eingabe deaktiviert diesen Cheat.



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
- Achsentausch-Schalter

unverbindl. Preisempf.

DM 69,99



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



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

■ Coole Kamera

Obwohl diese Kameraperspektive nicht besonders gut spielbar ist, sollten Sie die folgende Tastenkombination mal testen: LINKS, RECHTS, QUADRAT, KREIS, LINKS, RECHTS, QUADRAT, KREIS. Um die standardmäßige Kamera wieder zu aktivieren, geben Sie die Tastenfolge erneut ein.

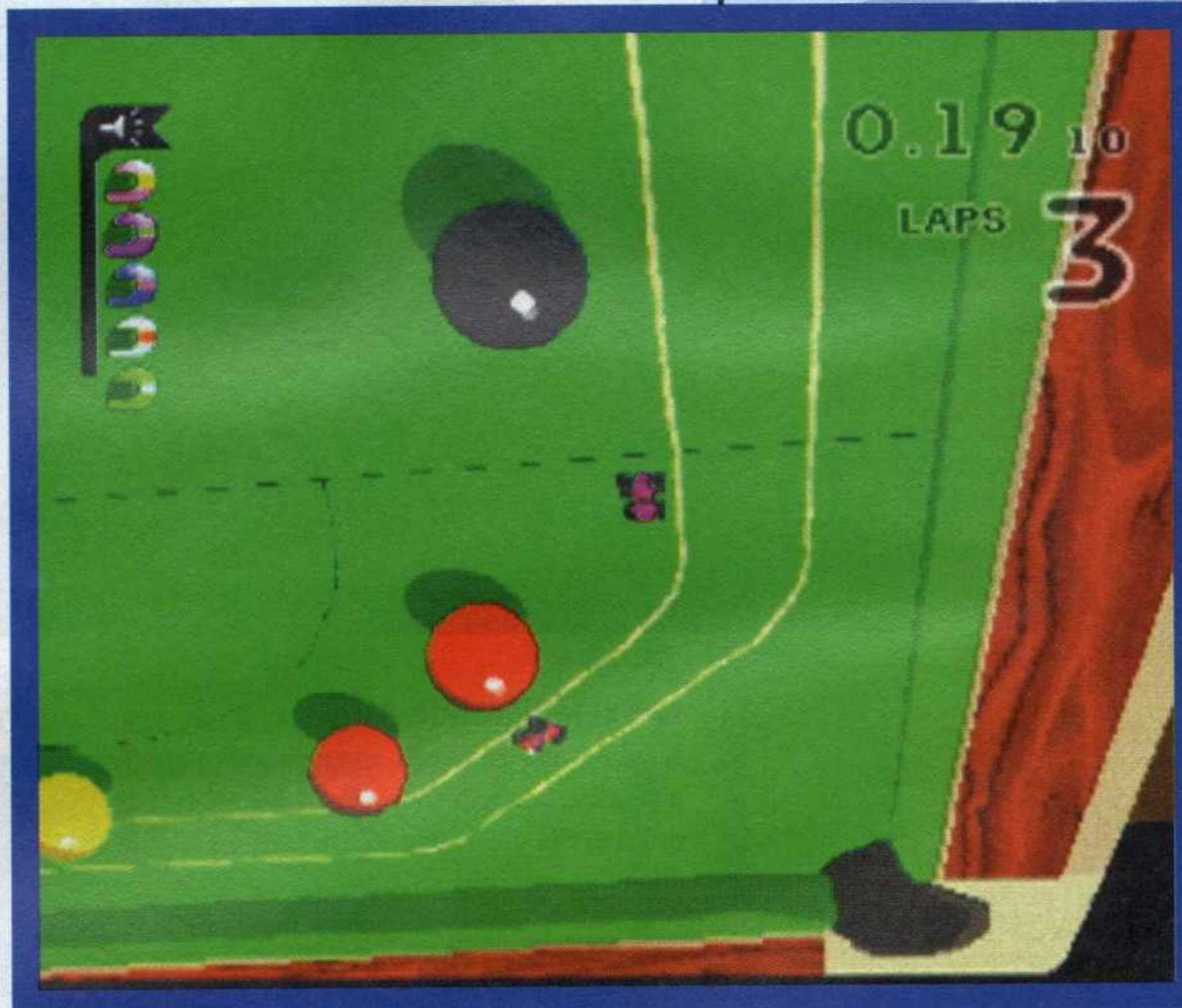


Debug Modus

Auch der Debug Modus wird während des laufenden Spiels aktiviert. Um eine der folgenden Schummelleien einzusetzen, pausieren Sie das Spiel durch einen Druck auf START und geben dann einmal die Tastenfolge QUADRAT, HOCH, RUNTER, RUNTER, QUADRAT, KREIS, KREIS, DREIECK, X ein. Anschließend geben Sie einen der folgenden Cheats ein. Auch hier ertönt ein Signalton zur Bestätigung.

■ Freie Kameraperspektive

Um die Kameraposition nach eigenem Gusto einzustellen, halten Sie SELECT gedrückt und ändern die Ansicht mit dem digitalen Steuerkreuz.



■ Lahme CPU-Gegner

Sind Ihnen die CPU-gesteuerten Fahrzeuge zu schnell, wollen Sie aber nicht auf den Geschwindigkeitscheat zurückgreifen, dann halbieren Sie den Speed der CPU-Gegner doch einfach! Geben Sie hierzu die Tastenkombination KREIS, DREIECK, QUADRAT, X, KREIS, DREIECK, QUADRAT, X ein.



SV 1118A V3 RACING WHEEL PSX

Jedes Rennen ein Genuß

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

unverbindl. Preisempf.

DM 139,99



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

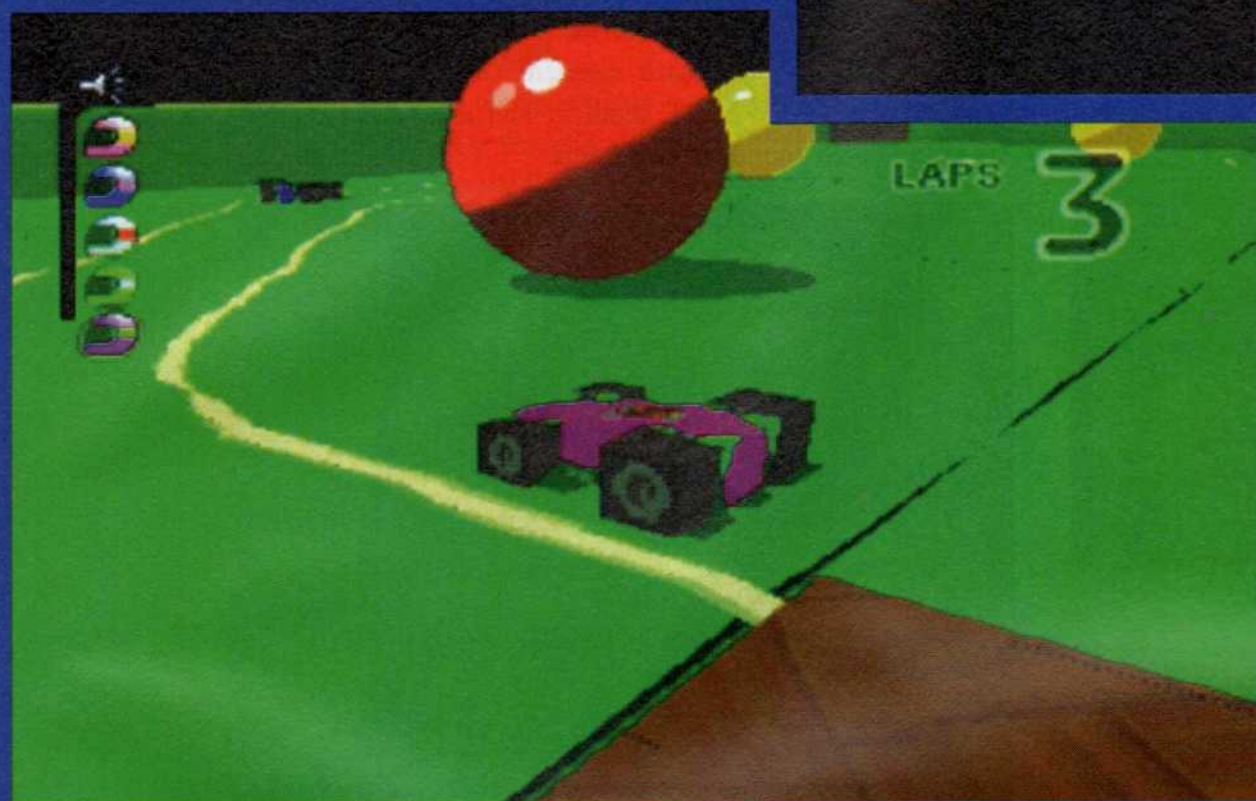
www.interact-europe.de

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

Alle Cheats 100% getestet

■ Zoom

Um das Bildschirmgeschehen ein wenig genauer zu inspizieren, sollten Sie von der versteckten Zoomfunktion Gebrauch machen, die bei gedrückter SELECT-Taste mit den hinteren Zusatztasten L2 und R2 aktiviert wird.



■ Rennen gewinnen

Der mit Abstand wichtigste Cheat des Debug Menüs ist der Siegescode. Um jedes Rennen zu jeder beliebigen Zeit als Sieger zu verlassen, drücken Sie die Tasten SELECT und X gleichzeitig.



■ Alle Rennserien

Obwohl es sich hierbei um keinen Cheat im herkömmlichen Sinne handelt, wollen wir Ihnen nicht vorenthalten, daß Sie als Einzelspieler zuerst die drei Spielmodi Anfänger, Anspruchsvoll und Schwierig gewinnen müssen, bevor die Fortgeschritten-Variante anwählbar wird. Ein Sieg schaltet den Könnernmodus frei. Ist auch dieser erledigt, erwartet Sie noch die Beinhart-Variante.

■ Explodierende Autos

Sinnlos, aber ganz nett anzusehen: Wollen Sie alle an einem Rennen teilnehmenden Autos in die Luft jagen, drücken Sie die Tasten X, DREIECK, KREIS, QUADRAT gleichzeitig.



■ CPU lenkt

Dieser Cheat wendet sich an alle passiven Rennfahrer, die die Steuerung des eigenen Autos in die Hände der CPU legen wollen. Um dies zu erreichen, drücken Sie die Tasten SELECT und QUADRAT gleichzeitig.



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

!!! SONDERPREISE !!!

C&C 1: TIBERIUMKONFLIKT	KD	44,90
CROC	KD	44,90
FORSAKEN	KD	39,90
FRANKREICH 98	KD	44,90
GRAND THEFT AUTO	KD	44,90
HERCULES PLATINUM	KD	44,90
LEMMINGS & OHNO MORE LEMMINGS	KD	44,90
M.D.K.	DA	29,90
MECHWARRIOR 2 PLATINUM	DA	44,90
MICKY'S WILD ADVENTURE	KD	44,90
MICRO MACHINES V3 PLATINUM	KD	44,90
NBA 98	KD	44,90
ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE	KD	44,90
PANDEMONIUM PLATINUM	DA	44,90
PITFALL 3D	KD	49,90
PORSCHE CHALLENGE PLATINUM	DA	44,90
POWERBOAT RACING	KD	39,90
RAYMAN PLATINUM	DA	44,90
RESIDENT EVIL PLATINUM	DA	44,90
SKULL MONKEYS	KD	44,90
TEKKEN 2 PLATINUM	KD	44,90
TOCA - TOURING CAR	KD	44,90
TOMB RAIDER 1	KD	44,90
V-RALLY	KD	44,90

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



PlayStation
DUAL SHOCK™
CONTROLLER
PAL-Version
229,00 DM

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 Groeben Zell
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-PLÖDER CHEAT CARTRIDGE	DA	79,90



[1] Der riesige Roboter auf dem Lava-feld ist ein harter Brocken. [2] Beim Rennen durch das Schachtsystem kommt es auf jede Sekunde an. [3] Gleißend helle Lichtblitze bestätigen die Aufnahme eines Power-Ups. [4] In den Innen- und Außen-Arenen geht es meist ganz schön heiß her.



BROT UND SPIELE

Brot und Spiele im 22. Jahrhundert: Zur Belustigung des Volkes müssen Häftlinge an lebensgefährlichen **Gladiatorenkämpfen** mit Raumschiffen, **Robotern** und mörderischen Fallen teilnehmen. *Michael Schmithäuser*



h

äftling 223307 kauert auf der schmalen Bank in seiner engen Zelle. Während er so über seine Schandtaten vor sich hin grübelt, läßt ihn ein Geräusch von draußen aufhorchen. Als die elektrische Gittertür zur Seite schwingt und zwei schwebende Sicherheitsroboter den riesigen Cryo-Sarg in

die Zelle schieben, weiß Häftling 223307, was die Stunde geschlagen hat. Mit zwei gezielten Betäubungsschüssen wird er niedergestreckt und in den stählernen Behälter verfrachtet. Als er wieder zu sich kommt, ist er im Cockpit eines kleinen Raumgleiters festgeschnallt und fühlt den kalten Stahl eines Steuerknüppels in seinen Händen. Gedämpft dringt von draußen der Jubel von hunderttau-

send Menschen an sein Ohr. Es ist also so weit – jetzt muß Häftling 223307 um die wenigen verbleibenden Minuten seines Lebens kämpfen.

Moderne Gladiatoren

Die Geschichte von Häftling 223307 wird im Render-Intro zum neuen 3D-Shooter *Eliminator* von Psygnosis zum besten gegeben. In der fernen Zukunft haben sich die Regierungen der Erde eine makabre Variante zur Vollstreckung von Todesurteilen ausgedacht: Die Verurteilten werden auf einen fernen Planeten verschifft und müssen dort in riesigen Arenen gegen eine Armada von Geschütztürmen, Kampfro- botern und Mörderdrohnen antreten.

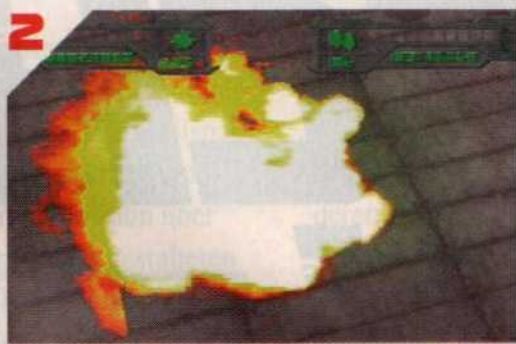
Sie als Spieler schlüpfen in die Haut eines solchen bemitleidenswerten Zeitgenossen und müssen in den ausgedehnten Leveln Ihre Geschicklichkeit und Reaktions-schnelligkeit unter Beweis stellen. Sie bekommen das Geschehen in einer 3D-Perspektive präsentiert, wobei sich die Grafikengine durch



[1] Durchfahrt verboten: Die Energiebarriere erlischt erst, wenn der letzte Gegner im aktuellen Sektor erledigt wurde. [2] Auf der Flucht: Dieser Koloß aus Stahl versucht doch tatsächlich, vor Ihrem Raumschiff auszubüxen.



[1] In einer spektakulären Explosion geht das Leben eines Häftlings zu Ende. **[2]** Unter den Augen von hunderttausenden von jubelnden Zuschauern kämpfen die modernen Gladiatoren um ihr Leben.



einen enorm flotten Bildschirmaufbau auszeichnet. Die Kampfarenen sind durch verwinkelte Gangsysteme miteinander verbunden. Nur, wenn Sie die Gegner in einem Sektor besiegt haben, öffnen sich die Energiebarrieren und geben den Weg in den nächsten Abschnitt frei. Bis es soweit ist, müssen Sie sich allerdings ordentlich anstrengen: Die fliegenden, laufenden und springenden Kontrahenten zeichnen sich durch hohe Feuerkraft und schwere Panzerung aus. Gott sei Dank finden sich in den Kampfstätten zahlreiche Power-Ups wie Raketen, stärkere Lasergeschütze und zusätzliche Schildenergie.

Ihre Aufgaben beschränken sich jedoch nicht nur auf tumbes Herumballern: Oft müssen Sie einen Weg durch verwinkelte Labyrinth finden, sicher durch Minenfelder hindurch manövrieren oder ein rasantes Rennen gegen die Zeit absolvieren. Zeit spielt überhaupt eine große Rolle in *Eliminator*: Jeder Abschnitt muß innerhalb einer gewissen Zeitvorgabe erledigt werden, sonst segnet Ihr Bildschirm-Alter-Ego das Zeitliche. Hier und da stoßen Sie auf ein Uhren-Icon, das Ihnen nach Aufnahme ein paar zusätzliche Sekunden Luft verschafft.

Die frühe Beta-Version von *Eliminator* macht vor allem wegen der abwechslungsreichen Missionen und des rasanten Gameplays einen guten Ein-

druck. Lediglich der arg hohe Schwierigkeitsgrad trübt das Gesamtbild – doch vielleicht lassen sich die Programmierer in dieser Hinsicht bis zur Veröffentlichung im Februar noch etwas einfallen. pat



ELIMINATOR

- **HERSTELLER:**
Psygnosis
- **ENTWICKLER:**
Magenta Software
- **VERFÜGBAR AB:**
Februar
- **HERKUNFTSLAND:**
England
- **GENRE:**
3D-Shooter
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1-2

Galaxy Mega Play

Dreamcast
sofort lieferbar !!!

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

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

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

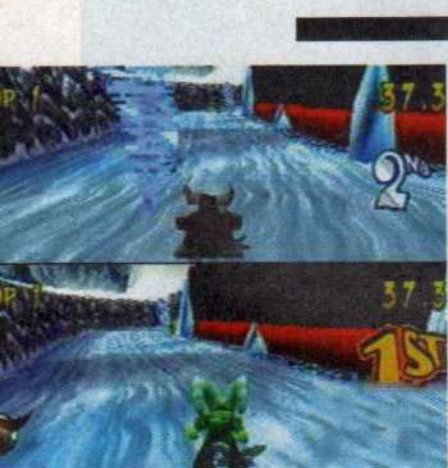
Händleranfragen unter
02323 - 991056



[1] Immer schön aufpassen, sonst knallt der Steinbock "General" gegen den Felsen in der Bildmitte.
[2] Die Lavagruben im Vulkan-Level sind im wahrsten Sinne der Wortes "brandgefährlich".
[3] Optisch macht *Running Wild* einiges her.

TIERISCHES RENNEN

Genug von lärmenden Motoren, stinkenden Abgasen und nervigen **Boxenstops**? Dann sollten Sie sich mal an **Running Wild** versuchen, dem "etwas anderen" Rennspiel. Zebras, Elefanten und allerlei anderes Getier treten zum fröhlichen **Hindernislauf** an. *Michael Schmithäuser*



hochbetrieb hinter der Startlinie. Die Athleten bereiten sich auf den alles entscheidenden Lauf vor. Brazz, das coole Punker-Zebra, streicht sich seinen Irokesen-Haarschnitt zurecht. Gwynne, das flotte Bunny, klappt ihre Riesenohren nach hinten. Und Coronado, der mächtige Bulle, scharrt nervös im Sand. Was sich da an besonders illustren Vertretern aus "Brehms Tierleben" auf dem Bildschirm versammelt hat, sind die Stars aus dem ungewöhnlichen Rennspiel-Verschnitt *Running Wild* von Universal Interactive.

In der Produktion der bekannt-

ten Softwareschmiede Team 989 (*Cool Boarders 3*, *Twisted Metal 3* und *NFL GameDay 99*) steuern Sie eines von sechs ungewöhnlichen Tieren über knifflige Hindernis-Strecken. Die Rennen finden auf so spektakulären Schauplätzen wie einer Vulkaninsel, mitten in der Wüste, rund um einen Eisberg oder gar auf dem Mond statt.

Soweit die Hufe tragen...

Anders als in anderen Rennspielen, müssen die Teilnehmer auf einen motorisierten Untersatz verzichten, es wird gerannt, so weit die Beine – respektive die Läufe – tragen.

Die wilden Läufer

Hier ein Blick in die wahrhaft tierische Besetzungsliste von *Running Wild*:

Coronado, der Bulle



Größe: 2,20 m
Gewicht: 350 kg
Hobby: Rosen züchten

Mai-Ling, die Panda-Bärin



Größe: 1,60 m
Gewicht: 55 kg
Hobby: Aquarelle malen

Boris, der Elefant



Größe: 2,20 m
Gewicht: 500 kg
Hobby: Briefmarken sammeln

Brazz, das Zebra



Größe: 1,90 m
Gewicht: 200 kg
Hobby: Punk-Konzerte besuchen

Gwynne, die Häsini



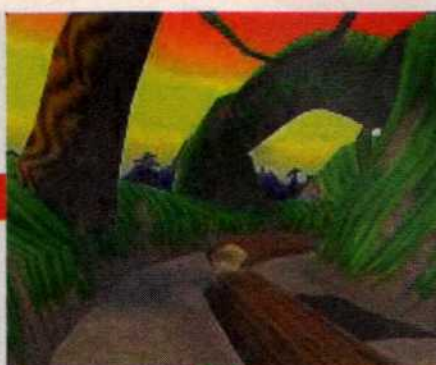
Größe: 1,25 m
Gewicht: 30 kg
Hobby: Computerwissenschaften

General, der Steinbock



Größe: 1,65 m
Gewicht: 80 kg
Hobby: Kreuzworträtsel lösen

Tierische Weltreise:
Die wilden Rennen
finden an illustren
Orten rund um den
Globus statt.
Von links nach
rechts: Großstadt,
Dschungel, Wüste
und der Bonuslevel
auf dem Mond.



Fehlstart: Der Elefantentulle Boris bringt seinen schweren Leib nicht von der Stelle.

Wer nun denkt, diese Fortbewegungsart bietet mangels Pferdestärken nur eingeschränkten Spielspaß, irrt gewaltig. Die Kontrahenten fegen mit einem Affenzahn über die abwechslungsreich gestalteten Strecken. Zahllose Hindernisse wie Eiszapfen, Fallgruben und hinterhältige Rutschbahnen machen den

tierischen Läufers das Leben schwer. Auf der anderen Seite sorgen Beschleunigungsfelder und Power-Ups für den einen oder anderen Geschwindigkeits-Kick.

Neben den Unbilden der Natur, stellen auch die konkurrierenden Läufer eine große Gefahr dar: Besonders die zentnerschweren Dick-

häuter zertrampeln alles, was ihnen in die Quere kommt. Dafür können sich die leichteren Tiere dank besserer Beschleunigungswerte schneller aus dem Staub machen. Große Fallgruben oder Hindernisse überspringen die athletischen Viecher mit Riesensätzen. Stoßen Sie aus Unachtsamkeit gegen eine Wand oder laufen Sie blindlings in eine Barriere hinein, wird Ihr Tierchen gnadenlos abgebremst, wodurch wertvolle Sekunden verloren gehen.

Running Wild ist ein wahrhaft tierisches Vergnügen, besonders wenn man es im Zwei- oder gar im Vier-Spieler-Modus zockt. Letzterer ist mit seinem viergeteilten Bildschirm eine absolute Novität auf der PlayStation. Der Startschuß für die wilde Hatz erfolgt voraus-sichtlich noch im Januar '99.



RUNNING WILD

- **HERSTELLER:**
SCE
- **ENTWICKLER:**
Team 989
- **VERFÜGBAR AB:**
Januar
- **HERKUNFTSLAND:**
USA
- **GENRE:**
Rennspiel
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1-4

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 44,99	Actua Soccer 3	DV 84,99
Actua Soccer	DV 29,99	Alundra	DV 89,99
Adidas Power Soccer	DV 39,99	Apocalypse	DV 89,99
Bug Raiders	DA 39,99	Arc of Time	DV 84,99
Command & Conquer	DV 49,99	Asterix*	DV 89,99
Crash Bandicoot	DV 44,99	Asteroids	DV 79,99
Croc	DV 49,99	Atlantis	DV 89,99
Darkstalkers	DA 49,99	Attack of the Saucerman*	DV 89,99
Destruction Derby 2	DV 49,99	Azure Dreams	DV 89,99
Devils Deception	DA 49,99	Batman & Robin	DV 84,99
Fantastic Four	DV 49,99	Big Air*	DV 89,99
Formel 1	DV 44,99	Blaze & Blade	DV 94,99
G-Police*	DV 44,99	Bombberman World	DV 89,99
Sex 3D	DV 49,99	Box Champions	DV 89,99
Grand Theft Auto	DV 49,99	Buggy	DV 79,99
Hercules	DV 44,99	Bust a Groove	DV 89,99
International S S pro	DV 44,99	C3 Racing	DV 84,99
Iron Man XO	DV 49,99	Caesars Palace 2	DA 84,99
Jemmings	DV 44,99	Charity Pack (4 Spiele)	DV 99,99
Mickey's Wild Adventure	DV 44,99	Circuit Breakers	DV 69,99
ONE	DV 49,99	Colin Mc Rae Rally	DV 86,29
Pandemonium	DV 44,99	Colony Wars 2	DV 89,99
Porsche Challenge	DV 44,99	C & C Gegenschlag	DV 89,99
Resident Evil	DV 39,99	C & C Alarmstufe Rot	DV 89,99
Ridge Racer Revolution	DV 39,99	Constructor	DV 89,99
Road Rash	DV 49,99	Crime Killer	DV 89,99
Soul Blade*	DV 44,99	Diablo	DV 89,99
Soviet Strike	DV 44,99	Dogdem Arena	DV 84,99
Super Football Champ	DV 39,99	Dreams	ML 89,99
Tekken 2	DV 44,99	Dungeon Keeper II*	DV 89,99
Tital Wars	DA 49,99	Earthworm Jim 3D*	DA 89,99
TOCA	DV 49,99	Eliminator*	DV 89,99
Tomb Raider	DV 49,99	Final Fantasy VII	DV 99,99
V-Rally	DV 44,99	Fluid	DV 79,99
Vergessene Welt*	DV 44,99	Future Cop	DV 89,99
Wipe Out 2097	DV 49,99	G-Police II*	DV 89,99
		Global Domination*	DV 89,99
		Gran Turismo	DV 89,99
		GT Racing*	DV 84,99
		Heart of Darkness	DV 94,99
		HUGO	DV 84,99
		Indy 500	DV 79,99
		I.S.S. Soccer 98	DV 89,99
		Kingsley*	DV 89,99
		KKND*	DV 84,99

Sony Playstation

5th Element DV 89,99
Abe's Exoduss DV 84,99
Spiele bestellwert portofreier Versand. Katalog gegen 1,50 DM Rückporto.
Kassette 6,90 pro Paket. Nachnahme 10,50 pro Paket zzgl. 3DM Zahlkartengebühr.

Breath of Fire 3



89,99 DM

Breath of Fire 3 Special Edition 114,99



89,99 DM



84,99 DM

Erstausgabetermin ende Januar 99



89,99 DM



84,99 DM



79,99 DM



94,99 DM



89,99 DM



84,99 DM



54,99 DM

Klonoa	DV 89,99
Kula World	DV 89,99
Legends	DV 89,99
Libero Grande	DV 89,99
Live Wire	DA 89,99
Lucky Luke	DV 89,99
Medieval	DV 89,99
Metal Gear Solid*	DV 94,99
Monster Seed*	DV 84,99
Musik	DV 89,99
NBA Live 99	DV 84,99
NHL 99	DV 89,99
Ninja	DV 89,99
QDT	DV 89,99
Pandemonium 2	DV 89,99
Pax Corpus	DV 59,99
Pocket Fighter	DV 84,99
Point Blank	DV 79,99
Populous3*	DV 84,99
Psybadeck	DV 89,99
RC Stunt Copter*	DA 89,99
Retro Force*	DV 89,99
Risiko	DV 89,99
Rollage*	DV 84,99
Shadowman*	DA 89,99
Snowracer	DV 89,99
South Park*	DA 89,99
Spyro - The Dragon	DV 89,99
Tanktics*	DA 89,99
Tekken 3	DV 94,99
Tenchu	DV 89,99
Test Drive 4 x 4	DV 89,99
Test Drive 5	DV 89,99
Theme Hospital	DV 89,99
Tiny Tank*	DA 84,99
TOCA 2	DV 89,99
Tomb Raider 2	DV 94,99
Tomb Raider 3	DV 99,99
Tunguska*	DA 89,99
Ubik*	DV 89,99
Victory Boxing 2	DV 84,99
Virus*	ML 89,99
War Games	DV 89,99
X-men VS Street Fighter	DA 89,99

Zubehör

Barracuda Analog Pad	44,99
BLAZE Erazor Light Gun	69,99
BLAZE Scorpion Light Gun	69,99
BLAZE Xploder	89,99
Control Station Pad AF	24,99
Controller Analog Twin Shock	44,99
Dominator Joystick	59,99
Equalizer	54,99
Gamster Dual Force Lenkrad	139,99
Infrarod Pads	49,99
Link Kabel	19,99
Maus für PSX	39,99
Memory Card 1 MB	19,99
Memory Card 120 Block	49,99
Memory Card 2MB	29,99
Memory Card 360 Block	59,99
Memory Card 4MB	44,99
Memory Card 720 Block	79,99
Pad Verlängerungskabel	19,99
Power Flash	79,99
RF Adapter	45,99
RGB Scart Kabel	24,99
RGB Scart Kabel G-Com	29,99
SONY Analog Joystick	109,99
SONY Ascii Pad	49,99
SONY CD Case	29,99
SONY Controller Dual Shock	54,99
SONY Controller	29,99
SONY G-Con 45	79,99
Sony Leertüllen	3,99
SONY Maus	54,99
SONY Memory Card bunt	29,99
SONY Multi Tap	64,99
SONY Namco Arcade Stick	99,99
SONY NeGcon	79,99
Case mit Memory + Controller	69,99
SONY Special Joystick	84,99
Shockhammer Pad	59,99
Ultra Racer	74,99
Turok 2 EV	109,99 DM
Zelda 64 DV	119,99 DM

Lieferung im Ausland nur per Vorkasse - Scheck oder Überweisung. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 20,00 DM Anschlag. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten.

Alle Datum gekennzeichnete Produkte waren zur Drucklegung noch nicht erschienen. Sie nach aktuellen Neuerscheinungen. Nutzen Sie unseren Vorbestellservice.



[1] Die mutigen Kombatanten von *Blood Lines*. [2] Imponiergehabe: Nach einem Sieg lassen die Charaktere ihrer Freude freien Lauf. [3] Voller Überblick: Eine dynamische Kamera behält das Geschehen stets im Blick und wechselt zwischen Nahaufnahmen und Totalen. [4] Geschafft! Drei Energieprojektoren sind erobert, der nächste Konkurrent kann kommen...



KÄMPFEN MIT KÖPFCHEN

"Fangen spielen" mal ganz anders: In *Blood Lines* jagen sich zwei Kontrahenten gegenseitig durch vertrackte **3D-Arenen**, beschießen sich mit Energieblitzen und klopfen sich um **Power-Ups**. Michael Schmithäuser

a

lex und Maya kauern geduckt auf einem schmalen Stahlträger. Jeden Moment muß das Startsignal erfolgen – die Nerven sind bis zum Zerreißen gespannt. 3-2-1-Los! Maya legt einen rasanten Spurt hin und erreicht den

ersten Energieprojektor Sekundenbruchteile vor ihrem Konkurrenten. Alex hält kurz inne und sieht zu, wie das rötlich schimmernde Energiefeld auf die schöne Maya überspringt. Die grünhäutige Alien-Frau verliert keine Zeit und nimmt den direkten Weg zum nächsten Projektor. Ein schwerer Fehler, denn Alex setzt seine übersinnlichen Kräfte ein, schwebt auf einem Funkenregen quer über das gesamte Spielfeld und schneidet Maya den Weg ab. Mit einem gekonnten Schulterwurf bringt er Maya zu Boden und stiehlt die Energieladung. Bis sich die grüne Schöne von dieser rücksichtslosen Aktion erholt hat, ist Alex schon über alle Berge und hat zwei Projektoren in seiner Farbe markiert. Nur noch ein Projektor,

und er hat den Kampf für sich entschieden. Doch Maya gibt nicht so schnell auf: Sie konzentriert sich, läßt ihre PSI-Kräfte spielen und setzt zu einem enormen Sprung an, der selbst einer Raubkatze alle Ehre machen würde. Mit dieser Attacke hat Alex nicht gerechnet – ehe er sich versieht, hat ihm Maya drei schmerzhaft Tiefschläge verpaßt und die Energieladung wieder an sich genommen. Der Kampf kann weitergehen, bis zum bitteren Ende...

Taktik, Streß und harte Schläge

Willkommen bei *Blood Lines*, einem furiosen Genre-Mix von Radical Entertainment. Das offizielle PlayStation Magazin hat schon vor einigen Monaten über diesen Titel berichtet, doch seinerzeit hörte die Produktion noch auf den Namen *Tribal*. Zugegeben, der neue Name klingt wesentlich interessanter, allerdings fließt in *Blood Lines* kein einziger Tropfen Blut. Eher im Gegenteil: Statt tumber Klopereien



Das packende Intro macht Sie mit der Hektik und Rasanzen der Wettkämpfe vertraut.

1



2



[1] In der Mitte wartet bereits eines der begehrten Power-Ups auf die beiden Kontrahenten.

[2] Mit einem Sprung wirft sich einer der Kämpfer auf den Projektor.

[3] Bomani hat seine Spezialfähigkeit aktiviert und fliegt dem herannahenden Lupo davon.



im Beat'em-Up-Stil, erwarten Sie in den 33 abwechslungsreich gestalteten Arenen große taktische Herausforderungen.

Das Spielziel ist schnell beschrieben: Zwei Kontrahenten

müssen durch schlichtes Draufspringen drei von vier Projektoren farblich markieren und damit in ihren Besitz bringen. Dazu ist allerdings ein Energiefeld nötig, das zu Beginn jener Spieler erhält, der zuerst einen der Projektoren erreicht. Der Konkurrent kann dann entweder nur noch dabei zusehen, wie sein Gegner einen Projektor nach dem anderen markiert, oder versuchen, dem anderen das Energiefeld wieder abzuluchsen. Dazu muß er ihn allerdings einfangen, festhalten und mit ein paar gezielten Schlägen und/oder Tritten zu Boden bringen. Dieses Unterfangen gestaltet sich aufgrund der großflächigen Arenen mit allerlei fiesem Hindernissen nicht gerade einfach. Eine kleine Hilfe bei den wilden Verfolgungsjagden stellen die zahlreichen Power-Ups und Special-Moves dar.

Jeder der insgesamt elf Charaktere beherrscht eine Reihe von Angriffs- und Verteidigungs-Combos oder kann seine Fähigkeiten durch die Aufnahme eines Extras für kurze Zeit aufwerten.

Der überaus gelungene Mix von Prügel- und Taktik-Elementen macht *Blood Lines* zu einem erfrischend "anderen" Spiel. Auch die technische Ausführung ist rundum gelungen: Detailreiche 3D-Grafik, fließende Charakteranimationen und der fetzige Drum'n-Bass-Soundtrack sorgen für ungetrübten Spielspaß.

Blood Lines steht kurz vor seiner Vollendung und dürfte die Fans rasanter Action-Spiele schon in absehbarer Zeit beglücken. Einen ausführlichen PlayTest lesen Sie in einer unserer nächsten Ausgaben. pat

BLOOD LINES

■ **HERSTELLER:**
SCE

■ **ENTWICKLER:**
SCE

■ **VERFÜGBAR AB:**
Januar

■ **HERKUNFTSLAND:**
England

■ **GENRE:**
Action

■ **ANZAHL DER SPIELER:**
1-2



CHEAT- & LÖSUNGSSHEFTE 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 Tipps für Deine PlayStation!

PSX CHEATPOWER 3
Top Aktuell - Die besten und aktuellsten Cheats & Tricks zu ca. 150 PlayStation 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 4
Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 80 Pal-PSX Spielen!

GAME BUSTER CODEPOWER 5
Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 80 Pal-PSX Spielen!

GAME BUSTER CODEPOWER 6
Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 80 Pal-PSX Spielen!

GAME BUSTER CODEPOWER 7
Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 80 Pal-PSX Spielen!

GAME BUSTER CODEPOWER 8
Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 80 Pal-PSX Spielen!

GAME BUSTER CODEPOWER 9
Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 80 Pal-PSX Spielen!

GAME BUSTER CODEPOWER 10
Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 80 Pal-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

PSX Lösungsheft 2
Lösungen für: Baphomets Fluch 2, Discworld 2, Myst, Little Big Adventure & Stadt der verlorenen Kinder

PSX Lösungsheft 3
Lösungen für: Baphomets Fluch 3, Discworld 3, Myst, Little Big Adventure & Stadt der verlorenen Kinder

PSX Lösungsheft 4
Lösungen für: Baphomets Fluch 4, Discworld 4, Myst, Little Big Adventure & Stadt der verlorenen Kinder

PSX Lösungsheft 5
Lösungen für: Baphomets Fluch 5, Discworld 5, Myst, Little Big Adventure & Stadt der verlorenen Kinder

PSX Lösungsheft 6
Lösungen für: Baphomets Fluch 6, Discworld 6, Myst, Little Big Adventure & Stadt der verlorenen Kinder

PSX Lösungsheft 7
Lösungen für: Baphomets Fluch 7, Discworld 7, Myst, Little Big Adventure & Stadt der verlorenen Kinder

PSX Lösungsheft 8
Lösungen für: Baphomets Fluch 8, Discworld 8, Myst, Little Big Adventure & Stadt der verlorenen Kinder

PSX Lösungsheft 9
Lösungen für: Baphomets Fluch 9, Discworld 9, Myst, Little Big Adventure & Stadt der verlorenen Kinder

PSX Lösungsheft 10
Lösungen für: Baphomets Fluch 10, Discworld 10, Myst, Little Big Adventure & Stadt der verlorenen Kinder

LÖSUNGSSHEFTE IN DEUTSCH - JE 14,80 DM:

Abe's Oddysee MDK
Abe's Exodus* Men in Black
Alien Trilogy Nightmare Creat. One
Alundra Pax Corpus
Alone in the Dark 1-3 Rayman&Gex3D
Ark of Time Resident Evil 1
Baphomets Fluch 1 Resident Evil DC
Baphomets Fluch 2 Riven
Batman & Robin Spawn
Blazing Dragons Sulkoden
Breath of Fire 3* Syndicate Wars
Casper Tekken 1 & 2 & 3
Chron. o.t. Sword The Note
Clock Tower The Last Report
Command & Conq. 1 Tomb Raider 1
Command & Conq. 2 Tomb Raider 2
C & C: Gegenschlag* Tombi*
Cyberia Turok
D Vandal Hearts
Das 5. Element* Wild 9
Deathrap Dungeon Wild Arms
Diablo Warhammer:
Discworld 1 Dark Omen
Discworld 2 Wing
Excalibur Commander 3&4
Final Fantasy 7 WWF: Warzone
G-Police X-Com: Terror
Gex 3D & Rayman Z
Heart of Darkness
Herc's Adventure
Kings Field
Legacy of Kain

STÄNDIG NEUHEITEN!

DEUTSCHE LÖSUNGSSHEFTE KOMPLETT IN FARBE:

Banjo & Kazooie (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)

ENGLISCHE LÖSUNGSSHEFTE KOMPLETT IN FARBE:

Banjo & Kazooie (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)

ENGLISCHE LÖSUNGSSHEFTE KOMPLETT IN FARBE:

Banjo & Kazooie (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)

ENGLISCHE LÖSUNGSSHEFTE KOMPLETT IN FARBE:

Banjo & Kazooie (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)

ENGLISCHE LÖSUNGSSHEFTE KOMPLETT IN FARBE:

Banjo & Kazooie (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

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)



BOOTCHIP
-f. Importsple
-inkl. Deutscher
-bebildeter Anleitung

19 DM



RGB KABEL
-damit Importe
in Farbe
laufen

19 DM



X-PLÖDER
-inkl. Codeheft
-Codes vorab
gespeichert

99 DM



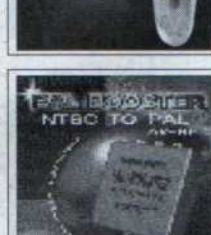
GAME BUSTER
-inkl. Codeheft
-Codes vorab
gespeichert

99 DM



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] Im Tunnel krabbelt unser Vehikel brav die Wände hoch.

[2] Kommt ein Auto geflogen: Ein Bandenkontakt bei mehr als 300 km/h kann böse Folgen haben.

[3] Das Zeitfeld läßt alle Kontrahenten für ein paar Sekunden nur dahinschleichen.

[4] Treffer! Zwei riesige Gebäude stürzen nach Raketenbeschuß auf die Fahrbahn.



VÖLLIG VON DER ROLLE

Acht **unzerstörbare Vehikel** mit gigantischen Reifen rasen über futuristische Kurse und knallen sich **hochexplosive Raketen** vor den Kühlergrill. Willkommen bei **Rollcage**, dem actiongeladensten Racer des Jahres. *Michael Schmithäuser*



einen "rollcage" (zu deutsch: "Überrollbügel") haben die abgespaceten Vehikel im neuen Action-Racer von Psygnosis dringend nötig. Denn die riesigen Monster-Trucks mit den überdimensionierten Rädern knallen mit 320 Sachen gegen Brückenpfeiler, ohne auch nur einen Kratzer davonzutragen. Oder Sie schrammen funkensprühend an Straßenbegrenzungen entlang. Oder Sie überschlagen sich in der Luft, um danach mit dem Dach nach unten munter weiterzufahren. Leider gibt es diese coolen Fun-Cars beim VW-Händler nebenan noch nicht zu kaufen – da bleibt uns nichts anderes übrig, als eine

rasante Probefahrt auf der PlayStation zu wagen.

Mörderische Fun-Cars

Sechs charismatische Fahrer mit unterschiedlichen Fahrzeugen nehmen an den packenden Rennen teil. Lothar, ein schweisgsamer Mechaniker aus Deutschland, verfügt über ein sehr ausgewogenes Fahrzeug. Der Rocker Lenny ist mit einem überaus robusten Truck unterwegs, der sich bei Rempelaktionen höchst unbeeindruckt zeigt. Die elegante Lady Ria fährt einen relativ kleinen und empfindlichen Wagen, der dafür regelrecht auf der Straße klebt.

Nachdem Sie sich für einen Fahrer entschieden haben, sollten

Sie das Joypad fest umklammern und sich anschnallen. Denn die 3D-Grafik von *Rollcage* fetzt in einem derartigen Höllentempo über den Bildschirm, daß man regelrecht in den Sitz gedrückt wird.

Nach einem beherzten Druck auf die Gas-Taste schießen die turbostarken Vehikel wie geölte Blitze davon und erreichen nach wenigen Sekunden ihre Höchstgeschwindigkeit von 450 Stundenkilometern. Der Speed-Kick wird von der leistungsstarken Grafik-Engine spektakulär in Szene gesetzt: Trotz ungemein detailreicher Randbauten und zahlloser Spezialeffekte stellt sich niemals auch nur das geringste

Weltenbummler

Die rasanten *Rollcage*-Rennen finden in vier ausgedehnten Spielwelten statt.

NOVIO



Auf Hochglanz polierte Straßen-schluchten im Hightech-Look. Ein Hauch von *Gran Turismo*.

SUBSILIO



Verlassene Forschungsstation in der Antarktis - zum Abschluß freigegeben! Rutschige Eisplatten und Schneeverwehungen.

HARDWOOD



Die schönsten Sonnenuntergänge der Rennspiel-Geschichte. Weckt Erinnerungen an *Outrun*.

OUTWORLD



Ferner Planet mit ausgedehnten Canyon-Landschaften - stilvoll ins rote Licht einer sterbenden Sonne gehüllt.

Ruckeln ein. Die gefürchteten Pop-Ups halten sich in Grenzen - doch man bemerkt sie sowieso nicht, weil man ständig damit beschäftigt ist, ob der irrwitzigen Geschwindigkeit nicht die Orientierung zu verlieren.

Das Handling der großzügig bereiften Fahrzeuge wurde ebenfalls perfekt umgesetzt: Obwohl die flotten Geschosse sogar an Tunnelwänden und -decken entlangrauschen können, gehorchen sie den Gesetzen der Physik und lassen sich im Falle eines Ausbrechens nur sehr schwer wieder unter Kontrolle bringen. Gott sei Dank gibt es eine Funktion, die Ihren Renner nach einer Schleuderpartie wieder korrekt in Fahrtrichtung dreht.

Wie es sich für einen ordentlichen Action-Racer gehört, lassen sich die *Rollcage*-Flitzer mit allerlei Waffensystemen ausrüsten. Daher ist auch immer ganz schön was los auf den insgesamt 16 abwechslungsreich gestalteten



Rennstrecken. Letztere können Sie übrigens nach Herzenslust in Schutt und Asche legen: Viele Gebäude lassen sich durch Raketenbeschuß zum Umstürzen bringen, woraufhin sie als Blockade für die nachfolgenden Fahrer auf die Strecke knallen.

Bereits die Beta-Version von *Rollcage* spielt sich fantastisch, lediglich die Gegnerintelligenz läßt zu wünschen übrig. Doch die Programmierer haben ja noch bis Anfang April Zeit, dieses Manko auszubügeln und aus ihrem "Baby" einen Spitzentitel zu machen. mom



Auf den *Rollcage*-Kursen geht es heiß her.

ROLLCAGE

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

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
+ 15 BLOCK 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 UMBAU
BEI UNS MIT GARANTIE

39,90 DM
VERSANDKOSTEN

100% Original

FÜR ALLE PLAYSTATIONS !!!



PLAYSTATION
ERSATZLAUFWERK
85,00 DM

MEHR
PLAYSTATION
SPECIAL ZUBEHÖR
AUF ANFRAGE !

**Umbau auch
für das Neue
Modell 7502!**

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

Das Leser-Foto des Jahres

Menschen '98

Als wir Sie im Rahmen der **Weihnachtsverlosung** aufforderten, uns Ihr persönliches **Foto des Jahres 1998** zu schicken, wußten wir noch nicht, was auf uns zukommt. Aber sehen Sie selbst... *Patricia Beischl*

Weit mehr als 1.000 Fotos erreichten uns in den letzten Wochen. Wir mußten feststellen: Sie haben sich – und uns – nichts geschenkt.

PlayStation-Spieler auf der Toilette oder in der Badewanne, PSX-Jünger vor selbstgebauten Altären, waghalsige Klettertouren mit Konsole und reichlich dürrig bekleidete Menschen erfreuten uns Tag für Tag.

Unsere Jury hat die Gewinner ermittelt – inzwischen sollten auch alle Preise bei den Glücklichen eingetroffen sein – und wir wollen Ihnen natürlich Ihre und unsere *Fotos des Jahres* nicht vorenthalten. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nur eine kleine Auswahl auf den nächsten Seiten unterbringen konnten...

Thomas Lenk



Midnight-Blue-PlayStation

Sabine Grosser, Eidmannsdorf

Eine Silver Memory Card von Sony

Eric und Frank Förster, Sarnow
Friederike und Klemens Utta, Reutlingen
Volcan Oezcan, Paderborn
Martin Cornelius, Halleis
Nicole u. Dennis Wernsmann-Over, Emsdetten
Alexander Fohr, Selters
Uwe Corell, Gundersheim
Bijan Roushanian, Hannover
Katja Kuhn, Nonnweiler OTZ
Sam Frerichs, Springe



Lara ist nie eine Frau gewesen...

Das ultimative Foto des Jahres

hat uns Mike Geier aus Ottersheim geschickt. Dafür gab's den 16:9-Fernseher von Sony.

Ein Dual Shock-Controller von Sony

Andreas Filbig, Nürnberg
Pascal Pluss, Egliswil
Anja Hedrich, Jüterbog
Carlo Wenicki, Aalen
Michael Helm, Stuttgart
Michel Döring, Hofheim
Peto Streicher, Slowakei
Christl von Chamier, Rottenberg
Thomas Lenk, Wiesenburg
Familie Körper, Kaiserslautern

Michael Helm



Marco Burkel



Eine PlayStation-Maus von Sony

Eugen Krause, Heyda
Matthias Bechtel, Ansbach
Gunter Federsel, Gänserndorf

Martin Cornelius



Alexander Fohr



Ein PlayStation-Bag von Sony

M.R. Roushanian, Hannover

Ein Namco Arcade Stick von Sony

Florian Hänsch, Niederwerth
Marlon Lasch, Ostfildern
Mano Hatwig, Wohlen

Ein Barracuda 2 von InterAct

W. Heisig, Erkeleinz
Stephan Schampe, Berlin
Olaf Meyer, Kichlinfeld

Ein Ultra Racer PSX von InterAct

Holger Zastrow, Wesseling
Lutz Appel, Groß Düngen
Andreas Weidlich, Doerverden

Ein V3 Racing Wheel von InterAct

Benjamin Gehrke, Hamburg
E. Weidenbach, Naumburg
Falk Höltje, Berlin

Göke Freichs



Rene Rother



Christel von Chamier



Eine Memorycard 2X von InterAct

Alexander Ullrich, Mittweide
Arno Gröning, Erlangen
Phillip Schöpflin, Teningen

Ein Spiel Dream von Cyro

Benita Filbig, Nürnberg
M. Burkel, Hohnstedt
Söke Frerichs, Springe
Manuel Wollenberg, Weida
Michael Stepnowski, Stuttgart

Ein Spiel Atlantis von Cyro

Christian Kaminski, Essen
Steffen Andrich, Mainhardt
Tanja Fette, Bad Zwahn
Markus Zimmermann, Thannhauser
Christian Burfeind, Bremervörde

Ein Ubik-T-Shirt von Cyro

Sascha Turke, Guben
Andreas Goelik, Stolln
Marion Huppert, Velbert
Carsten Noack, Bonn
Petra Weber, Gredung

Volkan Oezcan



Eine Special Edition Star Wars 1-3 von Funsoft

R. Rold, Waldkirch

Ein Tie Fighter-Mobile

Rene Rother, Wolfenbüttel

Ein Spiel Kick Off World von Funsoft

Gerda Weber, Naumburg
Sascha Albrecht, Köln
Sven Woznicka, Weyhe
Christoph Moser, Seedorf
Enrico Kilian, Ilseburg

Pascal Pläts



Benita Filber



Eine Spiel VMX Racing von Funsoft

Karl-Heinz Enderich, Flacht
Michael Pürchner, Siebigerode
Christoph Spies, Hofheim
Marcel Jahn, Sehma
Michael Wienke, Bühnsdorf

► **Special:** Gewinner der Weihnachtsverlosung

Karl-Heinz Enderich



Ein RaceStation Shock 2 von Guillemot

Peter Gajdorusz, Purkersdorf
Martina Scharlau, Ulm
Tellys Kiagchidis, Ginsheim

Eine MemoryCard von Guillemot

Heiko Kunzel, Bösleben
Johannes Käsbach, Wermelskirchen
Jean Strobel, Schoningen
Frank Feldi, Bernsheim

Michael Stepnowski



Ein Rayman 2-Art Poster von Ubi Soft

D. Fleming, Aalen
Manuela Kahle, Berlin
Mathias Blatt, Bocholt

Ein DigitalStation Shock 2 von Guillemot

Philipp Wagner, Poing
Sarah Frericks, Springe
Jutta Richter, Heringsdorf

Anja Hedrick



Rasto Streicher



Ein Spiel V2000 von Ubi Soft

F. Hohenberger, Essen
Mischa Minder, Huttwil

Ein Visitenkartenspende der Rayman 2 - Great Escape von Ubi Soft

Oliver Pruy, Pfinztal
Roman Aland, Großklausen
Alexander Mundt, Schwerin

Philipp Schöpflin



Eine All Star-Armband-uhr von Ubi Soft

Ingo Schulze, Grenzach
Claus-Peter Gerber, Mannheim

Marion Huppert



Stephan Schampe



Ein V2000-Docker-Cap von Ubi Soft

Christian Kollmayer, Hassloch
André Kurth, Dresden
Denis Hügler, Saarbrücken

Christian Burfeind



Ein Spiel S.C.A.R.S. von Ubi Soft

Dagmar Richter, Seeb. Bansin
Ulrich Stoinart, Mittelbach

K. Kuhn



Ein Speedster-Lenkrad von Fanatec

Denis Varosi, Halver
Diego Noriega, Eschweiler
Kevin Stange, Freiburg

Eine 4-MB-MemCard von Blaze

Joe Brandl, Schwandorf
R. Müller, Schlerna
Andrej Prinz, W.-Waldhausen
Felix Zimmermann, Hamburg
Arkadi Tencar, Bad Kreuznach

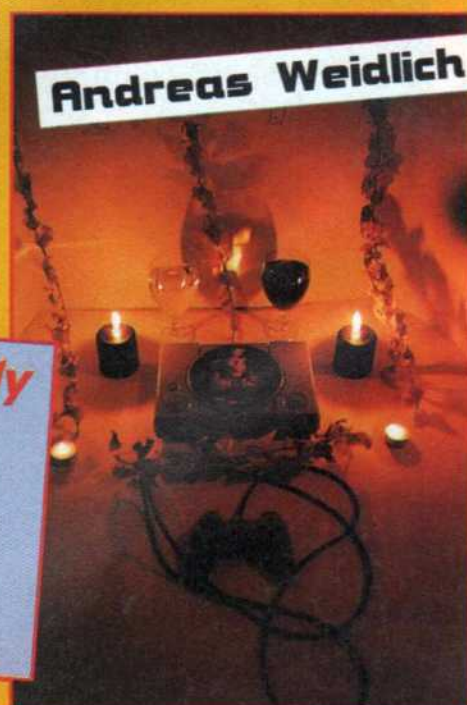
Friederike wer?



Ein Lenkrad Rally von Fanatec

David Bitzker, Berlin
Andreas Kämmerer, Oberhausen
Johannes v. Chamier, Rottenberg

Andreas Weidlich





Claudia Kramer

Eine Multi-Player Station von Just!

Clemens R. Sökefeld, Leipzig



Sven Woznicka

Eine Scorpion-Light Gun von Blaze

Tobias Witke, St. Peter-Ording
Nico Blankenberg, Magdeburg
Egon Wiesbecher, Rott
Miriam Wartenfelder, Erlangen
Marion Hadamik, Hennigsdorf

Ein Xploder von Blaze

Michael Weinhold, Viersen
Martin Thiemar, Bad Franzenhausen
Maik Siegler, Weimar
Oliver Kemper, Selm
Julian Häußler, Roth



Manuel Wollenberg

Ein Hyper Duo Shock Plus von Blaze

Markus Fischer, Bröske
Markus Radlica, Dorsten
Udo Georgius, Kitzingen
Ramona Kaminski, Essen
Marek Engler, Berlin

Ein Spiel Circuit Breakers von Mindscape

Tobias Harelle, Püttlingen
Sabine Burger, Schwandorf
Mathias Georgi, Hermannsburg
Kerstin Tschirner, Essen
Poldjajew Arkadij, Bad Berensein
Jan Müller, Delmenhorst
Wolfgang Lorenz, Feldafing
Marcel Kurmann, Emmenbrück
Enrico Hopf, Memmingen
Katrín Burkhardt, Gera

Eine MemCard 2-MB von Blaze

Tony Pawlik, Halle
Michael Haimann, Mülheim-Kärlich
Michael Szyszka, Duisburg
Max Walter, Ratingen
T. Prassl, Berga



Uwe Corell

Ein Chamäleon-Joypad von Just!

Torsten Bauder, Mannheim
Martin Haimerl, München
Mirko Scherler, Kirchzell
Philipp Stichling, Gummersbach
Xaver Böhm, München
Angela Schönwetter, Leipzig

Ein Table Top-Joypad von Just!

Johannes Chamier, Rottenberg
Peter Hadamik, Hennigsdorf
Kevin Franz, Hirschberg

R. Rold



Katrín Burkhardt

Ein Dual Shaker Pad von Just!

Simon Buschenreithner, Ybbes
Corinna Heffner, Walldün
Kevin Hesse, Selbelang

Ein TOCA 2-Set von Codemasters

Lars Dietrich, Köln
Igor Melus, Klosternenburg
Alexander Zielke, Wiesbaden

Nicole & Dennis



Wernsmann

Ein Just! A Pad von Just!

Hans Keppner, Bonn
Frank Feger, Appenweier
Dominik Wollgarten, Monschau

Marek Engler



Sam Frericks

Ein Collin McRade Rally-Set von Codemaster

Antonio Malianni, Ostfildern
Christian Georgi, Hermannsburg
Tim Kirschstein, Steglitz

Einen Aufsteller Lara Croft von Eidos

Claudia Kramer, Peine

Ein Men in Black-Audio-Track

Fam. Nee, Wolfsburg
Rico Niederlein, Dresden
A. Prasse, Bersa
Irina Rohde, Scharnebeck
Daniel Mau, Hemmendorf
Sandra Weise, Erfurt
Hendrik Topp, Drensteinfurt
Sebastian Diepold, Langenpreising
Sylvia Glass, Krumbach
Rocco Thiemicke, Dessau

► **Special:** Gewinner der Weihnachtsverlosung

Ein Spiel *Wild 9s* von Acclaim

Eberhard Fritz, Stuttgart
Stefan Geiselmann, Stuttgart
Christoph v. Kessler, Rödermark
Robert Pannasch, Lübben
David Rosenberg, Premnitz

Ein Spiel *Power Boat Racing* von Acclaim

Markus Holstein, Rottenburg
Daniel Brexendorf, Stotel
Dennis André Spiller, Bad Salzuflen
Silvio Röhr, Sadisdorf
L. Hausen, Hannover

Ein Surprise Package mit 5 Titeln von Acclaim

E. Neuber, Neuhausen

Marcel Jahn

Einen Forsaken-Papp-aufsteller von Acclaim

Alex Zimmermann, Rüdesheim/Rhein
Nico Prediger, Lünen
David Scholten, Erkrath

Benjamin Gehrke

Florian Hänsch

Ein Spiel *Forsaken* von Acclaim

Tim Fairley, Hilden
Mario Schmidt, Lüdinghausen
Peter Fritz, Stuttgart
Benjamin Weiberg, Bockenem
Günther Wohlmuth, Mainz

Ein Spiel *Formel 1 '98* von Psygnosis

Nelli Feil, Fellbach
Volker Pruschitzki, Bochum
Niki Houben, Bendfeld
Andreas Skwirblies, Großvoigtsberg
M. Zerner, Nienhagen
Sven Jaubaschk, Mückendorf
I. Weinbrenner, Mülheim/Ruhr
Thomas Vossen, Hamburg
Stefan Krabbenhöft, Gettorf
Georg Treutler, Vechelde

Ein Spiel *Azure Dreams* von Konami

Joel Go, Pfinztal
Manuel Lohse, Lengfeld
Sebastian Kurth, Berlin
Sven Hochum, Bergtheim
Daniela Händel, Plauen

Ein Spiel *Broken Hellx* von Konami

Dennis Kahlmann, Westerstede
Ralf Windschers, Lohne
Guido Jeurink, Schmölen
Hannes Hörmann, Langenrohr
Michel Brandes, Jever

Ein Konami-Cap

Leopold Pecksteiner, Yspertal
Christian Willmer, Jahndorf
Stefan Kieth, Salzkennerdorf
Daniel Lopes, Bremerhaven
Daniel Schröder, Tarmstedt

Ein Spiel *Colony ars Vengeance* von Psygnosis

Matthias Schmidt, Bad Köstrik
Susanne Thomsen, Hamburg
Volker Günther, Vechelde
Rolf Meinke, Essen
Sebastian Quast, Bremerhaven
Derya Okur, Berlin
Patrick Theisz, Haßmersheim
Birgit Scherf, Bersenbach
Manuel Thormann, Neuenkirchen
Andreas Horn, Gera

Die Play-Station
"Fee" Sabine Grosser

M.R. Rousha

Ein Spiel *Wreckin Crew* von Konami

Matthias Nyffenegger, Huttwil
Michael Lenga, Köln
Michael Czingon, Gemünden
Georg Vogt, Wermelskirchen
Marcel Glass, Ursberg
Simon Wiesner Schaffert, Kreiensen
Sascha Müller, Berlin-Spandau
Dan Fitting, Gau-Odernheim
Harold Rolfes, Verden
Kevin Siegel, Leipzig

Eine Take 2-Tasche

M. Kossebaa, Weil/Rhein
Sebastian Vetter, Neuss
Tobias Werth, Greifswald
Andreas Günther, Feintsbach
Thomas Vossen, Hamburg

Ein Spiel *GEX 3D* von Take That

Martin Nikolai, Leipzig
Johannes Karvovnaris, Lippstadt
Prompong Vongsanit, Wietze
Kay Schmitt, Frankfurt
Georg Geisenberger, Thaining

Ariane Schmidt

Ein Spiel *Grand Theft Auto* von Take 2

Dennis Thon, Pinneberg
Thomas Schmidt, Bad Döben
Alexander Simon, Mittelpöhlitz
Markus Stock, Inchenhofen
Dennis Arcerito, Metzingen
Thorsten Steinmann, Alpen
Sebastian Kerber, Augsburg
Sebastian Brödner,
Ubstadt-Weiher
Philipp Leidner, Bobingen
Dominic Elble, Grafenhausen

Ein Spiel *Monopoly* von Hasbro

Daniel Bixel, Haan
Oliver Jansen, Kleve
Jens Wenninger, Bretzfeld

Ein Brettspiel *Risiko* von Hasbro

Sarah Schönberg, Lünen
Sven Helwig, Einhausen

Ein Brettspiel *Monopoly De Luxe* von Hasbro

Gianluca Tritelli, Egliswil
Stefan Endl, Wolfenbüttel

Ein Spiel *Risiko* von Hasbro

Markus Walruski, Greding
Kevin Schilling, Olching
Torben Hiller, Hannover

Ein Spiel *Need for Speed III* von EA

Hannes Loitfelder, Saalbach-Hinterglemm
Björn Pflug, Sangerhausen
Max Ranneberg, Berlin
Sandra Grigull, Berlin
Klaus-Konrad Hahn, Wiesb. Nordenstadt
Jennifer Wasiak, Greven
Ralph Schmidtke, Ostrau
Marcus Felix, Münster
Chris Kunze, Weißwasser
Mike Buscke, Holzwickede

Ein Spiel *Moto Racer 2* von EA

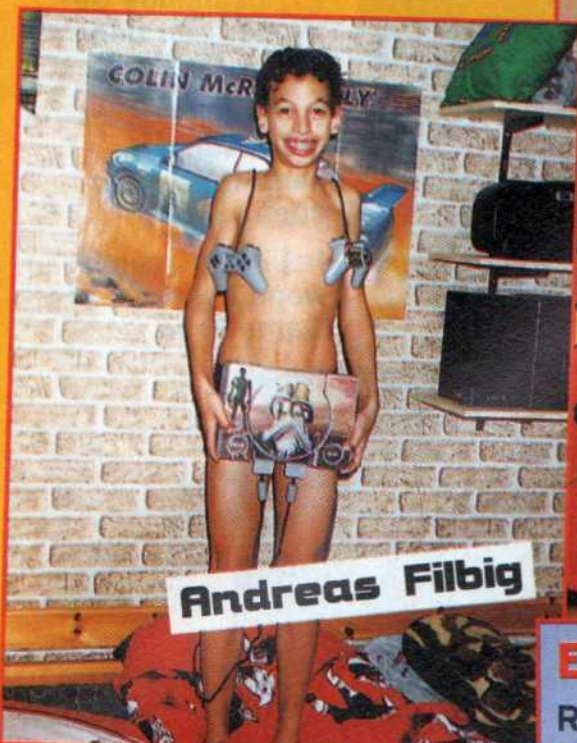
Markus Waldenheim, Pechau
Steve Plagge, Schöningen
Marcel Prange, Ostritz
Herbert Hooben, Bendfeld
Susanne Kellermann, Marisfeld
Manuel Schaaf, Berlin
Stefan Szege, Unterschleissheim
Karl Stelzenmüller, Donauwörth
Tina Krell, Wersau
Benjamin Hormuth, Arnsberg

Ein Spiel *FIFA 99* von EA

Manfred Döbrich, Gräfenhainichen
Dirk Handel, Würzburg
Marco Welticke, Altendorf
Sven Schadler, Haibach
Sebastian Müller, Leipzig
Patrick Marchal, Wien
Patrick Pöß, Leubnitz
Peter Maak, Hamburg
Jens Bäte, Nordstemmen
Tobias Trutz, Waldkrainburg

Ebenfalls bei den Gewinnern sind

20 Lucas Arts-T-Shirts von Funsoft
25 Poster *Darth Vader* von Funsoft
25 Poster *Men in Black* von Funsoft
40 *Tomb Raider*-T-Shirts von EIDOS
20 *Tomb Raider*-Baseball-Caps von EIDOS
40 *Tomb Raider*-Big Poster von EIDOS
50 Kartenspiele *Deathtrap Dungeon* von EIDOS



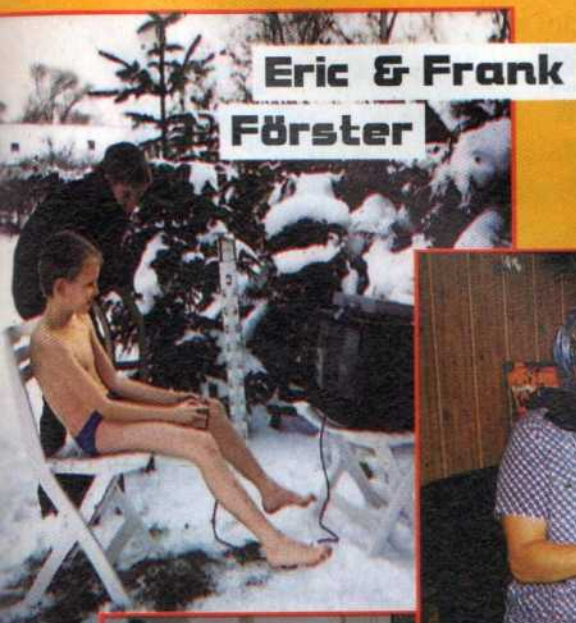
Andreas Filbig



Familie Körper

Ein Spiel *NHL '99* von EA

Rocco Berthold, Teterow
Marco Schlausch, Sulzfeld
Sven Rother, Emmerich
Alexander Heinze, Uichteritz
Christian Lederer, Uderns
Dennis Bauer, Mainburg
Diego Plüss, Egliswil
Christian Kilz, Burg
Annett Schulz, Gutenberg
Lukas Swientek, Frankenthal



Eric & Frank Förster



Sascha Türke



Bijan Roushanian



Michel Döring



Peter Gajdorusz



David Bitzker



Lutz Appel



[1] Ziemlich esoterisch: Als Hintergrundbilder dienen Horoskope und Tarotkarten.

[2] Am Anfang stehen zehn verschiedene Charaktere zur Auswahl.

[3] Lachende Gewinner und flennende Verlierer.

[4] Auch wer es nicht schafft, kann weitermachen.

[5] Aber irgendwann heißt es Game over.

BUST A MOVE 4

Kaum ein Spiel ist **simpler**. Kaum ein Spiel ist **bunter**. Kaum ein Spiel hat öfter den Satz "Nur noch ein allerletztes Mal" gehört. **Bust a Move** ist zurück und verspricht durchzockte Nächte, viereckige Augen und wunde Daumen. *Ingo Böhme*



Is vor einem knappen Jahrzehnt Tetris wie eine Seuche alle PCs dieser Welt befiel, zeigten auch digitale Dinosaurier plötzlich Interesse für die kleinen fallenden Klötzchen. Damals war alles noch recht simpel. Mit einfachen Drehbewegungen mußten die verschiedenen Formen so platziert werden, daß immer eine geschlossene Reihe entstand, die dann wie von Geisterhand verschwand.

Bust a Move hat einen ähnlichen Effekt. Selbst Menschen, die von sich selbst sagen, es gäbe kein Videospiel, das sie irgendwie interes-

siert (hallo Ursula!), drücken nachts um halb drei nach sechs durchzockten Stunden noch ein – natürlich allerletztes – Mal auf die Starttaste des Joypads. Es ist wie rauchen: Das erste Mal

FACTS & FEATURES

- ★ enormer Suchtfaktor
- ★ eingängiges Gameplay
- ★ Edit-Modus zum Gestalten eigener Spielfelder
- ★ abwechslungsreiches Level-design

ist es irgendwie doof, und dann plötzlich kommt man nicht wieder davon los.

Bei *Bust a Move* heißt es, gleichfarbige Bälle aneinander zu reihen. Diese fallen aber nicht von oben herab, sondern sie hängen an den Wänden und der Decke. Ihre Aufgabe ist es nun, aus einer kleinen Schleuder die immer nachkommenden Kugeln hochzuschießen und möglichst zwei aneinanderklebende in derselben Farbe zu treffen. Dann nämlich zerplatzen diese wie Seifenblasen und verschwinden. Eine Runde ist gewonnen, wenn Sie alle Kugeln entfernt haben.



So weit so gut. Aber als wäre das nicht schon schwierig genug, senkt sich auch noch die Decke. So bleibt immer weniger Platz, und um die gewünschte Konstellation zu treffen, ist auch schon mal ein Schuß über Bande nötig (Sie wissen ja noch aus dem Physikunterricht: Einfallswinkel gleich Ausfallswinkel).

Mehr Spaß zu zweit

Weil zu zweit alles mehr Spaß macht, gibt es in Blasenhausen natürlich auch eine Paarkombination. Dabei ist der Bildschirm vertikal geteilt, wobei der eine Spieler auf der linken und der andere auf der rechten Seite jongliert. Ziel des Zweierspieler-Modus ist es, den Gegner mit Zusatzkugeln zuzumüllen. Diese werden zu ihm herübergekickt, wenn Sie nicht nur eine Dreier- sondern mindestens eine Viererkombination von Blasen platzen lassen.

Bereits in der zweiten PSX-Version wurde das normale Zweierspiel immer wilder. So kamen Kugeln mit Spezialeffekten hinzu, die bei geschickter Taktik das eigene Feld leer- und das Ihres Mitspielers vollräumten.

Gleichgewichtsstörung

Ganz neu in der vierten Inkarnation sind die Seilzüge und die Kettenreaktion. Erstere erscheinen im Einzelspieler Mode, beim sogenannten *Puzzle Game*. Hier sind zu Anfang einer Stage alle Kugeln an den Enden eines Seils aufgehängt, das wie ein Flaschenzug über zwei Rollen läuft. Zunächst befinden sich die Gewichte auf beiden Seiten im Lot. Sobald Sie jedoch eine Blase hochschießen, ist diese Seite schwerer, sinkt ab und hebt das andere Ende an. Treffen Sie hingegen eine Zweierkombination, zplatzt diese, und die Seite ist plötzlich leichter. So kann es sein, daß eine gekonnte Zehnerexplosion gar nicht so doll ist, weil dadurch die überfüllte Gegenseite nach unten dotzt und am Boden aufkommt. Dieses Jonglieren mit dem Gewicht ist eine neue und sehr interessante Dimension bei *Bust a Move*. Allerdings bleiben auch die guten alten Bildschirme erhalten, die völlig ohne Gewichtsprobleme zum Knobeln einladen.

Die Kettenreaktion tritt auf, wenn Sie wahlweise gegen einen menschlichen oder einen Computer-gesteuerten Gegner spielen. Hängen an einer zerplatzten Ballreihe andersfarbige Kugeln, verhalten sich diese wie Neutronen in einem Teilchenbeschleuniger. Zunächst fallen sie nach unten, um dann am Boden abzurallen und mit doppelter Wucht in die verbleibende hängende Heerschar zu donnern. Trifft dieses Teilchen auf zwei gleichfarbige Bälle, spaltet es diese, was zu einer erneuten Kettenreaktion



[1] Wähnt sich Devlon im Vorteil, macht er Mätzchen. [2] Wird es kritisch, flippt er völlig aus. [3] Als strahlender Sieger wirkt er etwas überheblich. [4] Bekommt er hingegen eins auf die Mütze, schaut er ziemlich grimmig drein.



führt. So kann es sein, daß Ihre Situation bereits aussichtslos erscheint, sich dann ganz plötzlich das Blatt aber wendet und eine einzige Kettenreaktion fast Ihren kompletten Bildschirm leerräumt. Allerdings kann sich dieses Glück auch Ihrem Antagonisten zuwenden. Wähnen Sie sich also erst dann als Gewinner, wenn der letzte Ball zplatzt – denn ansonsten kann noch alles passieren.

Weil all diese Neuerungen immer komplexer werden und nicht mehr so einfach zu begreifen sind, wie das Gameplay der ersten Vari-

ante (setze immer mindestens drei gleichfarbige Kugeln nebeneinander), hat man *Bust a Move* bei einigen Menüpunkten Tutorials mitgegeben. Hier erfahren Sie, wie das mit den Seilzügen funktioniert und welche Kettenreaktion die meisten Blasen platzen läßt.

Ebenso neu ist der Edit-Modus, in dem Sie eigene Anfangsanordnungen basteln und auf der Memorycard speichern können.



BUST A MOVE 4



meine Meinung: *Bust a Move* ist Kult! Version 4 bietet vor allem alten BaM-Hasen neues Gehirnfutter, was an kalten Winterabenden heiße Unterhaltung garantiert. Besonders niedlich sind die verschiedenen Charaktere, die Ihre Katapulte lenken, allen voran der kleine Vampirdrache Devlon. Sein mieses Grinsen, wenn er wieder einem Gegner eins ausgewischt hat, sein nervöses Geflatter, sobald es eng wird und sein Schlachtruf *Bajonga* machen ihn zu einem witzigen Begleiter in durchzockten Nächten.

Ingo Böhme

■ GENRE:	Geschicklichkeit
■ VERFÜGBAR AB:	Januar
■ HERSTELLER:	Acclaim
■ ENTWICKLER:	Talio
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

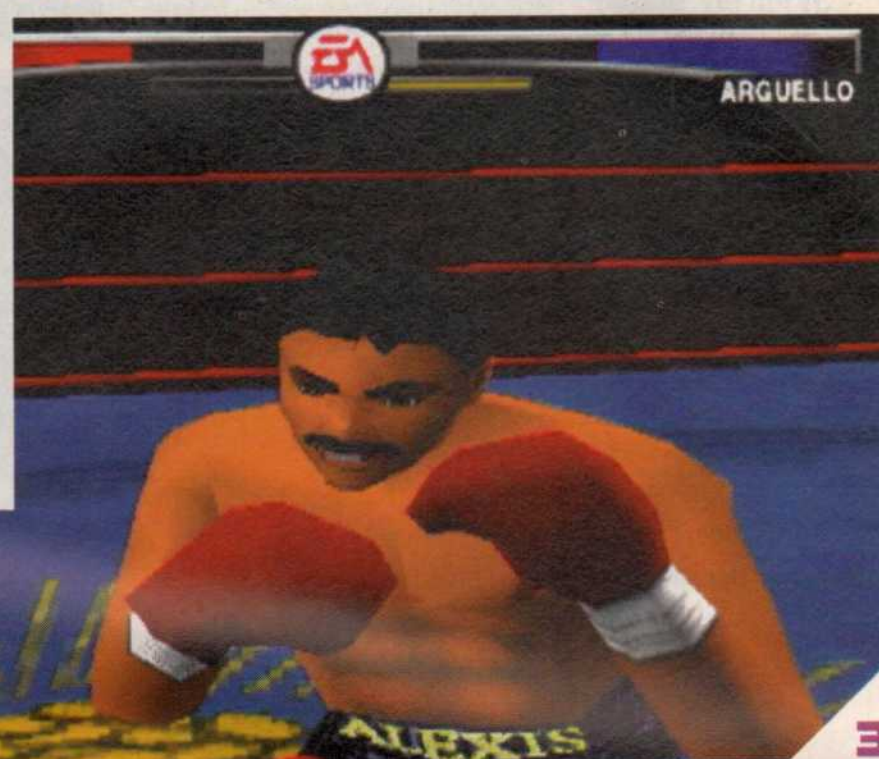
■ SPIELIDEE:	2,0
■ GRAFIK:	2,5
■ SOUND:	2,5
■ PRÄSENTATION:	2,0
■ GAMEPLAY:	1,5
■ MOTIVATION:	1,0
■ PREIS/LEISTUNG:	1,5

GESAMT-WERTUNG:

1,8

PlayTest

[1] Niederschläge sind sehr schwer zu realisieren. [2] Gegen den Viertplatzierten haben wir im Moment wenig Chancen. [3] Cuts sind in der Egoperspektive klar zu erkennen.



BOX CHAMPIONS

Evander Holyfield verprügelt **Jack Dempsey**, um sich anschließend mit Larry Holmes zu messen. Was sich wie **Mike Tysons** schlimmster Alptraum anhört, ist in Wirklichkeit **der neuste Streich** von EA Sports: **Box Champions**. Artur Hoffmann

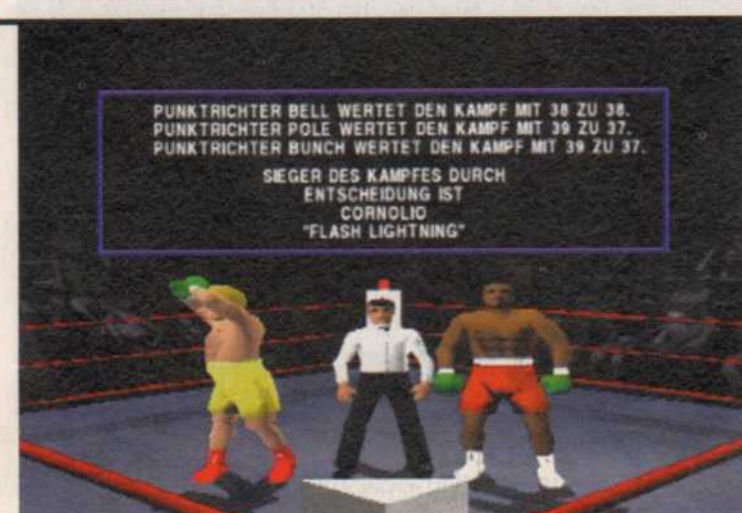
nachdem sich EA Sports in den letzten Jahren in nahezu allen Sportarten breitgemacht hat, ist nun das Boxen an der Reihe.

Mit *Box Champions* – in den USA unter dem Titel *Knockout Kings* auf dem Markt – will der Sportmulti den Faustkampf endlich auch auf der PlayStation etablieren. Ungewollte Schützenhilfe erhalten die Amerikaner dabei durch JVC (*Victory Boxing 2*) und Codemasters (*Prince Naseem Boxing*), die ähnliche Titel im Angebot haben.

Bei *Box Champions* stehen Ihnen die drei Spielmodi Arcade, Freundschaftskampf und Karriere zur Auswahl. Die Unterschiede der beiden erstgenannten liegen dabei in der Regel-

FACTS & FEATURES

- ★ 38 originale Boxer
- ★ authentische Arenen
- ★ Karrieremodus
- ★ schlechter Kommentar



treue. Warum der Arcade-Modus in der US-amerikanischen Version "Slugfest" heißt, wissen Sie spätestens nach dem ersten Tiefschlag, der nicht geahndet wird. Ein wenig authentischer, aber auch hektischer, geht es im Freundschaftskampf zur Sache. In diesen beiden Modi dürfen Sie in die Schuhe der berühmtesten und besten Boxer aller Zeiten steigen. Ob Muhamad Ali, Jack Dempsey oder Evander Holyfield – alles, was im Leicht-, Mittel- und Schwergewicht Rang und Namen hat (und hatte), ist dabei.

NEU!

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

Remote Station

Unverbind. Preisemp.
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

Unverbind. Preisemp.
39,95 DM

120 Blocks

Unverbind. Preisemp.
59,95 DM

360 Blocks

Unverbind. Preisemp.
89,95 DM

1080 Blocks



Double Shock Analog Controller

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

Unverbind. Preisemp.
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

Unverbind. Preisemp.
29,95 DM

2 Meg

Unverbind. Preisemp.
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 189
53757 ST. AUGUSTIN

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

GAME TOWN
KAPUZIENER STR. 25 A
80337 MÜNCHEN

GAME STREET
CHRISTOPH STR. 28
86956 SCHONGAU

Bestell Service 02352/953350

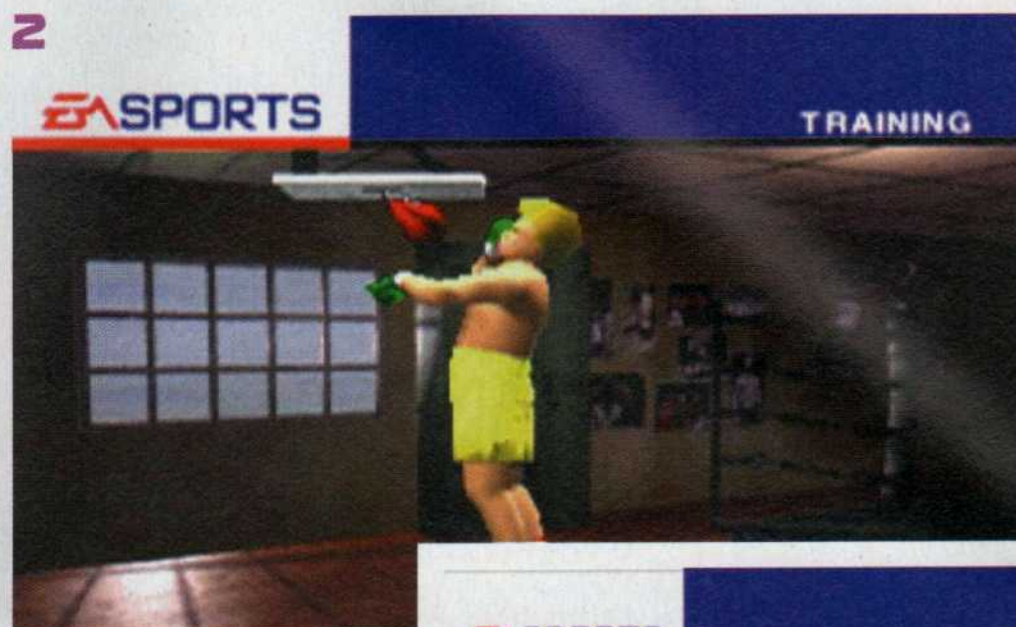
Dreamcast bei uns erhältlich!



Händleranfragen erwünscht: Fax 02352/953280

Preise können abweichen - Irrtümer, Druckfehler, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten - Porto & Verpackung 9,90 DM

Sie möchten einen Sunstore eröffnen? Rufen Sie uns an 02352/953279



[1-3] Vor dem Kampf entscheiden Sie sich für eine der beiden Trainingsvarianten und erfreuen sich anschließend an den gestiegenen Eigenschaftswerten Ihres Schützlings.

Die Steuerung ist sehr schnell erlernt, da sie recht eingängig ist. Bereits nach wenigen Kämpfen setzen Sie intuitiv den richtigen Schlag an. Eine Besonderheit kommt hierbei der R2-Taste zu, die in Kombination mit einem der Schlagbuttons einen besonders harten Special Move aufruft. Die Ausführung dieses Schwingers zehrt aber an Ihrer Kraft und kann somit nicht beliebig oft hintereinander ausgeführt werden. Nicht ganz so gelungen ist die teilweise träge Ausführung der Sidesteps. Besonders in brenzligen Situationen, in denen Sie sich in Sicherheit bringen wollen, fällt dies negativ auf. Ähnliches gilt auch für die Tatsache, daß der Bewegungsspielraum der Boxer nicht bis an die Seile reicht. OK, *Box Champions* ist kein Wrestling-Game, wer aber einen hohen Realitätsanspruch hat, könnte sich ein wenig gestört fühlen. Zumal somit auch die tatsächliche Größe der originalen Ringe ein wenig geschnitten wird.

am Punching-Ball Ihre Geschwindigkeit, oder Sie trainieren sich am Sandsack mehr Kraft an. Beide Trainingsarten haben außerdem positive Auswirkungen auf die Ausdauer Ihres Schützlings. Auf diese Art und Weise steigen die zunächst laschen Werte in Bereiche, in denen Sie es sogar mit Evander Holyfield aufnehmen könnten. Leider werden Ihnen die Eigenschaften der Gegner nicht vorgestellt.

Die Kämpfe sind äußerst realistisch, da die Taktik im Vordergrund steht und blindes Herumschlagen zumeist mit einer K.o.-Niederlage endet. Neben den erlaubten Schlägen dürfen Sie Ihren Gegner auch mit verbotenen Hieben unter die Gürtellinie bzw. in die Nieren traktieren. Allerdings sollten Sie hier aufpassen, da der Ringrichter alles andere als blind ist und Ihnen bei wiederholter Regelverletzung Punktabzug droht. Und genau diese entscheiden die allerersten Fights.

Die Grafik präsentiert sich in bestem EA-Stil



und verwöhnt das Auge durch polygonale Boxer, die sich dank Motion-Capturing sehr gut bewegen und von einer der neun Kameraperspektiven in Szene gesetzt werden. Weitaus schlechter sieht es in Sachen Sound aus. Zum ersten Mal hat sich Electronic Arts bei einer Lokalisierung wirklich in die Nesseln gesetzt. Angesichts des hochkarätigen und weltbekannten US-amerikanischen Ringrichters Mills Lane, dessen berühmtes "Ladies and Gentlemen" uns so manche Morgenstunde versüßte, ist es ein Witz, daß die deutsche Version von der RTL-Schlafmütze Kai Ebel kommentiert wird. pat

The winner is...

Der Karrieremodus ist der Tummelplatz für alle Hardcore-Boxfans, die in die Fußstapfen Ihrer Vorbilder treten wollen: Zu Beginn Ihrer virtuellen Boxerlaufbahn designen Sie sich einen eigenen Charakter, wobei Sie nicht nur für sein Aussehen (Haar- und Hautfarbe, Größe und Gewicht), sondern auch für die grundlegenden Kampfeigenschaften (Gewichtsklasse, Schlaghand und Boxstil) zuständig sind. Haben Sie Ihr digitales Ebenbild auf der Memory Card verewigt, beginnen Sie Ihre Karriere am unteren Ende der Weltrangliste, indem Sie einen der vor Ihnen platzierten fiktiven Boxer herausfordern.

Der Clou ist hierbei der Trainingsmodus, der Ihnen nach jedem Fight offensteht: Entweder, Sie verbessern

BOX CHAMPIONS

meine Meinung: Das Spiel lebt von den zahlreichen großen Namen. Es ist einfach unheimlich cool, sich mit den diversen Boxlegenden Duellen zu liefern und z.B. Muhammad Ali oder Oscar de la Hoya auf die Bretter zu schicken. Der Rest - und damit meine ich auch den gut konzipierten Karrieremodus - ist nicht mehr als Durchschnittskost. Alles in allem ist *Box Champions* ein lupenreiner Sparten-titel, dessen wahre Qualitäten möglicherweise erst nach dem Release von *Prince Naseem Boxing* zum Vorschein kommen. Artur Hoffmann

■ GENRE:	Boxsimulation
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	Electronic Arts
■ ENTWICKLER:	EA Sports/Press Start
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-
WERTUNG:

2,0

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 Demo-CD –
50% günstiger!**

Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben des offiziellen PlayStation Magazins mit der exklusiven Demo-CD 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

CP092

Bitte ausgefülltes 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.

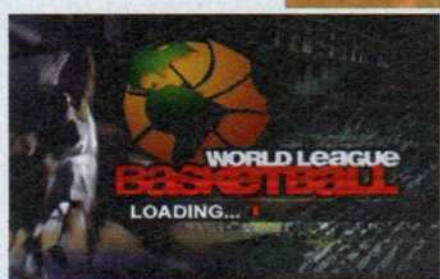
PlayTest



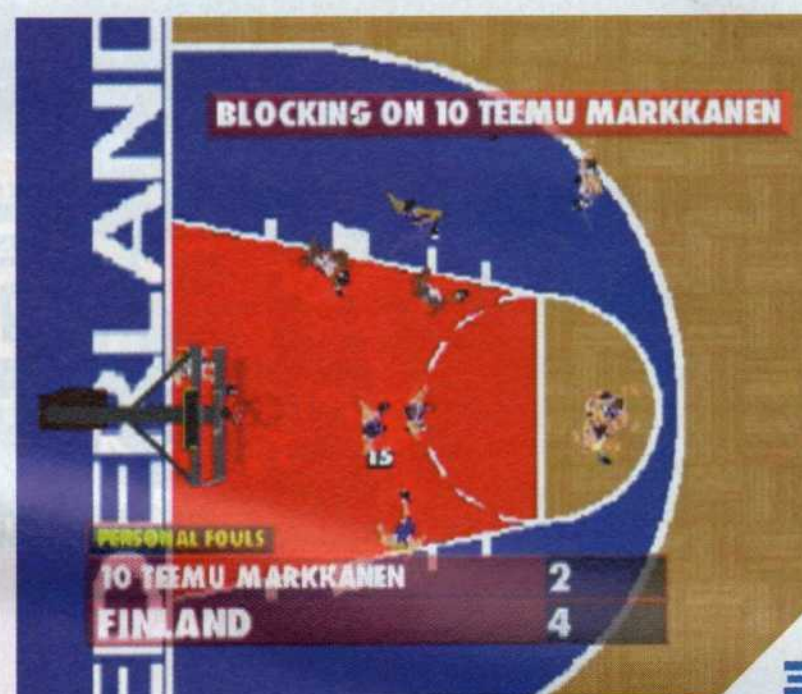
[1] Anstatt unter den Korb zu gehen, wirft der CPU-Gegner lieber von dieser Stelle aus.

[2] Unser Spieler versucht einen Drei-Punkte-Wurf, und kein Gegner zeigt Interesse.

[3] Vogelperspektive: unspielbar und unsinnig!



WORLD LEAGUE BASKETBALL



Obwohl es der Titel vermuten läßt, hat diese **Basketballsimulation** nichts mit Eidos' Fußballspiel *World League Soccer '98* zu tun. Oder möglicherweise doch?

Artur Hoffmann



daß ein Sportspiel, das ohne Lizenzen daherkommt, nicht zwangsläufig schlecht sein muß, wissen wir spätestens seit Konamis ISS-Serie. Weit wichtiger als echte Team- und Spielernamen, originale Stadien und authentische Logos ist natürlich die Spielbarkeit einer solchen Simulation. Wenn aber auch diese alles andere als zeitgemäß ist und auch die Grafik keinen guten Eindruck hinterläßt, kann man getrost von einem Flop sprechen. Und genau um diesen handelt es sich bei *World League Basketball* aus den Studios der *Tempest-X*-Programmierer "High Voltage Software".

Der Verzicht auf eine Lizenz führt dazu, daß Sie nicht mit den NBA-Stars über den Platz wetzen, sondern die Steuerung einer von 32 Nationalmannschaften übernehmen. Darunter befinden sich ausgesprochene Basketballnationen wie beispielsweise Griechenland, Kroatien und natürlich die USA, aber auch unbedarfte

FACTS & FEATURES

- ★ bis zu acht Spieler
- ★ keine NBA-Lizenz
- ★ erschreckendes Gameplay



Außenseiter wie Japan, Norwegen und – sorry – auch Deutschland. An der Auswahl der Spielmodi gibt es nichts auszusetzen, da mit Freundschaftsspiel, Saison und Turnier alle gängigen Spielvarianten abgedeckt werden. Weitaus störender ist schon das Fehlen einer Trainingsoption sowie der Verzicht auf einen – inzwischen standardmäßigen – Spielereitor. Die nicht vorhandene Analog- beziehungsweise Dual-Shock-Unterstützung paßt sich nahtlos



ins Bild ein. Und warum wird auf der Memory Card nach NCAA-Spielständen gesucht?

Sehr seltsames Gehabe!

Auch grafisch hätten die Entwickler ruhig eine Schippe drauflegen dürfen: Nicht nur, daß die Spieler ziemlich einfach animiert sind, auch die Bewegungsabläufe sind alles andere als realistisch. So laufen die Spieler teilweise wie auf Schienen, Körperdrehungen werden in Bruchteilen von Sekunden ausgeführt, und die Qualität der Dunks erinnert an 16bit-Games. Wen interessieren da noch die zwölf unterschiedlichen Kameraperspektiven (bei drei unterschiedlichen Winkeln), die vier Schwierigkeitsgrade, die während einer Meisterschaft sukzessive upgedateten Statistiken oder die minderbemittelte KI?

Eine ebenso große Enttäuschung ist der Sound: Der US-amerikanische Kommentator meldet sich nur nach Körben zu Wort, und das Quietschen der Turnschuhe ist extrem nervig. Höhepunkt sind aber die Bitmap-Zuschauer, die entweder Zeugen eines anderen Spiels sind oder – wie in einer der unsäglichen Gameshows – durch Einblendungen zum Jubeln aufgefordert werden. Anders kann man sich die deplazierten

Jubelschreie, die nicht immer zum Spielgeschehen passen, nicht erklären.

Das einzige bemerkenswerte Feature dieser unterklassigen Basketballsims ist der Multi-Player-Modus, in dem Sie mit sieben weiteren

Mitspielern um den Ball fighten. Angesichts der oben erwähnten eklatanten Schwächen ist das zu wenig, um NBA-Live-abgehärtete Spieler zu einem Match zu bewegen.

mom 

WORLD LEAGUE BASKETBALL



meine Meinung: *World League Basketball* hat es nicht verdient, in einer Reihe mit all den hochkarätigen Basketballsimulationen zu stehen. Ob Grafik, Sound oder Gameplay – alles an diesem Spiel ist mittelmäßig bis unterdurchschnittlich (Präsentation und Animationen). Über so ein schlechtes Spiel sollte schnellstens der Mantel des Vergessens ausgebreitet werden. Und da kann auch der Multi-Player-Modus nichts mehr rausreißen. Wer auf Basketball steht, greift zu *NBA Live '99*.

Artur Hoffmann

■ GENRE:	Basketballsimu
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	Mindscape
■ ENTWICKLER:	High Voltage Software
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-WERTUNG:

3,4



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!

Unglaublich I
* Umbachip+RGB Kabel
Nur 12,50 DM

Unglaublich II
* Umbachip+Memory Card
1 MB
Nur 13,50

Unglaublich III
* Umbachip+Memory Card
8 MB
Nur 29,50 DM

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] If I had a hammer: Wo Ken mit seinem 100-Tonnen-Hammer hindrischt, wächst kein Gras mehr. [2] Hattu Möhrchen? So ein putziges Bunny kann ganz schön Schaden anrichten... [3] Freunde in der Not: Wenn die liebevolle Sakura mit den Augen zwinkert, kommen sofort ihre Freunde aus "Baywatch" ange-trabt und machen alles platt, was sich ihnen in den Weg stellt.



POCKET FIGHTER

Wenn die quirligen Kids aus **Pocket Fighter** ihre Streitigkeiten handgreiflich austragen, bleibt garantiert **kein Auge trocken** und **kein Knochen** heil.

Michael Schmithäuser

Und noch ein Beat'em-Up von Capcom: Die Prügel-Spezialisten aus Japan haben sich auf ihre Wurzeln besonnen und präsentieren mit *Pocket Fighter* eine reinrassige Action-Klopperei in zwei Dimensionen. Allerdings handelt es sich diesmal nicht um ein weiteres Sequel zur Endlos-Reihe *Street Fighter* (wie wäre es denn mal mit *Streetfighter Epsilon 08/15?*), sondern um ein (nahezu) eigenständiges Beat'em-Up. "Nahezu" deshalb, weil gut informierte PlayStation-Zocker die Charaktere bereits aus einem anderen Capcom-Game kennen. Es handelt sich um die putzigen kleinen

Kids aus *Super Puzzle Fighter*, die ihrerseits auf den bekannten "großen" Helden zahlreicher Capcom-Produktionen basieren.

Combos zum Totlachen

Die streitlustigen Bälger werden vor wunderschön gezeichneten und bezaubernd animierten Hintergründen aufeinander losgelassen. Der kunterbunte Animé-Stil fand nicht nur bei den Backgrounds Verwendung, sondern auch bei den winzigen Spielfiguren. Wer nun denkt, die Kämpfer sind so klein gehalten, um wertvollen PlayStation-Speicherplatz zu sparen, befindet sich auf dem Holzweg. Denn wenn die Kleinen

FACTS & FEATURES

- ★ witzige Comic-Grafik
- ★ lustige Combos
- ★ veraltete Technik
- ★ simples Gameplay

ihre Combo-Kräfte spielen lassen, benötigen sie viel Platz und Bewegungsfreiheit. Kostprobe gefällig? Die Zauberin Chun-Li packt einen riesigen Schirm aus und wirbelt damit ihren Gegner so lange durch die Luft, bis ihm schwindlig wird. Der blonde Ken drischt mit Vorliebe mit 100-Tonnen-Hämmern auf seine Kontrahenten ein, oder läßt sie die Hufe seines Pferdes (!) spüren. Die liebevolle Morrigan greift gerne zur überdimensionalen Injektionsnadel oder kugelt unliebsame Gäste mit einem riesigen Bowlingball vom Bildschirm. Die Combos von *Pocket Fighter* sind die witzigsten, die je in einem PlayStation-Spiel zu sehen waren.



Bevor Sie sich in den Kampf stürzen, können Sie sich einen von zwölf ausgeflippten Charakteren aussuchen oder sich mit dem "Charakter Builder" anhand eines umfangreichen Fragebogens den ideal zu Ihnen passenden Kämpfer zusammenstellen lassen.

Dieser "Baukasten" ist neben den haarsträubenden Special-Moves allerdings die einzige wirklich innovative Neuerung, die *Pocket Fighter* zu bieten hat. Die Animationen sind nicht gerade atemberaubend, die unterschiedlichen

Spielmodi kennen wir aus *Tekken & Co.*, und die Steuerung ist weder sehr präzise noch besonders anspruchsvoll. Somit ist *Pocket Fighter* eher eine nette kleine Spiel-Mahlzeit für zwischendurch.



Die Hintergründe sind liebevoll gestaltet und hübsch animiert.

POCKET FIGHTER

meine Meinung: Für eingefleischte Fans der *Street Fighter*-Serie ist es sicher das Höchste der Gefühle, eine Mini-Ausgabe von Ryu oder eine zwerghafte Tessa über den Bildschirm huschen zu lassen. Alle anderen sollten *Pocket Fighter* erstmal anspielen, bevor sie sich für ein in technischer Hinsicht völlig veraltetes 2D-Beat'em-Up entscheiden. Doch dafür haben die Entwickler die irrwitzigsten, abgedrehtesten und komischsten Combos der Prügel-spiel-Geschichte in das Game eingebaut.

Michael Schmithäuser

■ GENRE:	Beat'em-Up
■ VERFÜGBAR AB:	Januar
■ HERSTELLER:	Virgin Interactive
■ ENTWICKLER:	Capcom
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-WERTUNG:

2,6

Str@nd in Sicht

<http://www.travelland.com>



Travel Hits

täglich neue Angebote
direkt online buchen



Travel Info

aktuelle Länder-
informationen



Travel Board

kostenloser
Kleinanzeigenmarkt



WANTED!

Wer ist der beste TEKKEN 3-Spieler?

Wir suchen den "KING OF IRON FIST"-Champion!

Unser Turnier findet am 21.2.1999 statt.

- Bis zu 512 Mitstreiter
- Faire Regeln (professionelle Leitung)
- Megapreis!!!
- Besiegt den inoffizielle TEKKEN 2-Meister im Extra-Finale!

Fordert Eure Unterlagen an unter:

PEGASUS SPIELE GmbH, Tel. 06031/7217-60

Straßheimer Str.2, 61169 Friedberg

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,-		
Spyro the Dragon	89,90,-		
Medevil	89,90,-		
NHL 99	89,90,-		

Dies ist nur ein kleiner
Auszug aus unserem
Programm

Kostenlosen Bestellkatalog anfordern

Händleranfragen erwünscht

VIDEOSPIELE ACTIONFIGUREN AB 24,90,-

Bestellungen ab 100,- DM Versandkosten frei!



[1] Bei der "Burning Vigor Attack" wird es ganz schön laut, bunt und sehr, sehr schmerzhaft für den Gegner.

[2] Ballzauberer: Der sportliche Roberto (rechts) attackiert seine Gegner am liebsten mit Fußbällen.

[3] Frauenpower: Die fescbe Lehrerin Kyoko faßt den armen Batsu nicht gerade mit Samthandschuhen an.

[4] Nach einer Runde kann man auf Wunsch den Teamkollegen aktivieren.



RIVAL SCHOOLS

Prügel-Action für Japanophile: Mit der perfekten Spielautomaten-Konvertierung *Rival Schools* präsentiert Capcom ein Beat'em-Up mit jeder Menge Nippon-Charme. Michael Schmithäuser

FACTS & FEATURES

- ★ viele ausgefallene Charaktere
- ★ Spielvariationen ohne Ende
- ★ witzige Nippon-Atmosphäre
- ★ eckige Polygon-Kämpfer

auf den Schulhöfen der japanischen Insel ist die Hölle los: Auf mysteriöse Art und Weise verschwinden immer wieder Kinder und Jugendliche aus den High Schools im ganzen Land. Die Behörden vermuten einen straff organisierten Verbrecherring hinter den Entführungsfällen, während andere von Übergriffen einer feindlich gesinnten Regierung ausgehen. Auch die Rektoren und Lehrer müssen sich böse Anschuldigungen gefallen lassen. Als sich die Situation dramatisch zuspitzt, beschließen die Schüler, ihr Schicksal selbst in die Hand zu nehmen. Daraufhin entbrennen in den einst so friedlichen Lehranstalten heftige Kämpfe...

Diese haarsträubende Verschwörungstheorie dient als Grundlage für Capcom's neuestes Prügelspiel *Rival Schools*. Dabei handelt es sich um die 1:1-Umsetzung des höchst erfolgreichen Spielautomaten. Nach dem Öffnen der Packung fallen dem verwunderten Käufer gleich zwei PlayStation-CDs entgegen. CD Nummer eins enthält die originalgetreue Coin-Op-Version, während sich auf der zweiten Scheibe eine stark erweiterte Variante des Spiels findet.

Japan-Kracher

Freunde fernöstlicher Kultur dürfen sich an der typisch japanisch eingefärbten Präsentation er-

freuen. Zu Beginn trällert ein japanischer Sänger in bestem Anime-Stil fremdartige Weisen zum aufwendigen Intro. Anschließend dürfen Sie sich einen von 20 illustren Charakteren aussuchen – vom süßen, kleinen Schulmädchen mit kurzem Röckchen und Kulleraugen bis hin zum Ehrfurcht gebietenden Muskelberg mit strengem Blick und harter Faust. Während des Spiels geben die Jungs und Mädels für Westeuropäer unverständliche, japanische Sprachfetzen von sich. Solch eine geballte Ladung Nippon-Atmosphäre hat man schon lange nicht mehr auf der PlayStation erleben dürfen.

Zahllose Spielvarianten lassen keine Wünsche offen. Vom klassischen Arcade-Spiel über

Reine Charaktersache

Rival Schools hat mehr als 20 Charaktere zu bieten. Hier vier besonders interessante Vertreter:

Hinata Wakana



Nationalität: Japanerin
Größe/Gewicht: 1,55 m/41 kg
Maße: 78-56-78
Typ: Niedliches kleines Schulmädchen mit herzerweichendem Kulleraugen Blick.

Borman Delgado



Nationalität: US-Amerikaner
Größe/Gewicht: 2,00 m/101 kg
Maße: 138-90-95
Typ: Gepflegter Muskelberg mit guten Manieren – so lange man ihn in Ruhe läßt.

Tiffany Lords



Nationalität: US-Amerikanerin
Größe/Gewicht: 1,64 m/geheim
Maße: 93-56-86 (WOW!)
Typ: Blondes Gift mit atemberaubender Figur und knallharter Kampftechnik.

Roberto Miura



Nationalität: Japaner
Größe/Gewicht: 1,77 m/73 kg
Maße: 101-82-88
Typ: Durchtrainierter Fußballspieler, der lieber Bälle kickt als Knochen bricht.

packende Mehrspieler-Duelle mit bis zu vier Teilnehmern und Turnier-Variante bis hin zum spannenden Ausscheidungs-Wettkampf ist alles geboten, was das Herz des Prügel-Fans begehrt. Im speziellen "Lesson-Modus" bringt Ihnen ein Lehrer die wichtigsten Angriffs- und Abwehrbewegungen sowie die Special-Moves der einzelnen Charaktere bei.

Variantenreiche Combos

Die Wettkämpfe selbst präsentieren sich in drei Dimensionen. Die Kämpfer sind schön groß, abwechslungsreich gestaltet und bewegen sich recht geschmeidig. Was allerdings stört, sind die eckigen Körperformen der streitlustigen Kids. Manche Recken verwandeln sich bei einer Nahaufnahme in unansehnliche Polygonhaufen. Dafür sind die feingezeichneten und kunterbunten Hintergrundgrafiken über jede Kritik erhaben.

Die vernichtenden Combos lassen sich rela-

tiv leicht aktivieren, so daß Einsteiger ihre wahre Freude mit *Rival Schools* haben. Profis werden dagegen eher die Nase darüber rümpfen, daß sich die kraftvolle "Burning Vigor Attack" durch einen simplen Druck auf die L1-Taste entfesseln läßt. Etwas komplexer ist die Tastenkombination zum Aufrufen der Team-Unterstützung. Dabei handelt es sich um einen zweiten Charakter, der im Hintergrund wartet und auf Zuruf in das Geschehen eingreift. Entweder hält der Helfer den Gegner fest, verpaßt ihm ein paar

schmerzhafte Tritte oder versorgt seinen Teamkollegen mit neuer Lebensenergie.

Spielerisch hat *Rival Schools* enorm viel zu bieten – die Capcom-Produktion überzeugt durch beispielhaften Abwechslungsreichtum und liebevolles Charakterdesign. Deshalb ist der Titel ein Muß für jeden Beat'em-Up-Fan, der mit dem recht niedrig angesetzten Schwierigkeitsgrad und den eckig wirkenden Spielfiguren leben kann.



Ein hübsches Hintergrundmuster kündigt vom Ende der Kampfunde.

RIVAL SCHOOLS

meine Meinung: Das neueste Beat'em-Up aus dem Hause Capcom hat mich auf ganzer Linie überzeugt. Da wären zunächst einmal die zwei CDs mit ihren schier endlosen Spielvariationen. Dann haben es mir die witzigen Charaktere mit ihren zahllosen Combos und der genialen Team-Unterstützung angetan. Und die original japanischen Sprachsamples sind immer wieder für einen Lacher gut (Sorry, Tet!). Die teilweise furchtbar eckig wirkenden Charaktere beleidigen allerdings das Auge eines jeden Ästheten. *Michael Schmithäuser*

GENRE:	Beat'em-Up
VERFÜGBAR AB:	Virgin Interactive
HERSTELLER:	Capcom
ENTWICKLER:	ITE Media
SPRACHE DES SPIELS:	engl./japanisch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-WERTUNG:

1,9



[1] Der Jeep ist extrem einfach zu steuern. [2] In Wales machen Sie auch den Schloßpark unsicher. [3] Gebrauchte Autos dürfen Sie wieder verschern. [4] Die Kurse sind äußerst abwechslungsreich designt.



TEST DRIVE 4x4

Es ist schon verblüffend, daß sich unter den unzähligen **Rennspielen** kaum Off-Road-Simulationen befinden. Dabei macht **das Rennen** abseits der asphaltierten Straßen richtig Spaß. **Test Drive 4x4** ist der beste Beweis. *Artur Hoffmann*

n ahezu jeder Autofahrer würde liebend gern einmal in einem hochbeinigen Off-Road-Vehikel Platz nehmen, um in der nächstgelegenen Kiesgrube Staub aufzuwirbeln oder auf dem verschlammten Truppenübungsplatz mit angezogener Handbremse um Kurven zu sliden. Da dies aber nur in den seltensten Fällen möglich ist, sollten Sie es zunächst einmal in der gemütlichen Stube probieren. Und dafür bietet sich **Test Drive 4x4** an.

Zwei auf den ersten Blick recht magere Spielmodi stehen Ihnen zur Auswahl: Einzelrennen und Welttour. Bei ersterem machen Sie eine von zunächst vier originalen und unheimlich abwechslungsreich gestalteten Strecken

(Marokko, Hawaii, Mojave und Santa Cruz) unsicher. Dazu setzen Sie sich in eines von acht Querfeldein-Autos namhafter Marken wie z.B. Hummer, Dodge oder Jeep und arbeiten die zahlreichen Checkpoints in einer vorgegebenen Zeitspanne ab. Haben Sie diese Aufgaben erledigt, schalten Sie zwei neue Kurse (Schweiz und Wales), sechs spiegelverkehrte Varianten sowie 13 weitere Off-Road-Boliden frei. Die einzelnen Automobile werden dabei durch die Eigenschaften Höchstgeschwindigkeit, Drehmoment und Handling repräsentiert.

Welttournee

Weitaus anspruchsvoller geht es bei der Welttour zu. In bester *Gran-Turismo*-Manier kaufen

FACTS & FEATURES

- ★ zwölf abwechslungsreiche Strecken
- ★ 21 originale Fahrzeuge
- ★ motivierender Karrieremodus
- ★ kein Multi-Player-Modus

Sie sich zunächst ein Auto und fahren in einer von fünf Klassen (Hummer, Truck, SUV, Safari und Militär) gegen fünf CPU-gesteuerte Gegner um den Gesamtsieg. Stehen Sie am Ende der Runde ganz vorne, schalten Sie nicht nur einen neuen Kurs frei, sondern erhalten auch einen beachtlichen Betrag gutgeschrieben. Haben Sie genug Kohle auf Ihrem Sparbuch, kaufen Sie sich eine neue Karre und starten in einer anderen Klasse. Dieses Spielchen treiben Sie solange weiter, bis Sie alle Standardrennserien plus der offenen Variante gewonnen haben. Negativ fällt hier ein fehlendes Qualifying auf. Dies hat zur Folge, daß Sie immer von der letzten Position aus starten müssen – auch wenn Sie die



GUTE SPIELE SCHLECHTE SPIELE

Hol' Dir den
ultimativen
Überblick!



Leon und Katja haben Schluß gemacht. Weil er sich für die attraktive und abenteuerlustige Lara entschieden hat, will sie ihm die Gemeinheit mit den knackigen, durchtrainierten Boys von der Tekken-Gang heimzahlen. Doch die hat längst ihre beste Freundin Cora in Beschlag genommen. Völlig verzweifelt wirft sie sich dem nächstbesten Newcomer an den Hals und erlebt die größte Enttäuschung ihres Lebens. Tja, hätte sie auf das neue Sonderheft des offiziellen PlayStation Magazin gewartet, wäre ihr das erspart geblieben. Denn dort haben wir jetzt mehr als 440 in Deutschland erschienene Spiele getestet und für Sie die Spreu vom Weizen getrennt. Dazu gibt's gleich zum Vernaschen jede Menge spielbare Demos auf der CD. Damit Ihnen nicht das Gleiche passiert wie Katja, gehen Sie lieber gleich zum Kiosk.....

**...oder bestellen Sie jetzt,
solange der Vorrat reicht!**

☐ Ja, schicken Sie mir bitte das PlayStation Sonderheft „Spieletests“ für nur 14,80 DM + 3,- DM Versandkosten! Ich bezahle nach Erhalt der Rechnung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

CP092

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



[1] Auf Asphalt geben wir Vollgas. **[2]** Spektakuläre Sprünge sind an der Tagesordnung. **[3]** Auf Hawaii rasen Sie am Strand entlang. **[4]** Die Streckenobjekte sind sehr detailliert dargestellt. **[5]** Verpassen Sie einen Checkpoint, ist das Rennen vorbei. **[6]** Schade, daß es keinen Zwei-Spieler-Modus gibt.

Kommentators (wow und cool) hingegen grotteschlecht. Ebenso unverzeihlich ist das Fehlen eines Zwei-Spieler-Modus, der eigentlich zur Standardausrüstung eines zeitgemäßen Racers gehören sollte. Hiervon sind zumindest ein frei wählbarer, dreistufiger Schwierigkeitsgrad, sieben Kameraperspektiven sowie die Getriebeauswahl (manuell bzw. automatisch) mit an Bord.



gerade beendete Etappe als Sieger verlassen haben. Nach jedem Rennen wird abgerechnet, und Sie erhalten je nach Platzierung eine mehr oder minder stattliche Anzahl von WM-Punkten sowie einen kleinen Geldbonus.

Nicht mehr benötigte Fahrzeuge dürfen Sie, wie beim großen Vorbild, wieder verkaufen. Der Verlust beträgt aber mehr als 50 Prozent des Neupreises.

Buggy?

Daß *Test Drive 4x4* ein naher Verwandter von *Test Drive 5* ist, erkennen Sie nicht nur am Titel, sondern auch an der Grafikkarte, die mit Pop-Ups und durchscheinenden Texturen nervt. An der Darstellung der Streckenobjekte und Fahrzeuge gibt es hingegen nichts auszusetzen. Das gleich gilt auch für die unterschiedlichen Fahrbahnbeläge (Sand, Schlamm, Wasser, etc.), die sich kräftig auf das Fahrverhalten sowie die Geschwindigkeit der Autos auswirken. Aus diesem Grund müssen Sie permanent auf Ihren Tachometer

blicken, um eventuelle Geschwindigkeitseinbußen frühzeitig zu erkennen und eine andere Route zu wählen. Hier empfiehlt sich auch ein Blick auf die Gegner, da diese trotz einer nicht unbedingt hohen KI zu meist auf der Ideallinie unterwegs sind. Die Steuerung (analog oder digital) geht trotz der permanenten Rüttelorgien flott von der Hand. Zumindest in diesem Punkt ist die Off-Road-Variante dem Straßenracer weit überlegen.

Ähnlich zweischneidig präsentiert sich auch der Sound: Die Geräuschkulisse sowie die Musikuntermalung (Fear Factory, Gravity Kills und Sevendust) sind vollkommen in Ordnung, die rudimentären Ausrufe des



TEST DRIVE 4x4

meine Meinung: *Test Drive 4x4* macht trotz der teilweise erschreckenden Grafikbugs Spaß. Das hängt natürlich mit dem GT-ähnlichen Spielmodus zusammen, bei dem ich mir meine Autos zusammenkaufen kann. Habe ich eine Rennserie gewonnen, lege ich mir einen neuen Boliden zu, mit dem ich in einer anderen Klasse fahre. Habe ich dann alles gewonnen, würde ich gerne gegen einen menschlichen Gegner fahren. Da dies aber nicht möglich ist, landet das Game als Staubfänger im Regal.

Artur Hoffmann

■ GENRE:	Off-Road-Rennspiel
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	Electronic Arts
■ ENTWICKLER:	Accolade
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-WERTUNG:

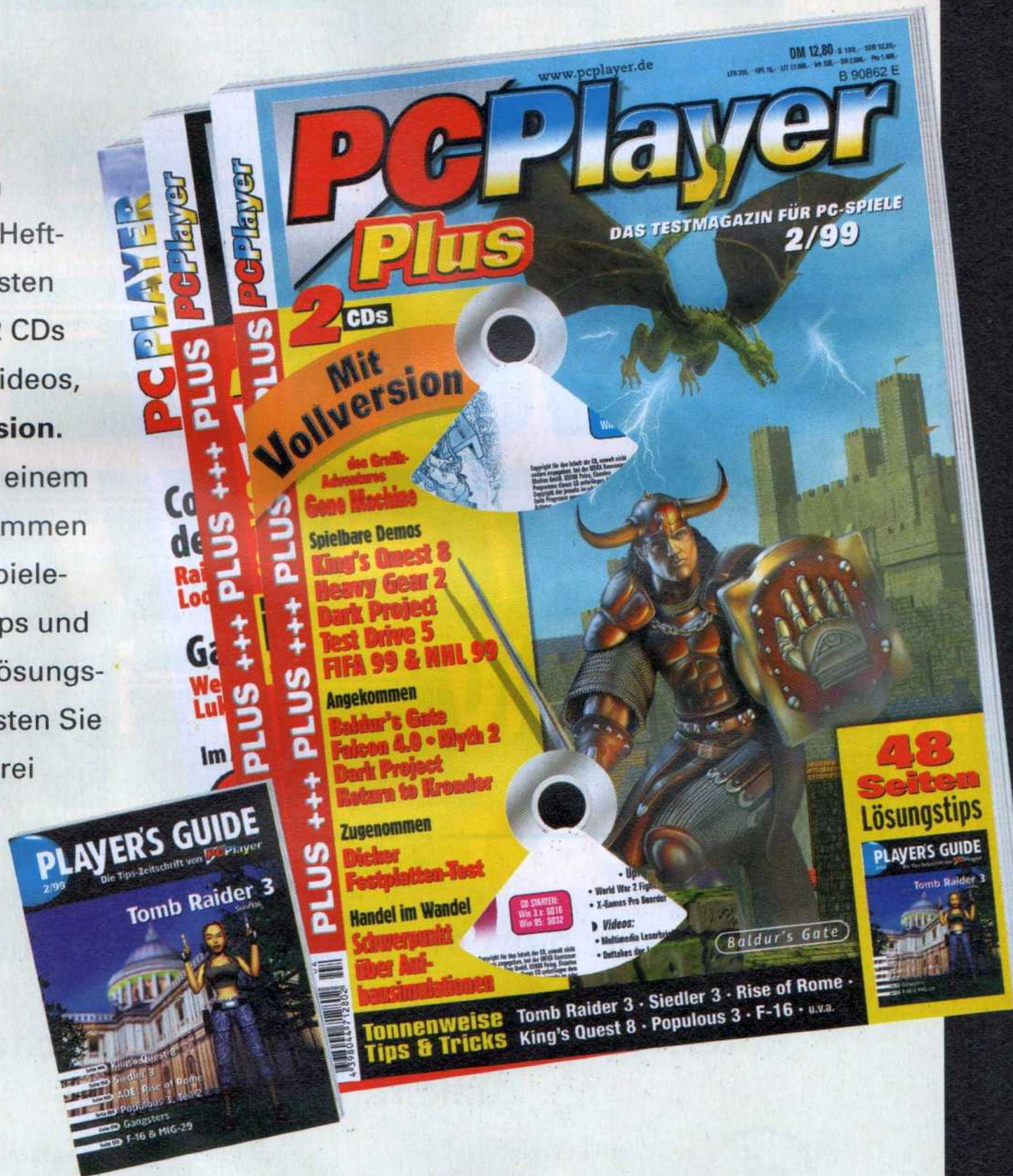
2,4

Jetzt richtig wählen: PC PLAYER ohne CD, oder mit 2 CDs und Vollversion!



PC PLAYER gibt's für jeden Geschmack. Entweder die Heft-only Edition für Papierpuristen oder **PC PLAYER Plus** mit 2 CDs voller spielbarer Demos, Videos, Patches und **einer Vollversion**. Ob mit oder ohne CDs – in einem stimmen die beiden vollkommen überein: unbestechliche Spieltests, knackige Hardwaretips und natürlich die ultimativen Lösungshilfen. Klingt gut? Dann testen Sie **PC PLAYER** doch einfach drei Monate lang und sparen dabei fette 50%. Wie? Einfach Coupon ausfüllen und ab die Post.

Mit PLAYER'S GUIDE – dem Tips & Tricks-Extra zum Herausnehmen!



PC PLAYER – DIE INSTANZ IN DER SPIELEWELT

JA, ich möchte PC PLAYER kennenlernen. Bitte schicken Sie mir die nächsten 3 Ausgaben wie angekreuzt. 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 ca. 15% Preisvorteil (PC PLAYER: 6,- DM pro Heft statt 7,- DM; Jahresabopreis 72,- DM, Studentenabo 62,- DM; PC PLAYER Plus: 10,80 DM pro Heft statt 12,80 DM; Jahresabopreis 129,60 DM, Studentenabo 110,40 DM). Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

☐ 3x PC PLAYER für 10,- DM ☐ 3x PC PLAYER Plus mit CD-ROM für 20,- DM!

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.
Widerrufsgarantie: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei PC PLAYER, 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

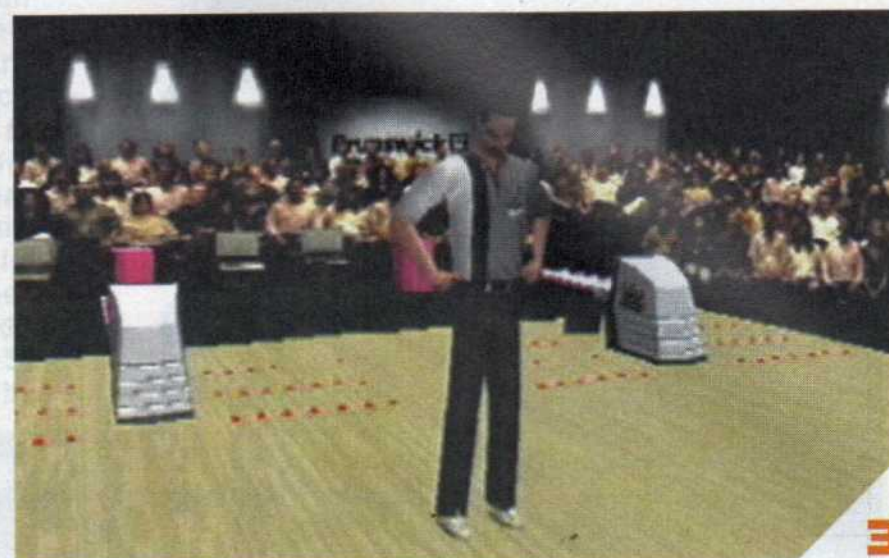
CPO92

Coupon bitte ausschneiden und schicken an: PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, faxen an 089/200 281 22 oder per E-Mail unter weka@csj.de bestellen.



[1] Auch wenn dies Bild den Anschein erwecken kann, der abgebildete Herr ist kein Mitglied des russischen Staatsballetts.

[2] Sieg [3] und Niederlage liegen oft sehr nahe beieinander.



BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING



Für alle **Hobby-Bowler** hat THQ ein Spiel parat, mit dem man sich dank virtueller Kugel keinen **Hexenschuß** wegen unterheizten Bahnen und allzu forscher **Wurftechnik** zuzieht. *Mathias Locher*

das hierzulande eher unbekannte Bowling ähnelt dem heimischen Kegeln. Der Hauptunterschied besteht darin, daß bei der amerikanischen Variante die Kugel gegen zehn statt neun Kegel bzw. Pins geschleudert wird. Jenseits des großen Teiches erfreut sich diese Sportart nachhaltiger Beliebtheit, weswegen es natürlich viele Ausrüsterfirmen gibt, die die große Nachfrage decken. Einer der führenden Konzerne ist Brunswick, von dem sich THQ eine Lizenz für sein *Brunswick Circuit Pro Bowling* gekauft hat. Die Softwareschmiede hat

auch schon Lizenzspiele mit anderen amerikanischen Kultsportarten gemacht, beispielsweise *WCW Nitro*.

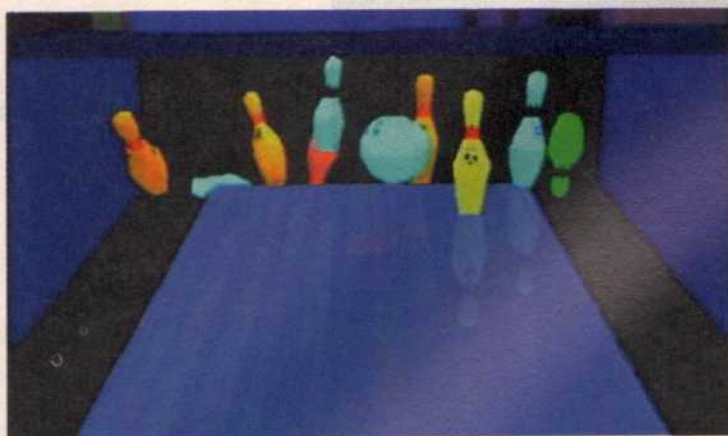
Nachdem Sie das hektisch zusammengeschnittene FMV-Video über sich ergehen ließen, stehen Ihnen fünf verschiedene Spielmodi und eine Trainingsoption zur Verfügung. Entweder tragen Sie einen Schaukampf gegen einen bis fünf menschliche oder Computergegner aus, oder Sie wagen sich gleich an ein ganzes Turnier. Wenn Ihnen der Sinn aber mehr danach steht, ein beträchtliches Preisgeld zu erbowlen, sollten Sie ein sogenanntes Skins Game bestreiten. Um ein

FACTS & FEATURES

- ★ Echte Bowling-Physik
- ★ Eingebaute Replay-Funktion
- ★ Viele einander ähnliche Bowling-Arenen
- ★ Computergegner bremsen den Spielfluß

längerwährendes Solospiel ohne menschliche Konkurrenten zu bestreiten, ist der Karriere-Modus ideal, die gesammelten Preisgelder und Titel werden mitsamt den Daten des selbstgenerierten Bowlers auf der Memory Card gespeichert. Eher als witzige Zugabe am Rande ist das Cosmic Game zu verstehen, ein Schaukampf, der im farblich interessant gestalteten Cosmic Bowlodrome in Las Vegas ausgetragen wird.

Sie müssen für Ihre Partien aber nicht immer ein eigenes Alter Ego erstellen: Sie speichern Ihren Bowler ab oder wählen einfach einen der 13 professionellen Brunswick-Kugelschieber.



Der Cosmic Bowlodrome hat eine fast psychedelische Farbgebung.

Von diesen Profis befinden sich auch kurze Interview-Filmchen mit auf der CD, in denen diese entweder mit der sonoren Stimme eines Krishna-Jüngers und der Spritzigkeit Boris Jelzins ihre Erfolge herunterbeten oder aber den Spieler vor dem Monitor mit überzogenem Bad-Guy-Gehabe zu einem Match herausfordern.

Der spielerische Teil ist ganz passabel umgesetzt, mit etwas Übung finden Sie recht schnell heraus, wie man den Spieler positionieren, die Richtung wählen und der Kugel den geeigneten Spin verpassen muß. Nun kommt es noch darauf an, daß die Wurfstärke exakt dosiert und bei der Ausführung möglichst wenig Abweichung produziert wird. Besonders gelungene Würfe lassen sich mittels einer Replay-Funktion auch nochmals betrachten. Eine Tatsache stört jedoch gewaltig: Während die Computergegner ihre Kugeln über die Bahn rumpeln

lassen, ist man mitunter sehr lange zum Zuschauen verdammt.

Die Grafik des Spiels ist gelungen, auch wenn die Zuschauer in den Rängen alle ziemlich zweidimensional und plattgewalzt aussehen. Der

Sound reproduziert einigermaßen die Atmosphäre einer echten Bowling-Bahn, doch auch hier hätte ein etwas differenzierteres Verhalten der Zuschauer – je nach abgeliefertem Wurf – nicht geschadet. *af*



BRUNSWICK CIRCUIT...

meine Meinung: Dieses Spiel ist nur wirklichen Bowling-Enthusiasten zu empfehlen, denen Namen wie Mike Aulby und W.R. Williams Jr. ein Begriff sind. Anderen jedoch sei vom Kauf hiermit deutlich abgeraten. Gerade bei Partien mit mehreren Gegnern reduzieren sich Abwechslungsreichtum und Interaktivitätsgrad auf das Niveau eines gemütlichen Fernseh-abends mit Cola, Knabberzeug und Eurosport. Gelegenheitsbowler geben das Geld daher besser für einen richtigen Bowlingabend mit Freunden aus.

Mathias Locher

■ GENRE:	Sportspiel
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	Konami
■ ENTWICKLER:	THQ/Adrenalin
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-WERTUNG:

3,0

Der schnellste Weg in neue Dimensionen

Das offizielle Strategie-Buch

Neu!



öS 219,-/SFr 25,-
DM 29,95

Wing Commander
Prophecy™

1998, 256 Seiten
ISBN 3-7723-4373-2

Das offizielle Strategie-Buch

Franzis'



[1] Um Ihren Gegner zu nerven, dürfen Sie ein paar Posen ausführen.

[2] Die Wiederholung gibt Ihnen Aufschluß über Ihre Schwachstellen.

[3] Daß die Boxer nichts mit der Realität zu tun haben, erkennen Sie an diesem Muskelpaket.

VICTORY BOXING 2

Falls Sie den **Boxsport** für eine durch Regeln eingegrenzte Schlägerei halten und Ihrer Meinung nach **Kraft über Beweglichkeit** siegt, sollten Sie ein Auge auf JVC's aktuellen Titel **Victory Boxing 2** werfen. Mehr als ein blaues Auge können Sie sich dabei ja nicht einhandeln, oder? *Artur Hoffmann*

der Vorgänger dieses Titels begeisterte die PlayStation-Besitzer nicht zuletzt wegen der Tatsache, daß er die damals einzige Boxsimulation für die graue Konsole war. Nun sieht es ein wenig anders aus, da sich momentan mehrere Games um den Titel des besten Boxsingles streiten. Allerdings sieht sich *Victory Boxing 2* nicht als Simulation, sondern vielmehr als leicht zu spielende Alternative zu den etwas anspruchsvolleren Titeln. Das Ganze hat denn auch ebensoviel mit dem Profiboxen gemeinsam, wie *NFL Blitz* mit dem US-

amerikanischen Volkssport: Der äußere Rahmen ist gleich, die Ausführung dagegen extrem actionlastig.

Zu Beginn des Games entscheiden Sie sich entweder für einen schnellen Fight gegen einen

FACTS & FEATURES

- ★ Karrieremodus
- ★ Erlernen neuer Schläge
- ★ gute Präsentation
- ★ miese Soundkulisse



menschlichen, beziehungsweise von der CPU gesteuerten, Gegner, bestreiten ein Turnier oder setzen im Karrieremodus zum Sprung auf den Weltmeistertitel an. Der eigentliche Kampf ist bei allen Varianten gleich, die Unterschiede liegen in der Wahl der Gegner. Im Schaukampf stehen Ihnen zunächst drei männliche sowie weibliche Boxer zur Verfügung, Ihren Konkurrenten wählen Sie selbst aus. Im Turniermodus wird Ihnen, nach Auswahl eines Charakters, ein Gegner per Losentscheidung zugewiesen, und im Karrieremodus fordern Sie bestimmte Fighter zum Duell heraus.



Letzteres stellt wie bei *Box Champions* die größte Herausforderung dar. Und auch hier starten Sie Ihren Feldzug gegen alle Schläger von der letzten Position der Rangliste aus. Der große Unterschied besteht dabei in der Klassifizierung der Listen. Zunächst treten Sie gegen lokale Konkurrenten an und tauschen nach einem Sieg die Plätze. Erst wenn Sie den lokalen Champion besiegt und seine Revanche-Forderungen entsprechend beantwortet haben, dürfen Sie sich mit nationalen Boxern messen. Sind Sie auch in dieser Rangliste ganz vorne, geht es gegen die besten und fiesesten Boxer der gesamten Welt. Damit Sie hier nicht allzu schnell das Handtuch schmeißen, bringt Ihnen Ihr persönlicher Trainer jede Menge neue Spezialschläge bei, die ebenso leicht von der Hand gehen wie die Standard-Moves. Die Specials sind aber eminent wichtig, da die Konkurrenten immer stärker werden und zunächst nahezu unbesiegbar erscheinen. Zum Glück werden Sie vor jedem Kampf auf Stärken und Schwächen des Gegners hingewiesen.

Technical Knock Out

Die ganz ansehnliche 3-D-Grafik erinnert an ältere Spielhallenautomaten, die muskelbepackten

polygonalen Charaktere würden auch in einem Beat'em-Up eine gute Figur machen, die Darstellung der fiktiven Arenen ist gerade noch in Ordnung.

Richtig schlecht ist aber der Sound: Von der

sich ständig wiederholenden Soundunterma-
lung, über die permanent aufgeregten Fans bis
hin zu den ewig gleichen Zurufen der
Trainer – das Mittelmaß scheint Pro-
gramm zu sein.



VICTORY BOXING 2

meine Meinung: Im Vergleich zum ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten *Box Champions* schneidet *Victory Boxing 2* schlechter ab. Das liegt aber nicht am arcadelastigen Gameplay, sondern vielmehr am fast immer gleichen Kampfstil der Gegner. Von Beinarbeit oder taktischem Kämpfen ist nichts zu sehen. Wer aber auf eine unkomplizierte Umsetzung des Boxsports steht und sein Augenmerk auf das Austeilen von Hieben legt, der wird mit diesem Titel sehr viel Spaß haben.

Artur Hoffmann

■ GENRE:	Boxsimulation
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	Virgin
■ ENTWICKLER:	JVC
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

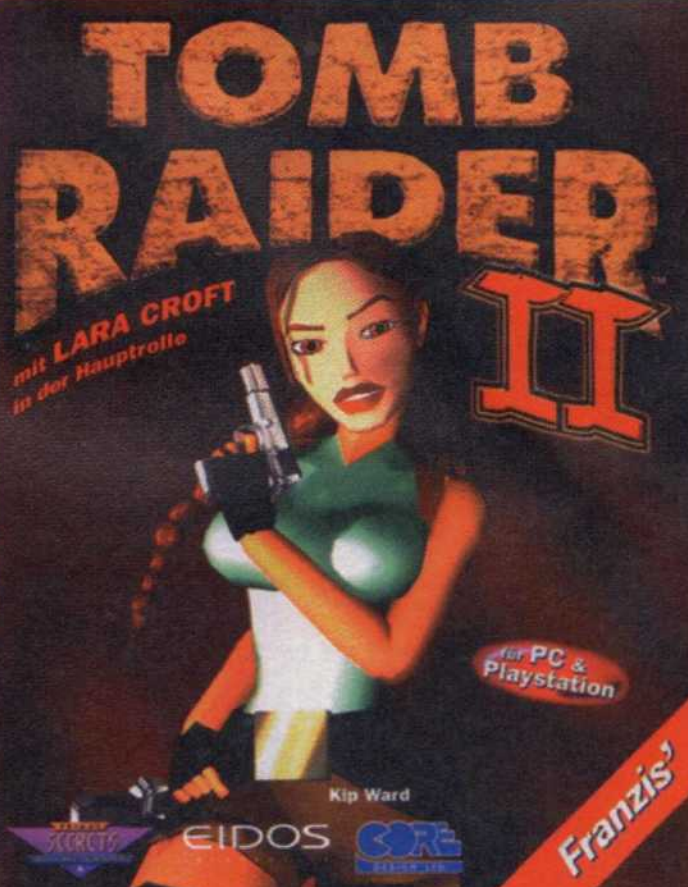
■ SPIELIDEE:	2,0
■ GRAFIK:	2,0
■ SOUND:	3,5
■ PRÄSENTATION:	1,5
■ GAMEPLAY:	2,0
■ MOTIVATION:	2,5
■ PREIS/LEISTUNG:	2,5

GESAMT-
WERTUNG:

2,4

Das ist ALLES was Du brauchst

Das offizielle US-Strategie-Buch



Tomb Raider II™

1997, 144 Seiten
ISBN 3-7723-4413-5

öS 146,-/SFr 18,-
DM 19,95

Empfohlen von

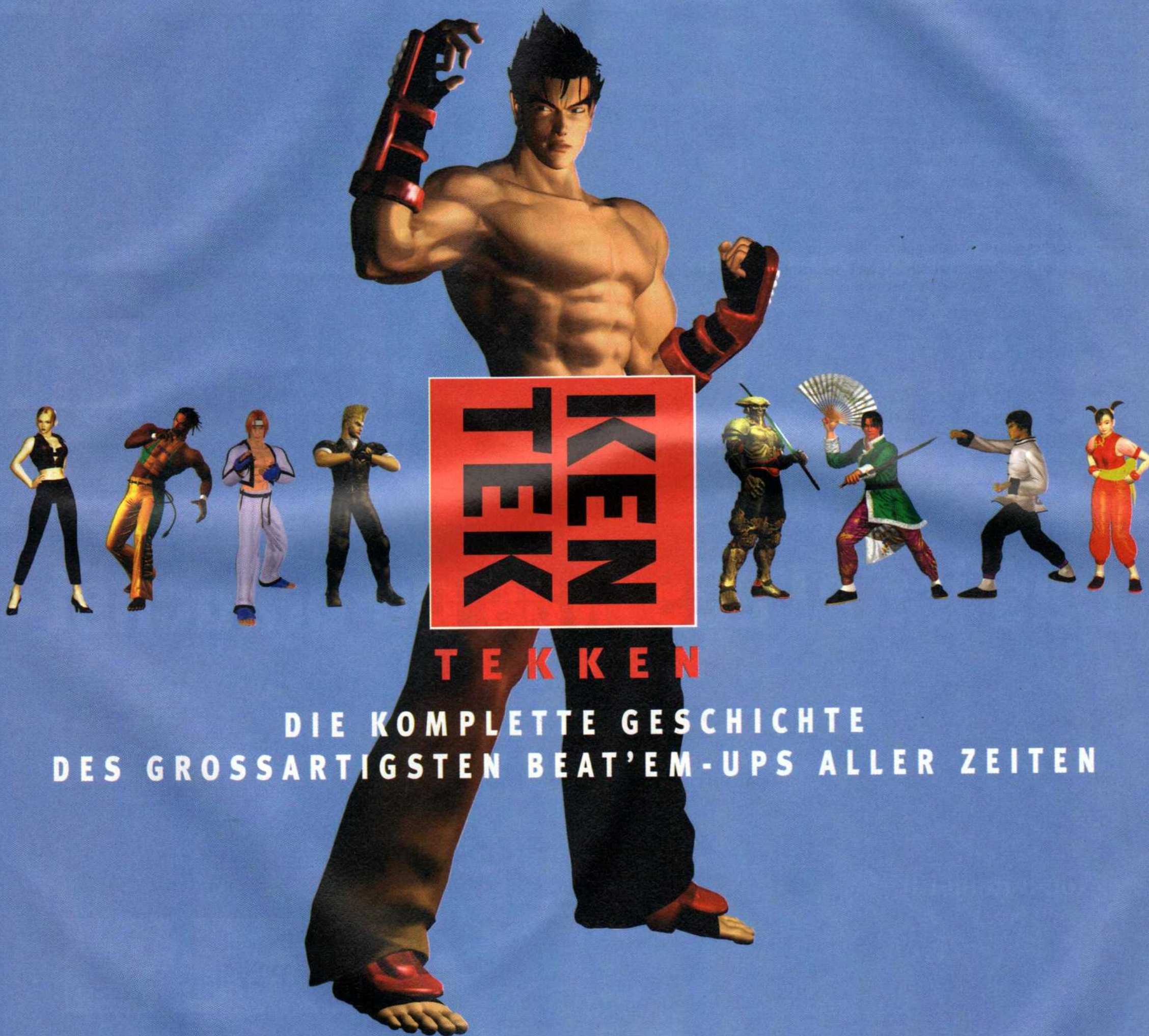


Das offizielle US-Strategie-Buch

Franzis-Verlag GmbH • Gruber Straße 46a • 89086 Poing • Tel.: 08121/95-14 44 • Fax 08121/95-16 79
Compuserve 106004, 2214 • <http://www.franzis.de>

Franzis'

► **Special** DIE TEKKEN-STORY



TEKKEN

**DIE KOMPLETTE GESCHICHTE
DES GROSSARTIGSTEN BEAT'EM-UPS ALLER ZEITEN**

TEKKEN-ZEIT

Nachdem sich Namco im heiß umkämpften Arcade-Racing-Sektor etabliert hatte, nahm das Unternehmen eine noch größere Herausforderung an und wagte den Schritt in die Beat'em-Up-Arena. Willkommen bei Tekken ...

a Is Namco im Dezember 1994 die erste PlayStation-Konvertierung eines Arcade-Titels herausbrachte, rümpften zahlreiche Szenekenner die Nase. Dieses Mißtrauen lag in erster Linie darin, daß zu jener Zeit Segas Grafik-Hit *Virtua Fighter 2* mit seiner ausgereiften Model-2-Technologie der absolute Renner bei den Spielern war.

Somit hatte *Tekken* die Grafikschlacht eigentlich schon verloren, bevor es überhaupt in den PSX-Ring stieg. Was dem Titel aber an ästhetischem Anspruch fehlte, machte er in Sachen Gameplay mehr als wett. Dies lag nicht zuletzt an der – zum damaligen Zeitpunkt – revolutionären Steuerung, bei der jeder der vier Buttons ein bestimmtes Körperteil des Kämpfers repräsentierte. Kaum ein zweiter Vertreter des Genres bot eine derartige Spieltiefe und ein ähnlich intuitives Gameplay. So holte *Tekken* Kick für Kick Se-

gas Vorsprung ein, und einige Branchenkenner sprachen bereits von einer Deklassierung des Konkurrenzprodukts. Auch wenn diese Prognosen aus heutiger Sicht ein wenig voreilig erschienen, sicherte sich der *Pac-Man*-Erfinder einen ansehnlichen Anteil am Beat'em-Up-Kuchen.



Spieler eine nahezu perfekte Arcade-Konvertierung auf ihrem Fernsehgerät. All jenen, denen der Ladevorgang zu lange dauerte, spendierte Namco sogar eine Runde *Galaxians*. Bis zum heutigen Tage gehört *Tekken* zu den besten Arcade-Konvertierungen, die den Konsolenmarkt je erreichten.



NACH WENIGEN SEKUNDEN WARTEZEIT UND DEM COOLEN INTRO MIT SEINEN BEEINDRUCKENDEN FMV- SEQUENZEN HATTEN DIE SPIELER EINE NAHEZU PERFEKTE ARCADE-KONVERTIERUNG AUF IHREM FERNSEHGERÄT

Daß sich Namco für die richtige Plattform entschied, wurde kurze Zeit später klar, als japanische PlayStation-Besitzer die *Tekken*-CDs in Sonys 32bit-Maschinen einlegten: Nach wenigen Sekunden Wartezeit und dem coolen Intro mit seinen beeindruckenden FMV-Sequenzen hatten die

Wie üblich mußten die europäischen Gamer mehrere frustrierende Monate lang warten, bis sie endlich die zu allem Übel auch noch langsamere PAL-Version in die Hände bekamen. Trotz der technischen Nachteile blieben die grundlegenden Features von *Tekken* intakt: Acht phantastisch gestaltete,



[1-3] Gouraud-Shading-Look des ersten Titels hinkt der derzeitigen Version um Jahre hinterher. [4] Grafikfehler! [5-8] Die Figuren sahen in *Tekken 2* zwar eckiger aus, das Light-Sourcing stellte jedoch eine starke Verbesserung dar.

Special DIE TEKKEN-STORY



Beim dritten Teil der Serie treffen sich alte Bekannte und absolute Neulinge zum gepflegten Duell.

TEKKEN-FANARTIKEL



Der Kalender, auf dem Tekken-Fighter als Orchestermittglieder abgebildet sind, stellt das wohl bizarrste Merchandising-Produkt dar. Andere Dinge sind da schon weitaus traditioneller...

umwerfend animierte und unglaublich ausgewogene Charaktere, dazu neun Bosse, atemberaubende Combos und eine schier endlose Langzeitmotivation. Da verwundert es nicht, daß sich Tekken weltweit über eine Million mal verkaufte und sich so nahtlos neben Ridge Racer einreicht, Namcos anderem Meilenstein.

Während sich aber die Spieler noch allerorts beim Versuch, die besten Combos anzubringen, die Finger wund drückten, enthielt der in Yokohama ansässige Research & Development-Stammsitz von Namco bereits ein weiteres Projekt: Tekken 2. Als das Game im August 1995 in den japanischen Spielhallen aufgestellt wurde, kannte die Begeisterung keine Grenzen. Und kaum zwei Monate später erleichterte eine leicht modifizierte Ausgabe mit dem Codenamen "Version B" die Gamer um ihre hart verdienten Yen.

Die unvermeidliche und von allen Fans lang erwartete PlayStation-Version erschien (wieder zunächst im Fernen Osten) im März 1996. Namco hatte zur Freude der Fans die überarbeitete B-Version umgesetzt. Wie schon der große Arcade-Bruder begeisterte auch dieser Titel durch deutlich verbesserte Grafiken. Der Einsatz des Gouraud-Shading-Verfahrens sorgte für besser modellierte Kämpfer, und dank Light-Sourcing glänzten die atemberaubenden Fights durch beeindruckende Lichteffekte. Alles in allem war die PSX-Adaption hervorragend, und Sonys Gerät bot den Spielern nun sowohl

Arcade-Erlebnis als auch eine größere Auswahl an Optionen an. Neben den beliebten Spielvarianten "Team Battle" und "VS" sorgte vor allem der brandneue "Survival-Mode" für Aufsehen. Auch die neu hinzugekommene Trainingsoption stellte eine sinnvolle Bereicherung dar. Hier darf der Fighter an einem Dummy-Gegner, der nur darauf wartet, getreten und verprügelt zu werden, alle Moves und Combos ausprobieren. Damit auch alles reibungslos vonstatten geht, zeigt ein optionales On-Screen-Menü die richtigen Tastenkombinationen an.

Zu Beginn des Games stehen Ihnen zehn hervorragend in Szene gesetzte Charaktere zur Verfügung – 15 weitere wollen erst einmal freigeschaltet werden. Und selbst dann

bläue einen Tick realistischer als zuvor. Technisch gesehen lassen sich die Steigerungen natürlich direkt auf das nun verwendete System 12-Arcade-Board

zurückführen. Es ist knapp 1,5 mal schneller als das Herzstück der beiden ersten Teile, dem der PlayStation sehr ähnlichen System-11-Board. So sehr diese zusätzliche Rechenleistung aber die Grafik vorantrieb, so stark entfernte sich das Arcadegerät nun aber von der Heimkonsole. Eine Portierung auf die 32bit-Maschine schien deshalb unmöglich und ebenso realistisch wie der Einbau eines Formel-1-Motors in einen Fiat Cinquecento. Daß es letztendlich doch noch klappte, lag vor allem an den komplexen Kompressionsroutinen, die das Namco-Team entwickelte.



DER EINSATZ DES GOURAUD-SHADING-VERFAHRENS SORGT FÜR BESSER MODELLIERTE KÄMPFER, UND DANK LIGHT-SOURCING GLÄNZTEN DIE ATEMBERAUBENDEN FIGHTS DURCH BEEINDRUCKENDE LICHEFFEKTE.

gibt es noch zahlreiche weitere versteckte Extras wie beispielsweise eine Ego-Kameraperspektive bzw. Alternativklamotten. Tekken 2 war also vollgepackt mit Verbesserungen, welche vor allem beim Gameplay deutlich zum Vorschein traten. Obwohl es schier unmöglich schien, hatte Namco den Begriff "Spielbarkeit" wieder neu definiert.

Trotz des enormen Erfolgs blieben die Tekken-Schöpfer nicht tatenlos. So kam Tekken 3 bereits Anfang 1997 in die Spielhallen und verblüffte sogar die größten Skeptiker. Die Kämpfer sind viel detaillierter dargestellt, die Hintergründe weitaus abwechslungsreicher gestaltet und die Bewegungs-

Es implementierte nicht nur alle Kämpferdaten des Vorbilds, sondern glänzte auch durch den Hi-Res-Modus und flüssige 60 fps (NTSC-Version). Als einziges Eingeständnis wurde der Detailreichtum der Hintergründe ein wenig heruntergeschraubt. Dieses Manko machten aber all die exklusiven PlayStation-Extras locker wieder wett.

Nachdem die Entwickler die fortschrittliche Technik übertragen hatten, gab es keinen Grund daran zu zweifeln, daß auch das Gameplay vom allerfeinsten werden würde. Und die weltweiten Lobeshymnen, die dieses Game einsackte, zeigen, daß die Entwickler echte Cracks sind.



[1-3] Nur wenige Leute glaubten, daß Namco die Qualität der Arcadeversion auf die PlayStation übertragen könnte. Die grafischen Unterschiede sind überraschend gering, und das überragende Gameplay blieb natürlich erhalten.

„Was? Die beste Gratis-Software auf der Original PC Magazin CD!?“

Jetzt in der neuesten Ausgabe: 50 kostenlose Top-Programme auf der Original PC Magazin CD.

Jeder kennt sie, jeder schätzt sie: kostenlose Programme, die kommerzieller Software in nichts nachstehen und mitunter sogar mehr Möglichkeiten bieten. Auf der Original PC Magazin CD in der Ausgabe 2/99 haben wir Ihnen die 50 besten Gratis-Programme sowie 1.500 Tips & Tricks rund um Windows 95/98/NT, Hardware, Grafik u.v.m. zusammengestellt – zum sofortigen Gebrauch oder auch als bequemes Archiv für später.

Weitere Themen in PC Magazin:

- Clever aufrüsten: Wie Sie jeden PC günstig flott kriegen
- Steuerparadies: Die besten Steuerbearbeitungsprogramme im direkten Vergleich
- Soundkarten: Viel Klang für wenig Kohle
- Windows98-Schätze: Verborgene Funktionen und Tools in dem neuen System

www.pc-magazin.de



PC Magazin – das müssen Sie wissen.



EIN HARTER KAMPF

Während sich alle Welt verständlicherweise auf die Grafik und das Gameplay konzentriert, werfen wir einen Blick auf die Geschichte der Kämpfer und darauf, was diese so bewegt ...

natürlich könnten Sie sich einfach ein Joypad schnappen und *Tekken 3* zocken, ohne sich auch nur eine Sekunde Gedanken über die Charaktere des Spiels zu machen. Allerdings haben diese allesamt ihre persönlichen Gründe, warum sie in dem Turnier mitstreiten.

Es begann alles damit, daß Heihachi Mishima, Kopf einer weltweit tätigen Finanzgruppe, sich entschloß, das "King Of Iron

Fist"-Turnier zu veranstalten. Hier sollten die besten Kämpfer der Welt gegeneinander antreten. Und da der gute Heihachi selbst ein passabler Faustkämpfer war, trug er sich in die Teilnehmerliste ein. Die Mischung der Kombattanten könnte nicht bunter sein, und einige von ihnen waren nicht unbedingt in der besten mentalen Verfassung.

ES BEGANN ALLES DAMIT, DASS HEIHACHI MISHIMA, KOPF EINER WELTWEIT TÄTIGEN FINANZGRUPPE, SICH ENTSCHLOSS, DAS "KING OF IRON FIST"-TURNIER ZU VERANSTALTEN...

King zum Beispiel, ein kämpfender Priester aus Mexiko, der während der Fights als Leopard auftritt, leitet ein Waisenhaus in einer Gegend, die an die ländliche Schweiz erinnert. Oder Paul Phoenix, ein US-amerikanischer Kampfsportler, dem seine Besessenheit, der beste Kämpfer der Welt zu werden, ernsthafte Probleme mit seinem Selbstvertrauen bereitet. Er tritt die meiste Zeit gegen Heihachis Teddybären Kuma an.

Yoshimitsu ist ein Cyborg-Samurai, der verzweifelt seinen Meister sucht. Dieser heißt Dr. Boskonovich, wurde von der Mishima Corporation gekidnappt und wird nun gezwungen, an geheimen – und sicherlich nicht sehr netten – Projekten zu arbeiten. Nina Williams

entwickelt hat und darauf steht, kleine Mädchen aus chemisch verseuchten Kriegsgeländen zu retten. Nicht zu vergessen ist Kazuya Mishima, Heihachis Sohn. Seine Machtgier bringt ihn dazu, seinen eigenen Vater zu besiegen, um dessen leblosen Körper dann in eine Schlucht zu werfen. Dabei zuckt er nicht einmal mit der Wimper.

Zwei Jahre vergehen, und Kazuya, der an Geld und Macht permanent hinzugewinnt, veranstaltet ein zweites Turnier bei dem zwei neue Teilnehmer mit von der Partie sind. Beide sind ganz wild darauf, Kazuya zu verprügeln: Die Japanerin Jun, deren Haß auf Mishima junior zwar offensichtlich, ihr Motiv dagegen nicht so klar ist. Der zweite Neuling nennt sich Lei Wulong und ist ein athletischer Inspektor aus Hongkong. Er nimmt an dem Turnier teil, da er einem Thai-Boxer namens Bruce auf den Fersen ist.

Ohne ihre Lektion beim ersten Mal gelernt zu haben, kehrt auch die restliche Gang zurück. Paul verliert die Veranstaltung erneut, wobei er die meiste Zeit damit verbringt, mit seinem alten Lieblingsgegner Kuma zu kämpfen. In King, der wieder mit dem Trinken angefangen hat und nachts durch dunkle Gassen zieht, erwacht plötzlich wieder der Kampfeswille. Gut, daß es gerade keine Kinder mehr zu füttern gibt.



Jetzt testen und sparen!



3x Video Games



frei Haus



zum halben Preis



Dieses Angebot hat's in sich! Jetzt kannst Du drei Monate alles bekommen, was Video Games zu bieten hat: Kritische Allround-Spieletests, geniale Berichte über die ganze Welt der Videogames sowie feinste Cheats und Tricks für alle Konsolen. Und dafür mußt Du nicht mal einen Schritt vor die Haustür machen, denn wir schicken Dir die nächsten Ausgaben frei Haus zu - für schlappe 10,- DM. So ein Angebot kann man einfach nicht ausschlagen! Also: Füll schnell den Gutschein aus und bestell Dein Kurzabo noch heute!



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!

3X Video Games und Lara lebensgroß für 10 DM!

Ja, schickt mir die nächsten drei Ausgaben der Video Games für nur 10,- DM statt 19,50 DM. Als Geschenk bekomme ich das lebensgroße Lara-Poster dazu! Solltet Ihr 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

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

Datum, 1. Unterschrift
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

CP092

- PlayStation
- Dream Cast
- Nintendo 64
- Color
- Game Boy
- Neo Geo
- Saturn

Special DIE TEKKEN-STORY



langt wieder die alleinige Herrschaft über das Familienunternehmen. Im Verlauf des Turniers kommt aber heraus, daß Kazuya einen Pakt mit dem Teufel geschlossen hatte und auf diese Weise seine mysteriöse Kraft erlangte. Ohne diese kritische Tatsache zu beachten, wirft ihn sein Vater in den Krater eines nahegelegenen Vulkans.

Im Bemühen, den Schaden zu reparieren, den sein Sohn mit seiner Schreckensherrschaft angerichtet hat, und um das Vertrauen der anderen führenden Finanzhäuser zurückzugewinnen, gründet Heihachi die "Tekken Force". Dabei handelt es sich um eine Privatarmee, die Konflikte zwischen den Nationen beenden, Armen zu essen geben und generell im Stil der Pfadfinder handeln soll. Endlich herrscht Friede auf Erden.

Fünfzehn Jahre später entdeckt Heihachis Tekken Force bei der Ausgrabung einer alten Indianerstätte eine mysteriöse Kreatur. Auf Anweisung des Mannes mit der irren Frisur versuchen sie das Wesen zu fangen. Dies schlägt fehl und Heihachi quält sich mit der Frage herum, ob es sich bei der Kreatur um den legendären Gott des Kampfes gehandelt haben könnte.

Auf der anderen Seite des Globus lebt der 15jährige Jin mit seiner Mutter in abgelegenen Wäldern. Warum dies wichtig ist? Nun, bei Jin handelt es sich um den Sohn von Jun und Kazuya. Durch weibliche Intuition erkennt Jun, daß der Gott des Kampfes die Seelen der besten Fighter der Welt sucht. Sie weiß nun, daß ihr Sohn Gefahr läuft, den Rest seines Lebens ohne Persönlichkeit verbringen zu müssen. Um dies zu verhindern, tritt Sie dem Dämon entgegen. Leider stirbt sie bei dem vergeblichen Versuch, ihn zu besiegen, nicht jedoch ohne Jin darüber zu informieren, wo er im Falle des Falles seinen Großvater finden kann. Nun brennt der Junge darauf, den Tod seiner Mutter zu rächen, und bittet Heihachi um Nachhilfestunden.

Nach erbarmungslosem Training und vielen Turniersiegen kehrt der 46jährige Paul zurück, um das Turnier endlich zu gewinnen. Dieses Unterfangen entpuppt sich aber als schwierig, da zwar Kuma aufgrund seines Alters inzwischen gestorben ist, dessen Sohn jedoch sein ganzes Leben lang nur auf das Ziel hin trainierte, Paul zu schlagen. Außerdem ist es ihm auch gelungen, Marshalls Sohn Forest Law zu überreden, in den Wettstreit einzusteigen, obwohl sein Vater ihm dies verboten hatte. Nach vielen Jahren internationaler Verbrechensbekämpfung hat auch Lei zurückgefunden. Dies hängt damit zusammen, daß ihm Heihachi eine hohe Belohnung versprach, welcher der Supercop nicht widerstehen konnte. Auch King tritt wieder an. Hinter der Leoparden-Maske verbirgt sich jedoch ein 28jähriger, der im Waisenhaus aufgezogen und von Armour King trainiert wurde.

An einem anderen Ort versucht Jane, den Cyborg Jack nach seiner satellitengesteuerten Deaktivierung am Ende des letzten Turniers wieder zu programmieren. Sie stolpert dabei über ein Programm von Mishima Heavy Industries, einem Tochterunternehmen der Mishima Finanzgruppe. Nachdem sie ein Notprogramm installiert hat, macht

sich Jane mit Gun Jack auf den Weg zu Heihachis Firma, um den Rest des Geheimcodes in Jacks Speicher zu laden.

Niña, welche die letzten 15 Jahre damit verbracht hat, als Boskonovichs Versuchssubjekt in dessen cyrogenischer Schlafkammer zu dienen, wacht plötzlich wieder auf. Sofort ist sie wieder so agil wie an jenem Tag, als Heihachis Truppen sie beim Streiten mit ihrer Schwester überraschten. Zur Strafe wurden beide in einen künstlichen Tiefschlaf versetzt.

Frischer Wind kommt in Gestalt von Julia Chang aufs Parkett. Julia ist eine Archäologin, die von Michelles Stamm aufgezogen wurde und nun darauf brennt zu erfahren, was ihrer Pflegemutter widerfuhr. Auch Bryan Fury hat seinen ersten Turnierauftritt und daneben den Auftrag, Dr. Boskonovichs Gehirndaten abzusaugen. Da er jedoch auf dem Weg zu seinem Ziel zunächst an dem stärker gewordenen Yoshimitsu vorbeikommen muß, könnte Bryan einen schnellen Heimflug antreten.

Ebenso neu ist auch Hwoarang. Er hat geschworen, seine Tae-Kwan-Do-Fähigkeiten dazu zu verwenden, seinen Lehrer zu rächen, den der Gott des Kampfes über die Klinge springen ließ. Die 16jährige Chinesin Ling Xiaoyu nimmt dagegen nur wegen des Geldes teil. Sie ist besessen von der Idee, in ihrer Heimat einen Vergnügungspark zu bauen und hofft, daß Heihachi sein Wort hält und die Finanzierung übernimmt – falls sie gewinnen sollte. Der letzte im Bunde ist Eddy Gordo, Erbe des Thrones einer der reichsten brasilianischen Familien. Nach einem Intermezzo im Gefängnis, wo Eddy die Kunst des Capoeira-Fightings erlernte, nimmt er an dem Turnier teil, um nach Informationen zu suchen, die ihn zum Mörder seines Vaters führen könnten.

Inzwischen ist auch Jin nach vier Jahren des Trainings unter seinem Großvater endlich bereit. Das dritte "King Of The Iron Fist"-Turnier kann beginnen ...

af



TEKKEN 3 CHARAKTER PROFILE

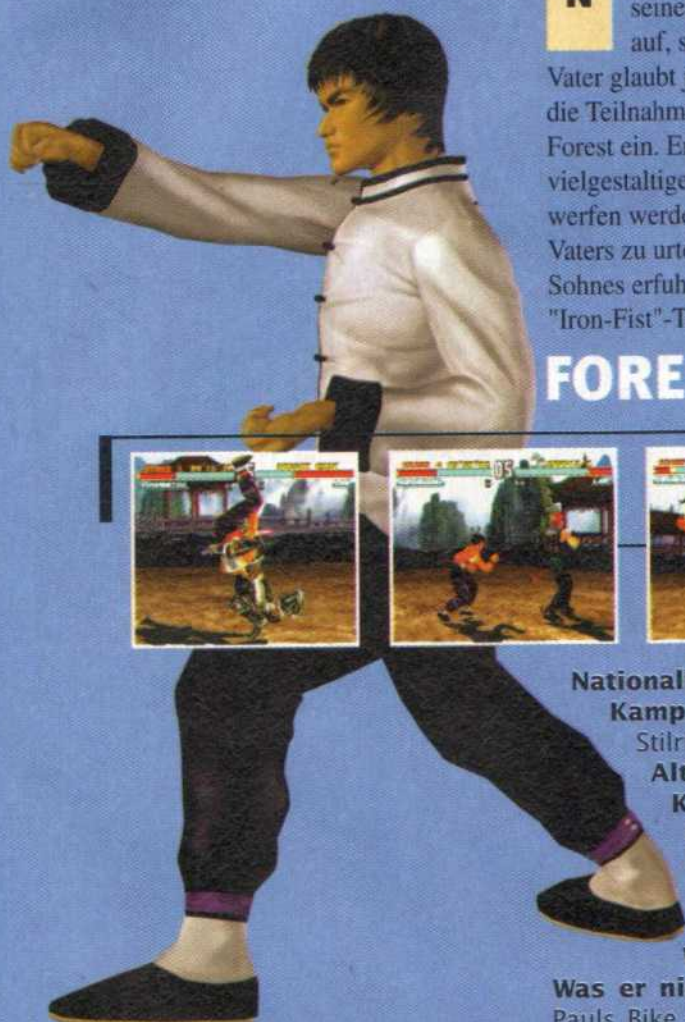


O bwohl er erst 19 Jahre alt ist, hat der Sohn von Jun und Kazuya bereits einiges auf dem Kasten. Die letzten vier Jahre hat er von seinem Großvater Heihachi fast alle Kniffe gelernt, die er benötigt, um das härteste Turnier aller Zeiten als Sieger zu verlassen. Jin vereint die beiden grundverschiedenen Kampfstile seiner Eltern zu einer bestechenden Mischung aus Judo und Karate. Er ist wahrscheinlich der kompletteste aller Fighter. Jetzt muß er nur noch den Gott des Kampfes besiegen, der seine

JIN KAZAMA



Nationalität: Japaner
Kampfstil: Verbesserter Mishima-Karate-Stil, Kazama-Verteidigungs-Stil
Alter: 19
Körpergröße: 1,80 m
Gewicht: 75 kg
Blutgruppe: AB
Beruf: Kampfsportler
Hobbys: Lange Waldspaziergänge
Was er mag: Seine Mutter (leider nicht mehr unter uns)
Was er nicht mag: Andere betrügen



N achdem er sein ganzes Leben lang im Dojo seines Vaters trainiert hat, brennt Forest darauf, sich vor aller Welt zu beweisen. Sein Vater glaubt jedoch nicht an Gewalt und verbietet ihm die Teilnahme am Turnier. Trotzdem steigt der junge Forest ein. Er ist sich sicher, daß seine schnellen und vielgestaltigen Attacken die Gegner auf die Matte werfen werden. Nach der bestürzten Reaktion seines Vaters zu urteilen, als dieser von der Teilnahme seines Sohnes erfuhr, erwartet ihn noch ein ganz anderes "Iron-Fist"-Turnier, wenn er nach Hause kommt ...

FOREST LAW



Nationalität: Amerikaner
Kampfstil: Shaolin-beeinflußte Stilrichtungen
Alter: 25
Körpergröße: 1,77 m
Gewicht: 66 kg
Blutgruppe: B
Beruf: Dojo-Feger
Hobbys: Shopping
Was er mag: Kreditkarten
Was er nicht mag: Den Beifahrersitz auf Pauls Bike



Menschen zum
totlachen...



Special DIE TEKKEN-STORY



Paul hat starke Ähnlichkeit mit einigen alten Rockstars, da auch er sich einzusehen weigert, daß er langsam zu alt für solche Dinge ist. In den 19 Jahren, die seit dem letzten Turnier vergangen sind, steigerte Paul sich dennoch zu einem Weltklassekämpfer, und seine Poster zieren die Wände unzähliger Teenager. Wenn er nur ein bißchen Verstand hat, geht er dieses Mal jeder Art von gewalttätigen Stofftieren aus dem Weg. Mit seiner athletischen Figur und seinen mächtigen Angriffen könnte er es nun endlich bis an die Spitze schaffen.

PAUL PHOENIX



Nationalität: Amerikaner
Kampfstil: Verschiedene Kampfstile basierend auf Judo
Alter: 46
Körpergröße: 1,87 m
Gewicht: 81 kg
Blutgruppe: 0
Beruf: Keiner
Hobby: Motorräder
Was er mag: Pizza und Motorradfahren
Was er nicht mag: Beim Fahren stürzen

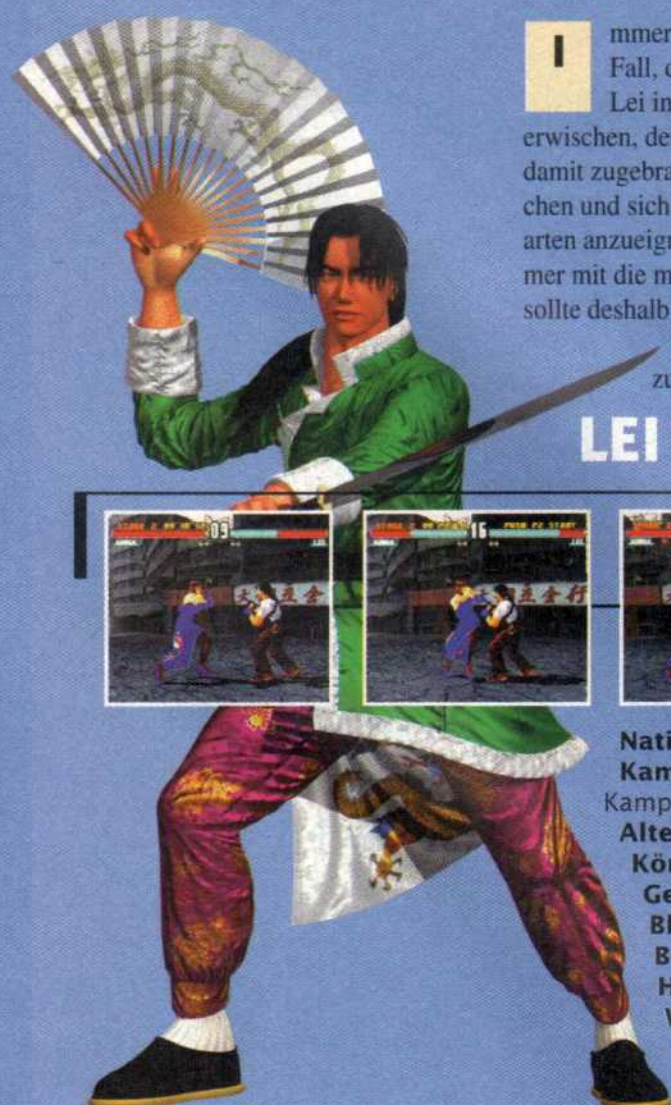


Der neue King wuchs in dem Waisenhaus seines Lehrers auf und fühlte sich verpflichtet, dessen Mission zu übernehmen, als er vom Tod seines Meisters erfuhr. Trainiert von Armour King, dem Alias seines Vorgängers, und ausgestattet mit der selben dummen Maske, mag der junge King zwar vielleicht langsamer sein als einige andere. Wenn er jedoch Gelegenheit erhält, seine Schläge anzusetzen, ist er so tödlich wie sein Vorgänger. Da er nichts anderes als Rache im Kopf hat, sollten Sie ihm besser aus dem Weg gehen.

KING



Nationalität: Mexikaner
Kampfstil: Wrestling
Alter: 28
Körpergröße: 2,00 m
Gewicht: 90 kg
Blutgruppe: A
Beruf: Professioneller Wrestler, Waisenhaus-Manager
Hobbys: Kindern Gutes tun
Was er mag: Saufgelage mit Armour King
Was er nicht mag: Kindertränen



Immernoch besessen von einem 19 Jahre alten Fall, den er nicht abschließen konnte, kehrt Lei in das Turnier zurück, um den Gauner zu erwischen, der ihm damals entkam. Lei hat die Zeit damit zugebracht, Hongkongs Straßen sicherer zu machen und sich nebenbei fünf chinesische Kampfsportarten anzueignen. Trotz seines Alters hat Lei noch immer mit die mächtigsten Kicks im ganzen Feld und sollte deshalb nicht unterschätzt werden. Vor allem, wenn er flach auf dem Boden liegt und zu seinen gefürchteten Combos ansetzt ...

LEI WULONG



Nationalität: Chinesisch
Kampfstil: Diverse chinesische Kampfsportarten
Alter: 45
Körpergröße: 1,75 m
Gewicht: 65 kg
Blutgruppe: A
Beruf: Polizist
Hobbys: Filme, Schlafen
Was er mag: Sony-Produkte
Was er nicht mag: Verbrechen, Schurken

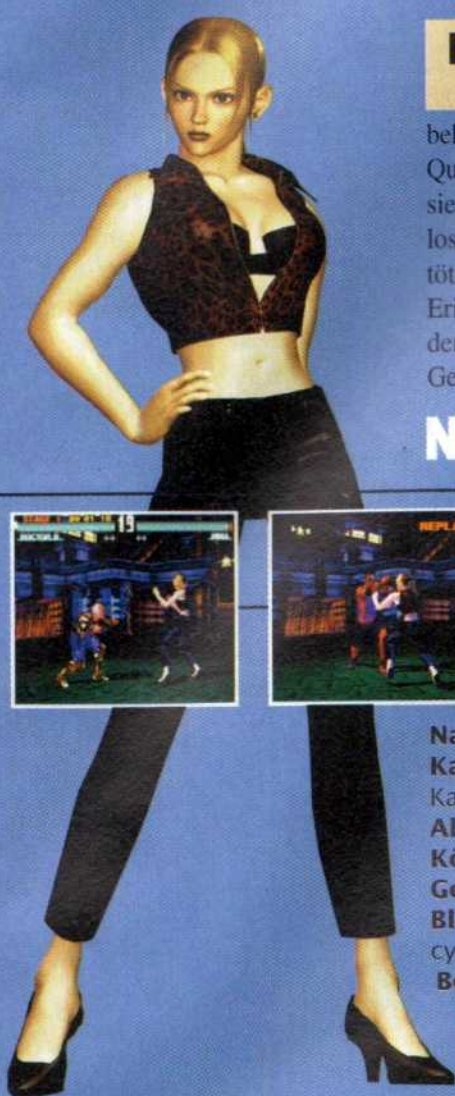


Der Robin Hood aus der Welt der Cyborg-Diebe kehrt mit enorm verbesserten mechanischen Bestandteilen zurück und kann sich jetzt flüssiger bewegen als je zuvor. Seine Beziehung zu Dr. Boskonovich kann nur als seltsame, fast sklavenerartige Abhängigkeit beschrieben werden. Er kommt seinem Freund immer zu Hilfe, wenn dieser einmal in Schwierigkeiten gerät. Unglücklicherweise geschieht dies immer während der "Iron Fist"-Wettkämpfe. Also dann los!

YOSHIMITSU



Nationalität: Keine
Kampfstil: "Manji" Ninja-Kampfkunst
Alter: Unbekannt
Körpergröße: 1,78 m
Gewicht: 63 kg
Blutgruppe: 0 (hat offensichtlich Blut)
Beruf: Anführer der Manji-Diebe
Hobbys: Sumo-Ringen ansehen, im Internet surfen
Was er mag: Shinjuku-Arcades
Was er nicht mag: Böse Jungs und schlechte Gamer

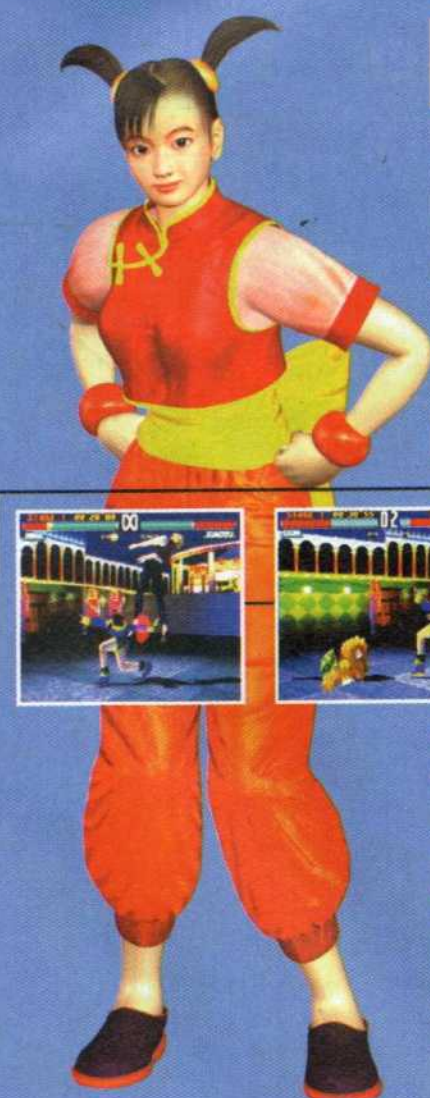


Erfolgreiche Killerin, die es zulässt, daß ihr Privatleben ihren Job beeinträchtigt. Heihachi hätte Sie schon vor langer Zeit erledigt, sie behauptet aber, daß ihr ihre Schwester immer in die Quere gekommen sei. Die letzten 19 Jahre verschlief sie, nachdem sie von Kazuyas Gang nach dem erfolglosen Versuch, ihn am Ende des letzten Wettstreits zu töten, entführt wurde. Sie schaffte es dabei auch, ihre Erinnerung zu verlieren. Daher sollte sie eigentlich den Kopf vom Streit mit ihrer Schwester frei haben. Genau die richtigen Voraussetzungen für harte Fights.

NINA WILLIAMS

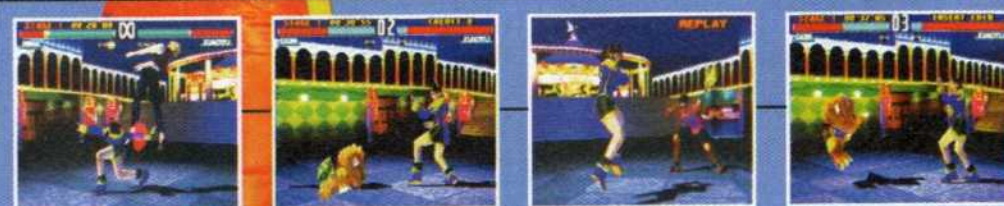


Nationalität: Irin
Kampfstil: Auf Aikido basierende Kampftechnik
Alter: 22 (plus 19 im Tiefschlaf)
Körpergröße: 1,61 m
Gewicht: 49 kg
Blutgruppe: A (änderte sich während des cryogenischen Schlafs)
Beruf: Killerin
Hobbys: Amnesie, anonyme Treffen
Was sie mag: Weiß sie nicht mehr
Was sie nicht mag: Weiß sie auch nicht mehr

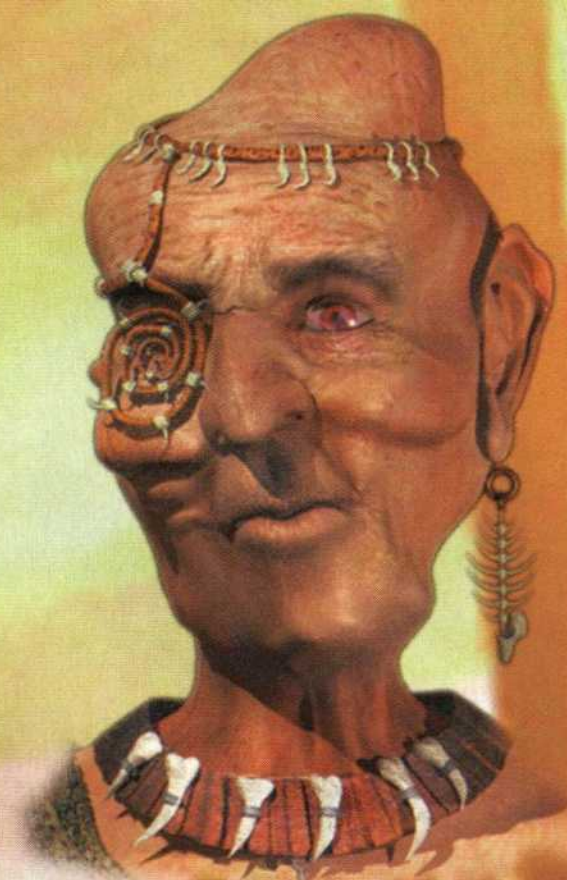


Die jüngste Teilnehmerin Ling ist unglaublich talentiert, aber leider auch ein wenig verrückt. Sie ist von Themenparks besessen und schlägt Heihachis Bodyguards mühelos zusammen, um den großen Mann selbst zu bedrohen. Anstatt sie zu töten, ist er damit einverstanden, ihren chinesischen Fun-Park zu bauen – falls sie das harte Turnier gewinnt. Ihre Beweglichkeit in Kombination mit einer Riesenauswahl an Moves könnte dafür sorgen, daß es für den Kopf der Mishima-Finanzgruppe weitaus teurer wird, als er ursprünglich geplant hatte.

LING XIAOYU



Nationalität: Chinesin
Kampfstil: Hakke Sho- und Hika-Ken-basierende chinesische Kampfsportarten
Alter: 16
Körpergröße: 1,57 m
Gewicht: 42 kg
Blutgruppe: A
Beruf: Studentin und Pandabär-Pflegerin
Hobbys: Reisen und Vergnügungsparks
Was sie mag: Pekingente
Was sie nicht mag: Mathelehrer



Mutanten zum in die Grimasse schneiden...



Special DIE TEKKEN-STORY



Als er gegen Jin Kazama antrat, schockierte ihn die Tatsache, daß er nicht über ein Unentschieden hinauskam. Noch mehr schockte ihn aber die Pseudo-Unbesiegbarkeit, die arrogante Weltklasse-Fighter oft an sich haben. Seitdem ständig beunruhigt, plant Baeks Lehrling, die Niederlage seines Meisters gegen den ominösen Gott des Kampfes zu rächen und seine Bilanz gegen Heihachis Enkel zu verbessern. Wie schon sein Lehrer ist Baeks Schützling ein beliebter Charakter mit sehr guten Kicks, der sich zudem leicht spielen läßt.

HWOARANG



Nationalität: Koreaner
Kampfstil: Tae Kwon Do
Alter: 19
Körpergröße: 1,81 m
Gewicht: 68 kg
Blutgruppe: 0
Beruf: Straßengang-Anführer
Hobbys: Yachting
Was er mag: Rock'n'Roll und Fighting
Was er nicht mag: Mishima-Karte und Jin Kazama



Der reiche Junge Eddy Gordo erhielt eine frühe Lehrstunde, als er aus der Schule kam und seinen Vater tot auf dem Boden liegend vorfand. Es war das Werk eines Drogenkartells, das er gerade auslöschen wollte. Eddy versteckte sich im Gefängnis und lernte von einem anderen Häftling den brasilianischen Capoeira-Fighting-Stil. Nun ist er bereit, mit der Arbeit seines Vaters weiterzumachen. Sein Stil sollte es seinen Gegnern schwer machen, obwohl einige seiner Combos Schwachstellen offenbaren, die erfahrene Gegner ausnutzen könnten.

EDDY GORDO



Nationalität: Brasilianer
Kampfstil: Capoeira
Alter: 27
Körpergröße: 1,88 m
Gewicht: 75 kg
Blutgruppe: B
Beruf: Keinen
Hobbys: Führungs-Training
Was er mag: Macht
Was er nicht mag: Schwäche

HEIHACHI MISHIMA



Heihachi, der das ganze Turnier organisiert hat, findet es nur recht, daß er auch selbst antritt. Machen Sie sich aber weder über seinen dümmlichen Haarschnitt lustig noch packen Sie die Rentnerwitze aus. Heihachi ist tödlich wie immer und wird von einer neu erwachten Leidenschaft für das Kämpfen angetrieben. Sorgen bereitet ihm lediglich die Tatsache, daß Jin anscheinend die selbe Kraft besitzt wie sein Vater Kazuya. Nachdem er sich seines Sohnes beim letzten Wettbewerb entledigte, hat er auch keine Skrupel, diesmal seinen Enkel zu eliminieren.

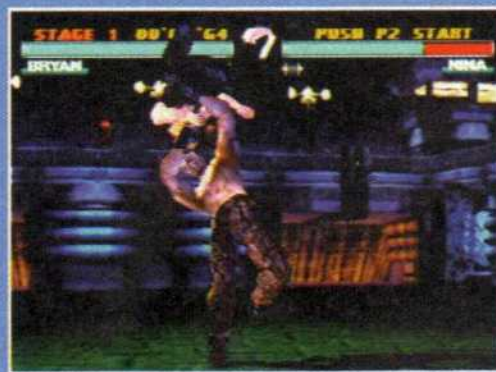
JULIA CHANG



Eine Archäologin, die sich ihre Arbeits Erfahrung bei Michelles Stamm aneignete. Obwohl sie als Baby in den Trümmern der Indianer ausgesetzt und von Michelle gerettet wurde, hat Julia noch immer keine tiefen psychischen Wunden an den Tag gelegt. Der Ausbruch des Kapitalismus zwang sie, die Kampftechniken ihrer Retterin anzunehmen, um ihre Adoptivfamilie zu verteidigen. Sie ist zum Turnier angereist, um den Gott des Kampfes zu besiegen, der Gegenstand zahlreicher indianischer Legenden ist.



BRYAN FURY



Bryan ist der Typ Kerl, mit dem Sie sich nicht besonders gerne anlegen würden. Einst gehörte er einer internationalen Polizeiorganisation an und wurde im Job umgebracht, als er sich in Hongkong eine Schießerei mit Drogendealern lieferte. Sein Körper gelangte aber irgendwie in die Hände von Dr. Abel, einem 88jährigen Wissenschaftler. Diesem gelang es, Bryan wieder zum Leben zu erwecken, und so zieht er in den Wettstreit ein. Er will seine Kick-Boxing-Fähigkeiten an Yoshimitsus Metallkopf einsetzen, um an Dr. Boskonovich und dessen Wissen über Cyborg-Technik zu gelangen.

GUN JACK



Nachdem er am Ende des letzten Turniers deaktiviert wurde, hatte Jack alle Emotionen verloren. Jetzt wurde er von der Frau, die er einst als kleines Mädchen gerettet hat, neu programmiert. Das ehemals junge Mädchen wuchs zu einer erfolgreichen Physikerin heran und hat den riesigen mobilen Schrottplatz ins Rennen geschickt, um an die fehlenden Segmente seines Emotions-Programms zu gelangen. In den richtigen Händen kann Jack einen ansehnlichen Schaden ohne große Anstrengung verursachen. Gut so, denn Schnelligkeit und Beweglichkeit sind nicht gerade seine Stärken.



KUMA



Kuma, der genau wie seine Mutter aussieht, bringt seine Tage damit zu, Heihachis Bodyguard zu spielen, anstatt zu fischen und Touristen zu jagen. Und wie seine Mutter verspürt er einen ungesunden Zwang, Paul im Kampf zu schlagen. Obwohl seine klobige Figur den meisten Gegnern keine Probleme bereiten sollte, kann ein exzellenter Spieler aus Kuma einen ganz ansehnlichen Fighter machen. Das ist jedoch nicht sehr wahrscheinlich. Oh, und er hat eine unkontrollierbare Schwäche für Xiaoyus Panda.



PANDA



Ling Xiaoyus Kuscheltier Panda mutierte von einem niedlichen Schmuseball zu einem liebenswerten Todesball. Grund dafür war Heihachis Privatschule der Bär-Kampftechniken. Obwohl dieser Fighter von Heihachis Kuma geliebt wurde, bleibt Panda auf Distanz und verwirrt durch seine eigenwillige Kampftechnik. Nicht gerade einer der besten Fighter...

MOKUJIN



Mokujin ist ein Trainings-Dummy, der aus einer 2000 Jahre alten Eiche hergestellt wurde. Die Ankunft des Gott des Kampfes hat seinen Kampfgeist wiedererweckt. Er nimmt laufend alle Fighting-Stile seiner Gegner an, so daß der Versuch, seine Moves vorauszuahnen, ein schmerzhaftes Unterfangen werden kann.



GON



Dieser dinosaurienähnliche Charakter wurde von dem bekannten Manga-Künstler Masashi geschaffen. Das seltsame Geschöpf kämpft sich seit sechs Jahren durch zahlreiche japanischen Comic-Hefte und hält sich seit seinem ersten Auftritt für einen Superstar. Da sein Oberkörper wenig aufzubieten hat, das als Arme bezeichnet werden könnte, verläßt sich Gon auf Angriffe durch Schnappen und Beißen.



Roboter, die
für eine
Bombenstimmung
sorgen...



Special DIE TEKKEN-STORY

ANNA

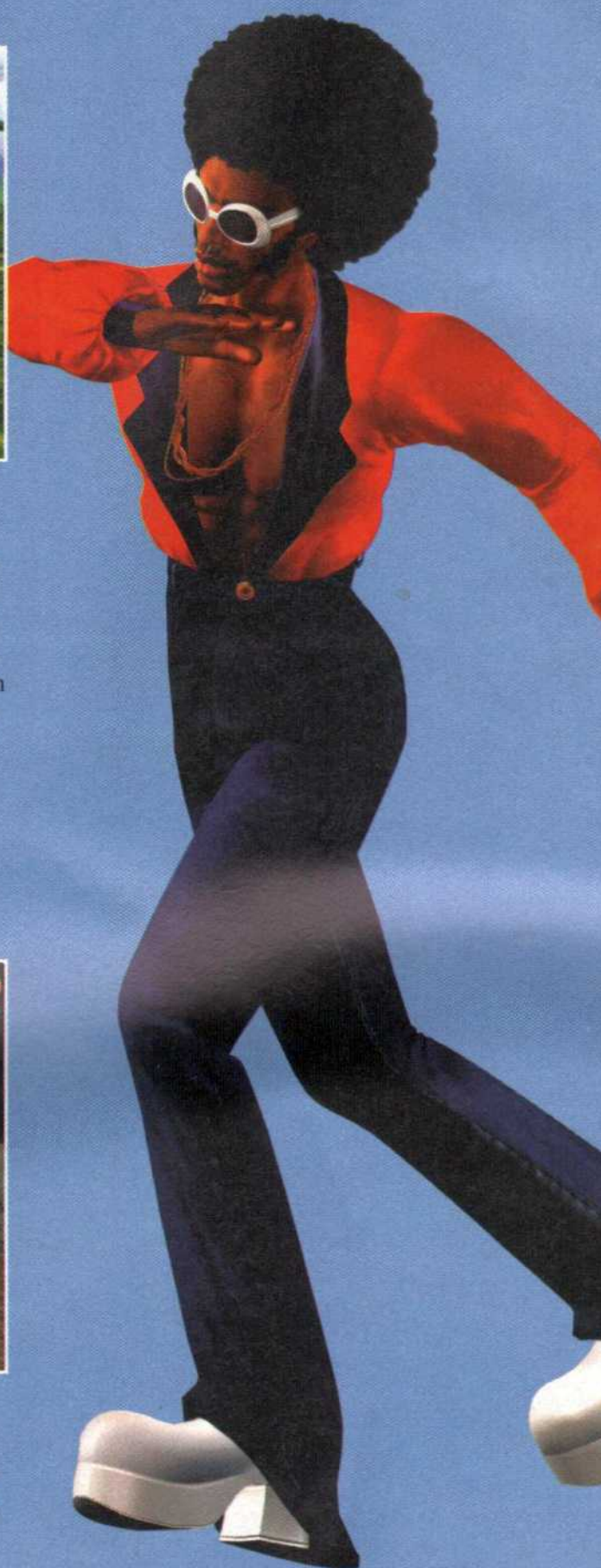


O bwohl sie bei Turnieren gerne äußerst spärlich bekleidet auftritt, kann Anna den Gedanken an das Alter gar nicht vertragen. Dies hat seinen Grund darin, daß sie sich durch ein Experiment mit cyrogenischem Schlaf ihr jugendliches Äußeres bewahrte. Nachdem ihre Schwester Nina vergeblich versucht hatte, Kazuya zu töten, wurde diese in den künstlichen Schlaf versetzt. Anna ließ sich daraufhin die letzten 19 Jahre freiwillig neben Nina ruhigstellen, danach kann der endlose Schwesternzwist weitergehen.

TIGER



T iger steht erst dann zur Verfügung, wenn das Spiel mit allen anderen Charakteren durchgespielt wurde. Der abgedrehte Tiger ist Eddy Gordos funkiges Alter Ego. Es überrascht daher nicht, daß sein 70er-Jahre-Stil dem von Eddy ähnelt. Mit ihm ist es ein leichtes, optisch beeindruckende Combos hinzulegen.



DR. BOSKONOVICH



W ährend der Entwicklung von Yoshimitsu und anderen Cyborgs wollte der Doktor eine Therapie für seine Tochter entwickeln. Diese schläft gerade in einer der cyrogenischen Kammern des Wissenschaftlers. Nach einem Unfall bei einem seiner Experimente infizierte sich der Doc mit einem tödlichen Organismus. Seine einzige Hoffnung – und damit auch die seiner Tochter – ist es, an das Blut des Gott des Kampfes zu kommen. Yoshimitsu hat zugesagt, sich darum zu kümmern, aber mit seinem Kampfstil könnte Dr. Boskonovich der Sieg gelingen.

OGRE



N ach einer indianischen Legende ist Ogre eine Kriegswaffe, die in grauen Vorzeiten von außerirdischen Besuchern auf der Erde zurückgelassen wurde. Ogre hat die Fähigkeit, die Strukturen aller kämpfenden Lebewesen zu analysieren und anzunehmen. Er sucht nach immer stärkeren Seelen, um seinen Durst nach Kampfwissen zu stillen. In seiner menschlichen Erscheinungsform kann Ogre eine ansehnliche Herausforderung darstellen.

TRUE OGRE

W enn er einmal besiegt wird, gibt Ogre seine wahre Gestalt preis: Eine schreckliche Polygonmasse mit Fangarmen und Flügeln. Kurz vor dem Kampf nimmt er die Seele von Heihachi auf. So will Ogre seine Chancen gegen Sie verbessern. Irgendwie muß Mr. Mishimas Kampfgeist aber kurz zuvor aus ihm herausgeprügelt worden sein, da Ogre plötzlich zu einem recht pathetischen Kämpfer wird – verglichen mit seiner vorherigen Erscheinung. Seine Moves sind zwar mächtig, aber seine langsame Natur und gelegentliche Inaktivität stellen sich als großer Mangel heraus, wenn es gilt, gegen Weltklasse-Gegner um den Turniersieg anzutreten. Daher sollten gewandte Fighter ihn als überraschend leicht zu besiegen empfinden und sich schon bald die kurze CGI-Endsequenz ihres Charakters ansehen können.



Und 2 haben die Arschkarte gezogen!

Du wählst eine Armee aus, dann hört für zwei der Spaß auf.

OPTIMALE STEUERUNG

Die Steuerung des Echtzeitstrategie-Spiels wurde speziell für das PlayStation-GamePad entwickelt: user-freundlich und absolut mehr Spiel-Action!

KOMPLETT IN DEUTSCH



SPECIAL FEATURES

- 3 verschiedene Armeen zur Auswahl
- Splitscreen-Modus für 2 Spieler
- 45 non-lineare Einzelspieler-Missionen
- InGame-Konstruktion von Einheiten
- Komplett gerenderte Briefings vor jeder Mission



Vertrieb Österreich
DYNAMIC
SYSTEMS



Im Exklusiv-Vertrieb von



NAMCOS TEKKEN-FORCE

Viele haben es versucht. Aber ein Titel, der Namcos Tekken-Serie das Wasser reichen kann, muß erst noch produziert werden. Nachdem die PAL-Version nun bereits einige Monate auf dem Markt ist, haben wir sieben Vertreter des Tekken 3-Teams getroffen, um nach Hintergrundinformationen zu fragen.



[1] Was das Gameplay und die Grafik anbelangt, machte Tekken 2 gewaltige Fortschritte. [2] Unglaublicherweise hat Namco das gleiche noch einmal mit Tekken 3 geschafft.



[1] Der große Boß: Masaya Nakamura, Vorstandsvorsitzender von Namco. [2] Weitab vom Chaos Tokios liegt die Zentrale von Namco, in der die gesamte Entwicklung untergebracht ist.

der japanische Spieleproduzent Namco war von großer Bedeutung für den Erfolg der PlayStation. Unter den wenigen Titeln, die zum Europastart der Konsole zur Verfügung standen, nimmt *Ridge Racer* eine Spitzenposition ein. Dieser coole Racer glänzte durch seine ausgesprochene Spielbarkeit und den hohen technischen Standard. Mit dem nächsten Projekt, einer Konvertierung des firmeneigenen Arcade-Games *Tekken*, setzte sich Namco auch auf dem Beat'em-Up-Sektor an die Spitze. Damit Sie sich ein Bild davon machen können, welch immense Arbeitsleistung hinter einem solchen Produkt steckt, haben wir sieben Mitglieder des *Tekken 3*-Teams befragt:

Hajime Nakatani – Produzent
Masanori Yamada – Chefprogrammierer
Naoki Ito – Programmierer
Masahiro Kimoto – Designer
Katsuhiro Harada – Designer
Yoshinari Mizushima – Grafiker
Masashi Kubo – Künstler

Das offizielle PlayStation Magazin (OPSM): Können Sie uns kurz den Produktionsplan für ein komplexes Fighting-Game wie *Tekken 3* offenlegen? Zum Beispiel den Entwicklungsprozeß der Figuren und des

Befehlssystems. Was ist davon am wichtigsten und worauf wird am meisten Zeit verwendet?

Nakatani: Nachdem das Team die PlayStation-Version von *Tekken 2* fertiggestellt hatte, begannen wir mit den Planungen zu *Tekken 3*. Als allererstes machten wir uns Gedanken darüber, wieviel Veränderung wir beim Schritt von *Tekken 2* auf *Tekken 3* einbauen wollten. Inmitten dieser Planungen fiel der Release des neuen System-12-Boards, das etwa eineinhalb mal schneller läuft als das bis dato verwendete System-11-

zu implementieren. Daran hatten wir zwar schon bei der Vorgängerversion gedacht, konnten dies aber aufgrund der vorhandenen Beschränkungen nicht realisieren. Das Hauptaugenmerk lag jedoch darauf, dem Titel einfach noch mehr Spielspaß zu verleihen.

OPSM: Haben Sie das Stärkeverhältnis zwischen den Figuren verändert, bevor das Game auf die PlayStation portiert wurde? Und wird viel Zeit darauf verwendet, um herauszufinden, ob eine bestimmte Kombination zu durchschlagskräftig ist?

Nakatani: Nein, wir behielten dasselbe Kräfteverhältnis wie in der Arcade-Version bei. Was die Moves angeht, so engagieren wir die besten japanischen *Tekken*-Fighter als Tester, um sicherzugehen, daß dies nicht passiert.

OPSM: Sie sprachen Namcos System-12-Board an. Welchen Einfluß hatte der Wechsel der Hauptplatine auf die Portierung?

Yamada: In der Tat war es sehr schwer, das Game auf die PlayStation zu portieren. Obwohl die CPU der PlayStation im Grunde dieselbe ist wie die des System-12-Boards, war es aufgrund der enorm hohen Datenmenge äußerst diffizil. Wir brachten die meiste Zeit damit zu, die Daten zu komprimieren, um sie in dem internen Speicher der PlayStation unterzubringen.

OPSM: Gerüchteweise hörte man ja sogar, daß eine erfolgreiche Konvertierung am

**KEN
TEK**

ALS ALLERERSTES MACHTEN WIR UNS GEDANKEN DARÜBER, WIEVIEL VERÄNDERUNG WIR BEIM SCHRITT VON TEKKEN 2 AUF TEKKEN 3 EINBAUEN WOLLTEN. DABEI FIEL DER RELEASE DES NEUEN SYSTEM-12-BOARDS.

Board. Die schnellere CPU-Geschwindigkeit ließ sich vor allem an der besseren Grafikqualität festmachen.

Was die Charaktere anbelangt, so wollten wir nicht einfach nur deren Anzahl erhöhen. Daher war es unser erstes Anliegen, eine originelle Generation von Fightern zu erschaffen, die auch die *Tekken 2*-Hintergrundstory logisch fortführen sollte. Aus technischer Sicht war es nun möglich, die Motion-Captures des Capoeira-Kampfstils

limitierten Speicher der PlayStation scheitern würde. Dachten Sie während dieser Phase jemals daran, daß Sie nicht rechtzeitig fertig werden würden?

Yamada: Es wurde wirklich sehr, sehr eng. Aber als ich mich dann entschloß, meine Frisörtermine abzusagen, lief alles besser und ich war wieder voll in der Zeit (lacht). Nein im Ernst, es gibt bei Namco viele gute R x D-Jungs, die sich auf dem Gebiet der Datenreduktion hervorragend

Die Creme de la Game!



Die Spiele-Highlights '98 aus 11 Genres in einem Heft!

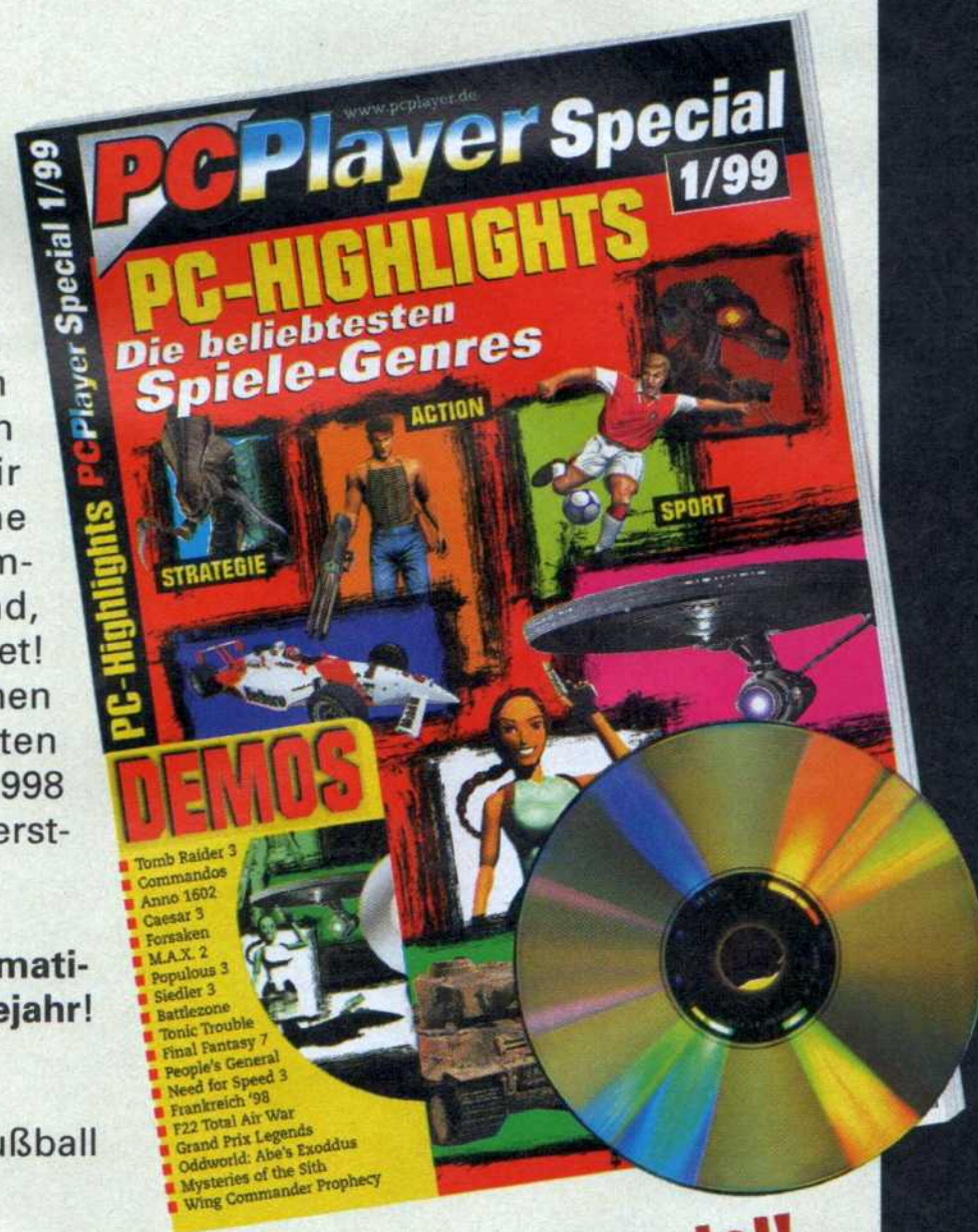


522 gebrochene Joysticks, 6 implodierte Monitore, 4 komplett ruinierte PCs und 3 Sehnenscheidenentzündungen – das Ergebnis unserer 12monatigen Suche nach den absoluten Spielehighlights! Doch es hat sich gelohnt: Im neuesten **PC PLAYER Sonderheft** haben wir jetzt für Sie die Creme de la Creme aus allen 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.

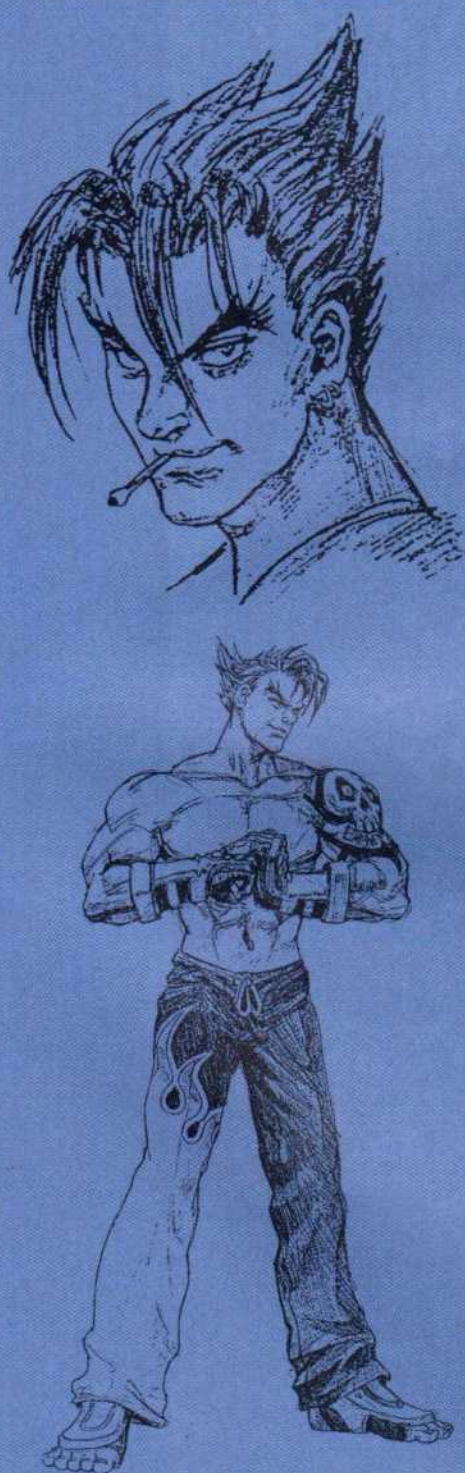
PLZ, Ort

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.

CPO92

JIN KAZAMA



Diese Konzeptskizzen für den jungen Jin Kazama sind ein gutes Beispiel dafür, wie nahe die Polygonversionen an die Entwürfe der Künstler herankommen. Nette Frisur, nebenbei bemerkt.

auskennen. Sie boten uns ihre Hilfe bei der Umsetzung an. Falls Sie genau wissen wollen, wer alles dabei war, sollten Sie den Nachspann des Games aufmerksam verfolgen ...

OPSM: Im Rückblick lassen sich bemerkenswerte technische Unterschiede zwischen den drei PlayStation-Titeln feststellen. *Tekken 3* läuft nun aber atemberaubend weich und schnell. Gibt es einen besonderen Aspekt oder war es eine ganze Serie von Durchbrüchen, die Ihnen die Produktion einer so hervorragenden Konvertierung ermöglichte?

Yamada: Dahinter steckt eine ganze Reihe verschiedener Dinge. Zum Beispiel waren die Gliedmaßen der Charaktere in *Tekken 1* und *2* noch nicht mit deren polygonalem Hauptgerüst verbunden. Erst bei *Tekken 3* wurde das Ganze zu einem kompletten Körper verschweißt. Daneben mußten wir – wie bereits angesprochen – extrem gute Techniken zur Reduktion der Bewegungsdaten entwickeln. Beispielsweise waren Kings Motion-Capture-Daten in *Tekken 2* enorm umfangreich und stellten zur damaligen Zeit das Limit dar. In *Tekken 3* sind diese Daten dreimal so hoch. Um die in die Konsole zu quetschen, mußte sich das Team schon ziemlich anstrengen.

OPSM: Haben Sie auch Sonys Performance-Analyzer eingesetzt?

Nakatani: Ja, das haben wir. Dieses hilfreiche Tool hat uns während der zweiten Hälfte der Entwicklung zur Seite gestanden.

OPSM: Wäre die Konvertierung ohne dieses Gerät möglich gewesen?

Ito: Selbstverständlich, allerdings hätte es wesentlich länger gedauert.

OPSM: Und die PAL-Version? Was stellte hier die größte Schwierigkeit dar?

Nakatani: Seit den ersten beiden Umsetzungen ist dieser Prozeß weitaus einfacher geworden. Unser größtes Problem bestand aber in unserem strengen Zeitplan. Seit der Entwicklung des Arcade-Geräts haben wir keinen Urlaub mehr gemacht.

OPSM: Die einzelnen Charaktere bestechen durch eine coole Hintergrundstory und zeigen einzigartige Eigenschaften. Wie entste-



[1] Alle in einer Reihe und bereit, loszulegen. Die *Tekken 3*-Jungs stellen sich Journalisten aus Europa. [2] Das neue seitliche Scrolling. [3] Das bizarre, aber lustige Bonuspiel: der "Tekken-Ball-Mode".

hen bei Ihnen die Ideen zu den Figuren, und spielen in die Inspiration der Angehörigen Ihres Teams auch persönliche Vorlieben hinein?

Kimoto: Es gibt viele Wege, um eine Spielfigur zu entwickeln. Nehmen Sie beispielsweise Eddy. Dieser war ursprünglich keine bestimmte Person, aber der Entwickler mochte den Capoeira-Stil. So bat ich einen der Grafikdesigner, einen Charakter auf der Grundlage dieses Kampfstils zu entwerfen. Ursprünglich wollte ich dafür eine weibliche Figur, die Grafiker weigerten sich aber. Ihrer Ansicht nach war es ein zu schwieriges Unterfangen, so kam dann Eddy heraus.

Lin Xiaoyu sollte unbedingt ein junges Mädchen sein, da die meisten der Kämpferinnen ein wenig alt sind. Und der zweifarbige Panda sollte ursprünglich schon in "Tekken" auftreten, konnte damals aber noch nicht implementiert werden.

OPSM: Ist im Spiel denn keine einzige Freundin eines Designers oder einer der Helden aus Ihrer Kindheit vertreten?

Kimoto: Nein, wirklich nicht. Aber wir den-

ken alle, daß Mizushima wie Lin Xiaoyu aussieht (lacht).

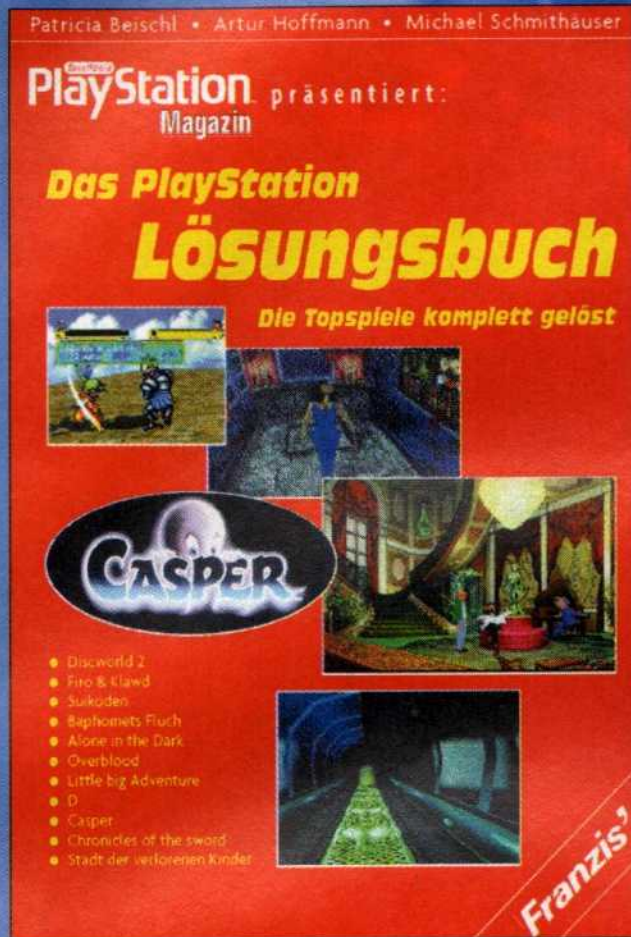
OPSM: Einige Spielfiguren gehören fast schon zum Inventar der *Tekken*-Serie, während andere nicht einmal den Sprung von der letzten Version bis zu *Tekken 3* schafften. Was steckt hinter diesen Entscheidungen?

Harada: In *Tekken 2* hatten wir die Sub-Bosse, die bis auf ein paar Extra-Moves eigentlich dieselben Angriffe verwendeten wie ihre Gegner. Große Unterschiede zu den Originalcharakteren gab es nicht. Ein Blick auf die Statistiken zeigte uns, daß diese Figuren nicht von vielen Spielern verwendet wurden – sie waren einfach nicht sehr populär bei den Gamern. Daher entschlossen wir uns, die Anzahl der Charaktere wie auch die Anzahl der Moves, die jeder zur Verfügung hatte, zu erhöhen. Gleichzeitig warfen wir all die Figuren heraus, die von den meisten Spielern nicht verwendet wurden.

OPSM: Als *Tekken* das Licht der Welt erblickte, präsentierte es ein revolutionäres

DIE ULTIMATIVE SPIELEÜBERSICHT

MIT...



**Das PlayStation
Lösungsbuch**

1997

ISBN 3-7723-4343-0



**Adventures,
Rollenspiele,
Strategie, Arcade,
Geschicklichkeit**

1998

ISBN 3-7723-6564-7



**Beat'em-Ups,
Jump'n-Runs**

1998

ISBN 3-7723-6604-X

ÖS 182,-/SFr 23,-
DM 24,95

...VIELEN TIPS, TRICKS UND MOGELEIEN!



Franzis'

Special DIE TEKKEN-STORY



Steuerungssystem, bei dem allen Gliedmaßen jeweils ein Button zugeordnet war. Warum gerade dieses System und was sind die Vorzüge gegenüber anderen?

Harada: Zuerst dachten wir an ein System, bei dem jeder Button einen komplexen Move auslösen sollte. Wir wollten es dem Spieler aber nicht so einfach machen, sondern ihn vielmehr herausfordern, sich die Kniffe selbst anzueignen. Die endgültig gewählte Variante erschien uns als ein verständliches und intuitives Fighting-System.

OPSM: Die Spieler dürfen nun die gegnerischen Attacks ablenken. Welche Gedanken stehen hinter dieser Strategie?

Harada: In den beiden ersten Teilen gibt es die Möglichkeit, Gegenattacks anzusetzen. Dies behindert unserer Ansicht nach jedoch den Spielfluß. Das Ablenken hingegen unterbricht die Action nicht. Es ist wie in Kung-Fu-Filmen mit Jackie Chan oder Bruce Lee. Beispielsweise wird ein Schlag abgelenkt, und es erfolgt sofort



Das Entwicklungs-Dream-Team (von links): Produzent Hajime Nakatani, Künstler Masashi Kubo, Programmierer Naoki Ito, Designer Katsushiro Harada, Designer Masahiro Kimoto und Chefprogrammierer Masanori Yamada. Namcos Tekken-Truppe.



ein Gegenangriff. Dieses Feature wollten wir unbedingt in Tekken 3 hereinbringen.

OPSM: In Tekken 3 scheint auch die Künstliche Intelligenz (KI) weiter fortgeschritten zu sein als in den Vorgängern. Wie funktioniert das in diesem Spiel?

Kimoto: In Tekken 1 und 2 basierte die KI auf den Entscheidungen und Bewegungen des Spielers. Diesmal haben wir Zufallsentscheidungen mit in die CPU-Routine eingebunden. Dies macht es für die Spieler schwieriger, Moves des CPU-Gegners vorauszuahnen.

OPSM: Hatten Sie Zeit, irgendwelche anderen Games zu spielen?

Harada: Wir hatten in den letzten Monaten wirklich nicht viel Zeit, um in Spielhallen zu gehen. Dafür haben aber Kimoto-san und ich immer *Ultima Online* (PC) gespielt, als wir gegen Mitternacht nach Hause kamen.

OPSM: Welche sind Ihre Lieblingscharaktere?

Mizushima: Ich mag besonders Jin und Xiaoyu, auf deren Entwicklung ich viel Zeit verwendet habe.

Kubo: Paul und King, weil diese im Vergleich zu den anderen Figuren etwas verrückt erscheinen.

Kimoto: Ich mag Nina in allen drei Versionen, aber auch Eddy. Den Brasilianer mag ich vor allem deswegen, weil es nicht gerade leicht für mich war, ihn so zu designen.

Harada: Mein Liebling aller Versionen ist Heihachi, in Tekken 3 gefällt mir jedoch Jin am besten. Er ist die Hauptfigur und sollte als solche nicht zu stark und nicht zu schwach werden, sondern durch ein ausgewogenes Kräfteverhältnis glänzen. Ich habe sehr lange daran gearbeitet, ihn zu einem guten Vertreter dieses Games zu machen.

Ito: Mein Favorit ist ebenfalls Jin, weil er keine zu starken Special-Moves besitzt



Moves in der Luft, die nur schwer abzuwehren sind.

OPSM: Was hat Ihnen bei der Entwicklung und Programmierung des Games am meisten Spaß gemacht?

Yamada: Die ersten Monate des Entwicklungsprozesses machten besonders viel Spaß, da jeder seine Vorstellung davon mitbrachte, was ins Spiel hineingehört. Als der Abgabetermin jedoch immer näherkam, bereuten wir einige dieser Ideen und fragten uns oft: "Warum um alles in der Welt hast du nur daran gedacht". So hatten wir eine sehr harte Zeit. Nach

der Fertigstellung der japanischen Version warteten noch einige andere Umsetzungen auf uns. Auch dies bereitete uns nicht besonders viel Vergnügen. Die Entwicklung selbst war sehr herausfordernd, ich glaube aber, daß dies eines der wenigen internen Teams ist, die dabei wirklich Spaß hatten. Wenn dem nicht so wäre, könnten wir keine guten Games machen.

OPSM: Nachdem die Tekken-Serie nun ein Welterfolg geworden ist, können Sie nun auch einen dramatischen Anstieg Ihrer Gehälter feststellen?

Nakatani: (lacht) Wir kennen die Einkommen der anderen leider nicht, manche Leute meinen aber, daß ich etwas mehr verdiene als die anderen (Riesengelächter).



WIR ERHÖHTEN DIE ANZAHL DER CHARAKTERE WIE AUCH DIE ANZAHL DER MOVES. GLEICHZEITIG WARFEN WIR ALL DIE FIGUREN HERAUS, DIE VON DEN MEISTEN SPIELERN NICHT VERWENDET WERDEN.

und mir auch das Feeling seiner Steuerung gefällt.

Yamada: Jedesmal, wenn ich in meiner Eigenschaft als Programmierer den Code kontrollieren mußte, habe ich automatisch Lin Xiaoyu genommen. In letzter Zeit ging ich dann jedoch zu Lei über.

Nakatani: King. Weil die Steuerung ziemlich einfach ist, wenn mir darin wahrscheinlich auch die meisten Jungs hier nicht zustimmen. Er hat aber auch einige

OPSM: Wie wird man ein Tekken 3-Champion?

Yamada: Dadurch, daß man alle Moves vor dem Schlafengehen 100 mal trainiert ... (lacht) und durch Duellen mit besseren Spielern.

OPSM: Eine letzte Frage: Wer ist der bessere Kämpfer, Bruce Lee oder Jackie Chan?

Alle: Bruce Lee.

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: Ursula Böhme

HOTLINE

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

E-MAIL ADRESSE DER REDAKTION

mail@playstation-magazin.de

LAYOUTS, GRAFIKEN UND DRUCKVORLAGEN

Journalatz GmbH, Gruber Str. 46b, 85586 Poing

TITEL: Journalatz GmbH

GESCHÄFTSFÜHRUNG

Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

ANSCHRIFT DES VERLAGES

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

VERLAGSLEITUNG MARKETING/VERTRIEB

Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF

Anzeigenleitung: Alan Markovic
(verantwortlich für Anzeigen)

Mediaberatung: 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.

Alleingesellschafter:

WEKA Firmengruppe GmbH & Co. KG, Kissing mit der persönlich
haftenden Gesellschafterin WEKA Firmengruppe Beteiligungs-GmbH,
Kissing (4,13%) und den Kommanditisten Werner Mützel, Verleger,
Kissing (90,87%) und Karin Mützel, Kauffrau, Kissing (5%)

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 urheber-

rechtlich 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



Kd.	Name	Internetadresse	Hotline	Seite
A	ACME		0221/2408800	67
B	Baucontec	www.baucontec.de	05331/99590	23
C	CDG Media	www.spieleloesungen.de	04131/850610	85
	Compi Corner	www.compicorner.de	0203/444272	103
	Conny Figge Schnellversand	CFS-Conny-Figge@t-online.de	02101/8379961-60	15
	Cross Computersystems GmbH		0231/5311334	75
	CRYO	cryosupport@maxupport.de	05241/953539	9
E	Eidos Interactive	www.eidosinteractive.com	0190-510051	140
	Electronic Arts	www.ea.com	0190/900030	5
	Endor Development & Distribution GmbH	www.fanatec.de	0871/9221299	57,59,61
F	Franzis' Verlag GmbH	www.franzis.de	08121/951838	39,41,113,115,135
	Funtronixx		0561/12477	105
	Funsoft	www.softgold.de	02131/965111, -12	36,37
G	G-Press Dataservice	www.infopool.com	030/3999180	47,69
	Galaxy Mega Play		02323/451885	81
	Game It!	www.gameit.de	01805/225300	17
	Gamers Point	gamerspoint@t-online.de	0721/933571011	33
H	Hint Shop	www.hintshop.com	02205/910313	69
I	Infogrames Videogames Deutschland GmbH	www.infogrames.de	0190/510550	11,125,127,129,131
	Interact of Europe Jöllenbeck GmbH	www.interact-europe.de	04287/125133 / Mo-Fr. 9-16 Uhr	76,77
J	Jet Stream	www.jet-stream.de	07247/946170	83
	Joysoft	www.joysoft.com	0221/94861217	39
K	Kellogg Deutschland GmbH			31
	Theo Kranz Versand	www.logon.de/kranz	0931/3545245	139
M	Media Markt	www.mediamarkt.com		70/71
O	ORDER IN TIME	orderin Time @t-online.de	0711/22291030	45
P	Pegasus Media		06031/721760	105
	Philip Morris			35
	PROMARKT GmbH		030/78780-253, -297	2/3
S	S & S	www.come.to/s+s	0209/179610	89
	SMM Software Vertrieb	www.smm.de	06139/916110	Beilage
	Softhaus Multimedia			41
	Sony Computer Entertainment GmbH	www.playstation-europe.com	0190/578578	25,51,63
	Spotlight Verlag			73
	Sunflex Vertriebs GbRmbH	www.getmoresun.com	02352/953350	99
T	Thrustmaster			27
U	UbiSoft	www.ubisoft.de	0211/338004466	65
V	Vidis Electronic Vertriebs GmbH	www.vidis.com	040/51484048	21
W	WEKA Computerzeitschriften	www.wekanet.de		119
	WEKA Consumer Medien	www.wekanet.de		101,109,111,123,133 Beihefter
	Wial Versand Service	www.wial.de	08142/59640	79
Teilbeilage: SMM Software Vertrieb				

Im nächsten Heft

Akuji the Heartless

Liebe, Eifersucht, Mord. Die Story zu *Akuji the Heartless* hat es wirklich in sich: Um die Braut des Bruders in die Finger zu bekommen, wird der verhaßte Nebenbuhler kurzerhand um die Ecke gebracht. Was normalerweise das Ende

bedeutet, ist bei *Akuji* erst der Beginn einer dramatischen Geschichte. Sie schlüpfen in die Rolle des Gemeuchelten, und kämpfen sich den Weg aus der Hölle frei. *Akuji* – das neueste Werk von Crystal Dynamics – nächste Ausgabe im Test.

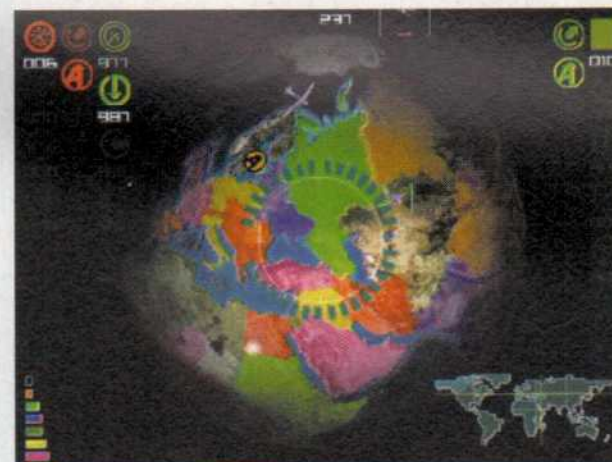


Metal Gear Solid

Zu diesem Titel muß man eigentlich nichts mehr sagen; nur so viel: Wir haben die deutsche Version getestet, und: Das offizielle PlayStation-Magazin präsentiert Ihnen die spielbare Demo-Version dieses Action-Knüllers. Freuen sie sich also auf nächsten Monat.

Global Domination

Horrorszenario im Jahre 2014: Irgend jemand drückt den roten Knopf, woraufhin ein weltweiter Atomkrieg entbrennt. Psygnosis' neuer Strategie-Knüller *Global Domination* versetzt den Spieler mitten ins Herz der globalen Kommandozentrale. Eigentlich sollte *Global Domination* ja bereits Ende letzten Jahres erscheinen. Ob sich die Wartezeit gelohnt hat und es sich bei diesem Spiel wirklich um den angesprochenen Strategie-Knüller handelt, erfahren Sie nächsten Monat.



außerdem:

- Street Skater
- The Grandstream Saga
- Dreams
- Atlantis
- und vieles mehr...

die redaktion

Da dies die erste Ausgabe im neuen Jahr ist, können wir nicht umhin, allen Firmen, Kollegen und Freunden der Redaktion unseren *aufrichtigsten Dank* für die gute Zusammenarbeit bzw. die moralische Unterstützung auszusprechen, z.B.:

Unser Haus- und Hof-Griechen im Erdgeschoß: Kleiner Tip - wie wär's mit üppigeren Beilagen?

Ristorante Don Camillo: Unser Lieblingskellner - Bayerns italienischster Ober.

Michael "Atari" Paul: Viel Glück im neuen Job!

Produktion: Marion "Termin-Domina" Stephan - danke Herrin!

Layout: Joe "Quengel" Ambs - nimm Dir endlich mal Urlaub!

Anzeigenabteilung: Ilka, Simone, Alan, Bucki - Happy new year! Auf die nächsten zwölf Ausgaben!

Unser Ansprechpartner bei EA: Marc Trennhäusers Anrufbeantworter - ruf' doch mal an!

Markus Wilding: Keine Frage - unser Pressesprecher des Jahres '98.

Special Season Greetings: Assi, Schwaby, Chero, Ebo, Heman, Helt, Shay, Diban, El, Cent, Sim, Nexus.

Game Over: Hugo, Helmut Kohl, Berti Vogts, komprimierte Memory-Cards.

Und wie immer natürlich die exklusive PlayStation Demo-CD

Ihr Theo Kranz
Partner im Ruhrgebiet:
Im Brück-Center
44135 Dortmund
NUR LADEN • KEIN VERSAND



239,-

SONY PLAYSTATION
DUAL SHOCK

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK	239,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD	
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK	
CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN	19,95
CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN)	29,95
CONTROL 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 - SCHUTZHÜLLE	9,95
ORIG. PLAYSTATION T-SHIRT	29,95
GAMEMASTER-SCHUMMELMODUL	84,95
CHEATMASTER - BLAZE (JAN)	29,95
EQUALIZER - SCHUMMELMODUL	69,95
X-PLÖDER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE	84,95
X-PLÖDER PROFESSIONAL (JAN)	134,95
RGB-KABEL (G-CON - AV-ANSCHL.)	19,95
LENKRAD JORDAN GP (INKL. PD.)	129,95
LENKRAD RUMBLE FORCE WHEEL	149,95
JOYSTICK DOMINATOR	69,95
PISTOLE SCORPION (GCON-KOM)	59,95
PISTOLE ERAZER (G-CON KOMP.)	69,95



ABE'S EXODUS 79,95

MEM. CARD 15 BL.-ORIG. (VER. FRB.)	29,95
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
A BUG'S LIFE (FEB)	89,95
ABE'S EXODUS (ODDWORLD 2)	79,95
ACM 1918 (FEB)	89,95
ACTUA GOLF 3	79,95
ACTUA NHL HOCKEY '99 (JAN)	79,95
ACTUA SOCCER 3 (OLI. BIERHOFF)	79,95
AKUJI THE HEARTLESS (JAN)	99,95
ALL STAR TENNIS '99	89,95
ALUNDRA	89,95



HERCULES PLAT. 49,95 MICKY'S WILD ADV. PLT. 49,95

APOCALYPSE	89,95
ASSAULT	89,95
ASTERIX (FEB)	89,95
ASTERIODS 3D	84,95
ATLANTIS	89,95
AZURE DREAMS	89,95



TOMB RAIDER 3 99,95

BATMAN UND ROBIN	84,95
BIG AIR (JAN)	89,95
BIO FREAKS	79,95
BLAST RADIUS	89,95
BLASTO	79,95
BLAZE 'N' BLADE	99,95
B-MOVIE	89,95
BOMBERMAN WORLD	79,95
BOX CHAMPIONS	89,95
BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL ED.	109,95
BREATH OF FIRE 3	89,95



COOL BOARDERS 3 89,95 KENSEI (JAN) 89,95

TOCA 2 89,95 ASTERIX (FEB) 89,95

BRUNSWICK BOWLING	89,95
BUST A GROOVE	89,95
BUST A MOVE 4 (FEB)	89,95
C3 RACING	84,95
CAR COMBAT GAME	89,95
CENTPEDE	89,95
CHARITY PACK - SPIELESAMMLUNG	94,95
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 3	89,95
CRIME KILLER	79,95
DEEP BLUE (JAN)	89,95
DEVIL DICE (JAN)	79,95
DIABLO	89,95
DODGEM ARENA	84,95
DREAMS	89,95
EARTHWORM JIM 3D (FEB)	89,95
FIFA '99	89,95
FINAL FANTASY VII	99,95
FORMEL 1 '98	99,95
FUTURE COP - LAPD 2100	89,95
GLOBAL DOMINATION (JAN)	89,95
GRANDSTREAM SAGA (FEB)	79,95
GOLF PRO	94,95
GRAN TURISMO	89,95
HEART OF DARKNESS	89,95
HUGO 1	89,95
INDIANA JONES (MÄRZ)	99,95
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO'98	89,95



COLONY WARS 2 89,95 KIKEND (JAN) 89,95

BLAZE N BLADE 89,95 FORMEL 1 '98 99,95

DER DEUTSCHE
VERSANDSPEZIALIST*

THEO KRANZ VERSAND



Versand&Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg • Laden: Bahnhofstraße 28, 94032 Passau

TOP-SPIELE ZUKUNFTSPREISEN

ABE'S ODDYSEE - PLAT.	49,95	R-TYPES	74,95
ACTUA ICE-HOCKEY	49,95	RAYMAN - PLATINUM	44,95
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	44,95	RESIDENT EVIL - PLATINUM	44,95
AUTO DESTRUCT	49,95	RIDGE RACER REVOLUT. - PT.	49,95
BUST A MOVE 2 - PLATINUM	49,95	ROAD RASH - PLATINUM	44,95
CHILL	44,95	S.C.A.R.S.	79,95
COMMAND & CONQUER - PL.	44,95	SHADOW GUNNER	79,95
CRASH BANDICOOT - PLAT.	49,95	SKULL MONKEYS	44,95
CROC - PLATINUM	44,95	SOUL BLADE PLAT (JAN)	49,95
CYBALL ZONE	39,95	SOVIET STRIKE - PLATINUM	44,95
DESTRUCTION DERBY 2 - PL.	49,95	SPIDER	39,95
FORMEL 1 - PLATINUM	49,95	SUPER MATCH SOCCER	49,95
FRANKREICH '98	44,95	TEKKEN 2 - PLATINUM	49,95
GRAN THEFT AUTO - PLAT.	49,95	TEST DRIVE 4	44,95
HERCULES - PLATINUM	49,95	TOCA TOURING CAR - PLAT.	44,95
INKL. CD-CASE (SOLANGE VORRAT)		TOMB RAIDER - PLATINUM	49,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO-PT.	49,95	TRUE PINBALL - PLATINUM	49,95
JURASSIC PARK - PT. (JAN)	49,95	V-RALLY - PLATINUM	49,95
MICRO MACHINES V3 - PLAT.	49,95	VIRTUAL POOL '96	44,95
MICKY'S WILD ADV. - PT	49,95	WILD NINE'S - SPECIAL ED.	79,95
INKL. CD-CASE (SVR)	49,95	WIPEOUT 2097 - PLATINUM	49,95
PANDEMONIUM - PLAT.	49,95	WORMS - PLATINUM	49,95
PORSCHE CHALLENGE - PT.	49,95	X-MEN CHILDREN O.T. ATOM	44,95
POWERBOAT RACING	49,95	XENOCRACY	69,95

KENSAI: SACRED FIST (JAN)	89,95
KKND (JAN)	89,95
LEGEND	89,95
LEMMINGS	44,95
LIBERO GRANDE	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
METAL GEAR SOLID (FEB)	99,95
METAL GEAR S. PREM. PAK (FEB)	199,95
MONKEY HERO (FEB)	89,95



METAL GEAR SOLID (FEB) 99,95

MOTO RACER 2	89,89
MR. DOMINO	79,95
MUSIC: MUSIC CREATION	89,95
NASCAR '99	89,95
NBA LIVE '99	89,95



BREATH OF FIRE 3 89,95

GRAN TURISMO 89,95

RACING SIMUL. 2 (FEB) 89,95

WILD ARMS (JAN) 79,95

NEED FOR SPEED 3	89,95
NFL BLITZ	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 - ACTUA POOL	89,95
POY POY 2 (FEB)	89,95
PREMIER MANAGER '99 (JAN)	79,95
PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A.	94,95
PSYBADECK	89,95
RACING SIMULATION 2 (FEB)	89,95



RAYMAN 2 (FEB) 89,95

WCW THUNDER (FEB) 89,95

WILD 9s SPEC. ED. 79,95

FIFA '99 89,95

RIVAL SCHOOL	79,95
ROGUE TRIP	89,95
ROGRATS (FEB)	89,95
SAN FRANCISCO RUSH 2	79,95
S.C.A.R.S.	79,95
SENTINEL RETURNS	89,95
SHADOW GUNNER	79,95
SILENT HILL (MÄRZ)	89,95
SMALL SOLDIERS	89,95
SPYRO THE DRAGON	89,95
STREAK	89,95
SUPER POCKET FIGHTER	79,95
SWING	89,95
T'AI FU	89,95
TEKKEN 3	99,95
TENCHU	89,95
TEST DRIVE 4X4	89,95
TEST DRIVE 5	89,95
THE UNHOLY WAR	79,95
THEME HOSPITAL	89,95
TIGER WOODS PGA TR '99 (JAN)	89,95
TOCA TOURING CAR 2	89,95
TOMB RAIDER 2	89,95
TOMB RAIDER 3	99,95
TUNGUSKA (FEB)	79,95
UBIK (FEB)	99,95
VICTORY BOXING 2	79,95
VIRUS (JAN)	89,95
WARGAMES	89,95
WCW VS. NWO: THUNDER (FEB)	89,95
WILD ARMS (JAN)	79,95
WILD NINE'S SPECIAL EDITION	79,95
(SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)	
WWF WARZONE	79,95
X-MEN VS. STREETFIGHTER	84,95
ZERO DEVIDE 2	79,95



SOUL BLADE PLAT 49,95

C&C: GEGENSCHLAG 89,95

AKUJI T.H. (JAN) 99,95

NHL 99 89,95



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-SPEZIALVERSAHNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG



AKUJI™

THE HEARTLESS

VOM BRUDER VERRATEN ● DIE BRAUT GERAUBT ● DAS HERZ ENTRISSEN

WAS BLEIBT, IST BLINDE WUT

(AB ENDE FEBRUAR GEHT DIE HÖLLE LOS!)



EIDOS
INTERACTIVE