

Alle Cheats
100%
getestet

16 Seiten
TIPS & TRICKS

Das einzige PlayStation Magazin mit offizieller Demo-CD!



PlayStation
Magazin

Das offizielle

PlayStationTM

Magazin

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

Nr. 4
/99

Angespielt:
CIVILIZATION 2

► **In der Mache**
Gran Turismo 2
V-Rally 2
Grand Theft
Auto: London

□ **PlayTest**
Ridge Racer
Type 4
KKND 2
T'ai Fu
Swing

4 spielbare
Demos
+ 1 Spiel
+ 2 Videos

AUF CD

• All Star Tennis • Rollcage
• Retro Force • Viva Football
• Rollcage Video: Driver

Video: Ridge Racer
Type 4
Net Yaroze: Super Bubba



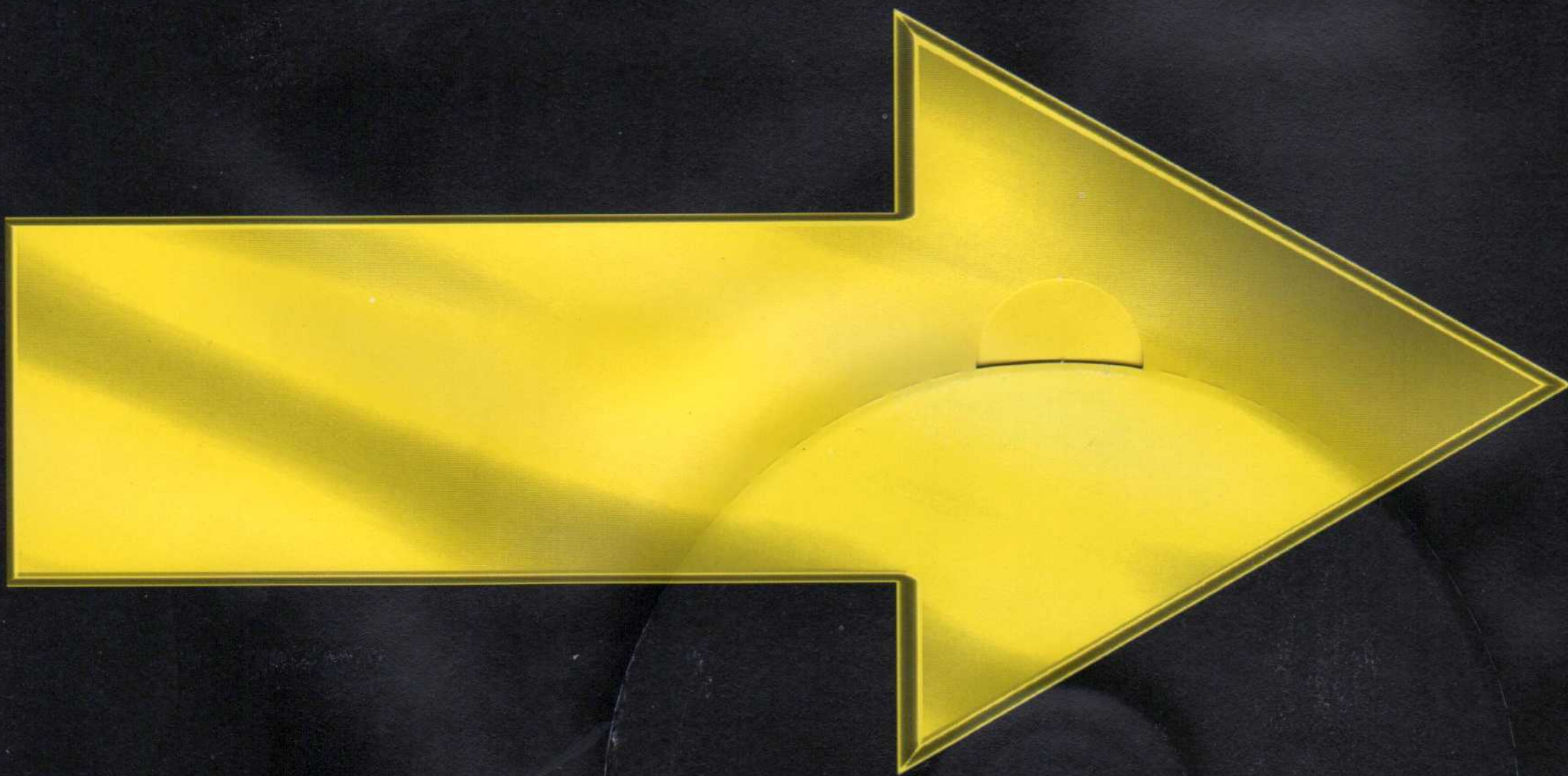
**GROSSER
WETTBEWERB**

rollcage



04

Ab 12. Mai '99



Ihr PlayStation-Magazin
bekommt einen neuen Namen.

Alle Cheats
100%
getestet

16 Seiten
TIPS & TRICKS

MIT DEMO-CD! SELBER TESTEN, WAS SPASS MACHT!

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

Playstation
Das Fun-Magazin

www.playstation-net.de

Playstation

Das Fun-Magazin
4/99

Angespielt:

CIVILIZATION 2

> In der Mache

• Gran Turismo 2

• V-Rally 2

• Grand Theft

Auto: London

□ PlayTest

• Ridge Racer
Type 4

• KKND 2

• T'ai Fu

• Swing

4 spielbare
Demos

+ 1 Spiel

+ 2 Videos

GEX 3



GROSSER
WETTBEWERB

rollcage

AUF CD

• All Star Tennis

• Retro Force

Video: Ridge Racer Type 4

• Rollcage

• Viva Football

Net Yaroze:

Super Bub

Video: Driver



4 394167 712804



04

WIR SIND DIE GUTEN



Soul Blade Platinum
Playstation-Spiel



Metal Gear Solid
Lösungsbuch



Metal Gear Solid
Playstation-Spiel

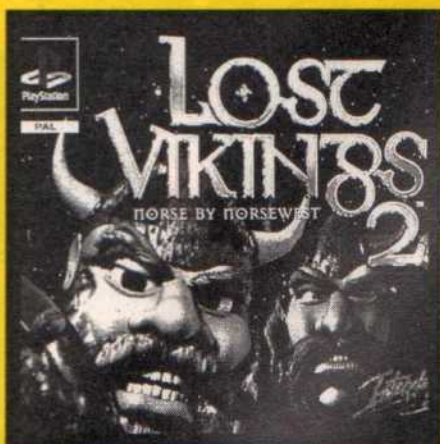


A Bug's Life
Playstation-Spiel

99.-

ProMarkt

GUTE AUSWAHL. GUTE PREISE. GUTEN TAG.



Lost Vikings 2
Playstation-Spiel



Circuit Breakers
Playstation-Spiel



Total Driving
Playstation-Spiel

29,- je Spiel



PSX Konsolen Aufkleber
verschiedene Motive

9,- je



Cybershock Analog
PSX Controller

59,-



69,-

Multi Tap
4 Spieler-Adapter



89,-

NegCon Controller



179,-

Fanatec Speedster Lenkrad
inkl. Pedalen

Diese Angebote erhalten Sie in folgenden ProMärkten: Annaberg-Buchholz, Aschersleben, 11 x in Berlin, Brandenburg, Bobbau/Wolfen, Chemnitz-Röhrsdorf, Cottbus, Dallgow, Dessau, Eberswalde, Elche, Frankfurt/Oder, Greifswald, Gundelfingen, Halberstadt, Halle, 2x in Heidelberg, Heilbronn, Hermsdorf, Magdeburg, 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.



Gute Aussichten



un ist es soweit: Das Jahr 1998 ist beendet. Nein, dieses Editorial ist nicht zwei Monate zu spät – der Kalender der Spiele-Industrie sieht schlichtweg etwas anders aus als gewohnt. Denn nicht der 31. Dezember gilt bei den Herstellern als Tag X, an dem die Korken knallen, sondern erst Ende Februar wird Resümee gezogen. Der

Grund: Einige der zur umsatzträchtigen Weihnachtszeit geplanten Games wurden verschoben – nichts Neues, schließlich wiederholt sich dies alle Jahre wieder. Erst, wenn die letzten Nachzügler an den Kunden gebracht sind, beginnt die neue Zeitrechnung der Riesen wie Sony Entertainment, GT Interactive, Electronic Arts und Eidos Interactive.

april 99

★
Zeit zum Durchatmen bleibt jedoch nicht. Der Markt ist hart umkämpft und läßt Verschaufpausen nicht zu – sehr zur Freude der Spieler. Schon längst basteln Programmierer an den Sequels erfolgsgewohnter Top-Titel. Mega-Seller wie *Gran Turismo*, *Tekken*, *Tomb Raider*, *FIFA* und viele andere werden auch zukünftig für Schlagzeilen sorgen. Doch nicht nur die Großen der Branche sorgen für Furore – jedes Jahr bringen auch kleinere Hersteller Spitzenprodukte in die Läden und vergrößern die Anzahl der empfehlenswerten Titeln stetig.

★
Doch je mehr gute Spiele auf den Markt kommen, desto deutlich wird, daß sich die Software-Macher nicht mehr nur auf die segensreiche Weihnachtszeit verlassen können. Wenn zu viele erstklassige Titel gleichzeitig in den Laden-Regalen stehen, blockieren sie sich gegenseitig – schließlich schrumpft die Kaufbereitschaft des Spielers proportional mit seinem Geldbeutel. Die Industrie scheint dies erkannt zu haben und wagt es immer öfter, Top-Titel über das ganze Jahr zu streuen.

**Tendenz:
Alles wird
gut...**

★
Ob dadurch das allseits bekannte und gefürchtete Sommerloch bereits dieses Jahr gänzlich verschwindet, wage ich zu bezweifeln. Doch die Tendenz der letzten Jahre zeigt, daß es kontinuierlich schrumpft. Der lachende Dritte ist dabei der Spieler – Sie!

Herzlichst Ihr

Jan Binsmaier, stellv. Chefredakteur

P.S.: Wir benennen uns um! Warum? Sagen wir Ihnen alles in der nächsten Ausgabe – lassen Sie sich überraschen!



TURBOGELADENE FLIPPERACTION



- Schnallen Sie sich an, denn beim rasantesten Flipperspiel Ihres Lebens werden Sie ganz schön durchgeschüttelt!
- Eine spannende Straßenfahrt quer durch Amerika sorgt für adrenalingeladene Flipperaction mit coolen Gegnern
- Unglaublich detailgetreue Grafiken
- Wahnsinns-Feature mit bis zu ZEHN Kugeln gleichzeitig
- Superrealistisches Gleit- und Drehverhalten der Kugeln
- Tischneigung, Schwierigkeitsgrad, Flipperpower etc. individuell einzustellen

KOCH
DISTRIBUTION

empire
INTERACTIVE

www.empire.co.uk
www.kochmedia.com

KOCH Media GmbH, Lochhamer Str.9, D-82152 Planegg b. München Tel: (49) 89/857 95 120 Fax: (49) 89/857 95 160
KOCH Media Vertriebsges.m.b.H. Tivoligasse 25, A - 1120 Wien, Österreich Tel: (43) 1/815 062616, Fax: (43) 1/815 062616
KOCH International AG, Poststr. 10, CH-9201 Gossau, Schweiz Tel: (41) 71/388 686840, Fax: (41) 71/388 686850

inhalt

42
28
38
36
84
93
104
101



Titelthemen



46 Gex - Deep Cover Gecko

Der giftgrüne Spezial-Agent mit der großen Klappe und der klebrigen Zunge kehrt zurück: In *Gex - Deep Cover Gecko* jagt der flotte Lurch seinen Erzfeind Rez erneut durch die bunte Welt der Fernsehkanäle.

84 Ridge Racer Type 4

Die Rückkehr des Arcade-Racers: Nach den simulationslastigen Rennspielen der letzten Monate, erscheint mit *Ridge Racer Type 4* endlich mal wieder ein zünftiger Asphalt-Renner mit Spaß-Garantie.

101 Swing

Wer das Knobel-Genre liebt und dennoch wieder einmal etwas Neues sehen möchte, bekommt beim Debüt des PSX-Neulings Software 2000 eine innovative Spielidee, gepaart mit einem cleveren Gameplay geboten.

28 Gran Turismo 2

Gran Turismo ist eines der besten und erfolgreichsten (Renn-)Spiele aller Zeiten. Ob und was man daran noch optimieren kann, verraten wir Ihnen in einem ersten Bericht über Sonys potentiellen Top-Titel.

93 KKND 2 - Krossfire

Wenn Menschen, Mutanten und Maschinen aufeinanderprallen, bedeutet dies Krieg! In dem Echtzeit-Strategieknüller gilt es mit Hilfe von Gehirn, Glück und jeder Menge Granaten, den Gegner ins postnukleare Nirwan zu schicken.

Themen

- 6 Editorial
- 8 Inhalt
- 10 News
- 12 Country News
- 14 Smart-Verlosung
- 16 Leserbrief
- 24 Die Tekken 3-WM
- 26 Rollcage-Verlosung
- 49 Tips, Tricks, Cheats
- 80 Reportage: Ein Tag im Spiel Laden
- 115 Inserentenverzeichnis
- 115 Impressum
- 124 Vorschau 11/98



Alle Cheats
100%
getestet

Cheats

Codes

- 50 NBA Live '99
- 50 Psybadek
- 53 Tenchu
- 54 Circuit Breakers
- 55 Actua Soccer 3
- 56 Akuji the Heartless
- 56 The Unholy War
- 59 Box Champions/
Knockout Kings (US)

Walkthrough

- 60 Metal Gear Solid

Oldie

- 68 Ridge Racer Revolution

Gamebuster/Xploder-Codes

- 70 Devil Dice
- 71 Eliminator
- 72 Actua Pool
- 72 Mega Man X4
- 72 Mega Man Legends



das offizielle PlayStation Magazin

● In der Mache

- 28** Gran Turismo 2
- 36** GTA London
- 34** Syphon Filter
- 30** Project SDR
- 32** Um Lammar Jammy
- 38** V-Rally 2

✕ Angespielt

- 42** Civilization 2
- 46** Gex - Deep Cover Gecko
- 78** Hard Edge
- 48** Tank Racer
- 74** UEFA Champions League
- 76** Warzone 2100



**WARZONE
2100**



△ PlayTest

- 110** Global Domination
- 98** Kensai Sacred Fist
- 93** KKND 2 - Krossfire
- 122** Live Wire
- 96** NHL Face Off '99
- 112** Pool Hustler
- 88** Populous - The Beginning
- 114** Previer Manager Ninety Nine
- 118** R-Type Delta
- 84** Ridge Racer Type 4
- 120** Shanghai True Valor
- 101** Swing
- 104** T'ai Fu



Die **offizielle**
PlayStation
Magazin-CD
4/99
APRIL



All Star Tennis



Retro Force



Rollcage



Viva Football

All Star Tennis '99

Seit Tommy Haas Turniere gewinnen kann, macht uns auch wieder Tennis Spaß. Schwingen Sie die Schläger - Game, Set & Match!

Retro Force

Die Idee ist nicht neu, das Spiel schon: Ein astreiner 3D-Action-Shooter, den Psygnosis nach alten Vorbildern wie Zaxxon bastelte.

Rollcage

Spielbare Demo des ultra-schnellen Racers. Mit diesem Demo können Sie an unserem Rollcage-Wettbewerb auf Seite 26 teilnehmen!

Viva Football

Die Winterpause der Bundesliga ist vorbei - der Ball rollt wieder. Mit dem englischen Footie-Game Viva Football können Sie auch mal wieder gegen die Kugel treten.

Videos zu:

Driver



Ridge Racer Type 4



**CD-Cover zum
Raustrennen auf Seite 21**

UPDATE

Kombi-Lenkrad von Guillemot

Race 32/64 Shock 2

Gerade noch rechtzeitig vor Druck dieser Ausgabe hat es das neue Lenkrad von Guillemot in die Redaktion geschafft. Wie der Name bereits verlauten läßt, bietet das gute Stück Dual-Shock-Unterstützung. Außerdem läßt es sich ohne Probleme sowohl an die PlayStation, wie auch ans N64 anschließen. Natürlich wollen wir uns die Zeit nehmen, das Gerät genau unter die Lupe zu nehmen. Für einen ausführlichen Test haben wir in der nächsten Ausgabe daher schon Platz reserviert.



Tony Hawk's Pro Skater

Erste Screenshots

Wie in der letzten Ausgabe berichtet, werkelt man bei Activision an einem Skateboard-Titel für die PlayStation. Um möglichst viel Realismus ins Spiel zu packen, stützen sich die Entwickler auf den Rat und die Mitarbeit von Skateboard-Altmeister Tony Hawk.

Neben einem ausgeklügelten Trick- und Kombosystem ist besonders der Career Modus hervorzuheben. Hier fangen Sie als unbekannter Skateboard-Freak an und müssen sich zum gesponsorten Superstar hocharbeiten.

Hier sehen Sie die ersten Screenshots des vielversprechenden Titels.



ΣWert_(Kugeln) = Swing

für diese Ausgabe haben wir uns in Zusammenarbeit mit Software 2000 ein ganz besonderes Gewinnspiel ausgedacht. Bringen Sie Ihre kleinen grauen Zellen in Schwung, denn jetzt ist Rechnen angesagt. Zugegeben, wir verlangen nur eine einfache Addition von Ihnen, doch wir wollen unsere Leser schließlich nicht überanstrengen. Im Prinzip ist die Sache ganz einfach, also "hören" Sie gut zu:

Auf jeder Seite der Ausgabe, die Sie gerade in den Händen halten, wird die Seitenzahl in der unteren Ecke durch die Swing-Wippen präsentiert. Jede Wippe hat eine blaue und eine rote Kugel, auf der jeweils eine Zahl steht. Zusammen ergeben diese die Seitenzahl. Soweit klar? Wunderbar.

Gesucht wird nun die Summe aller Zahlen auf den roten Kugeln. Also nicht die Anzahl der Kugeln, sondern die Summe der Seitenzahlen AUF den roten Kugeln. Beispiel: Die Seitenzahl 34 setzt sich aus der blauen Kugel mit dem Wert 3 und der roten Kugel mit dem Wert 4 zusammen. Die 4 wird gesucht. Bei der

Seite 35 ist z.B. die rote Kugel eine 3 und die blaue Kugel eine 5. Nun zählen Sie die 4 und die 3 zusammen und so weiter...

Nach diesem Prinzip addieren Sie die Werte aller roten Kugeln, die Gesamtsumme ist die richtige Lösung.

Als Belohnung wartet



20mal Swing

auf die Gewinner der Verlosung!

Wollen Sie eines davon Ihr Eigen nennen, dann strengen Sie sich an und schicken uns Ihr Ergebnis als Postkarte, Fax oder E-Mail (bitte keine Briefe!) bis spätestens 26.03.99 an WEKA Consumer Medien GmbH, PlayStation-Magazin, Stichwort "Swing", Gruber Str. 46a, 85586 Poing, Fax: 08121/95-1298, E-Mail: Aktion@PlayStation-Magazin.de. Mitarbeiter der WEKA Consumer Medien GmbH sowie Software

2000 und deren Angehörige sind wie immer von der Verlosung ausgeschlossen, der Rechtsweg ebenfalls.



Powerline: 0190/578 578*
Montag bis Freitag 10:00 – 20:00 Uhr
(*1,21 DM/min.)

Das dynamische Duo

Interplay und Virgin einigen sich auf Zusammenarbeit

interplay Entertainment Corp. und Virgin Interactive haben bekannt gegeben, daß sie künftig in den Bereichen Publishing, Verkauf, Marketing und Distribution zusammenarbeiten werden.

Laut Aussagen der Firmen wird Virgin mit Unterstützung des Verkaufs- und Marketingpersonals alle Titel von Interplay innerhalb Europas vertreiben. Dafür sorgt Interplay ab sofort für die Vermarktung aller Virgin-Titeln unter anderem in Nord- und Südamerika sowie in Japan. Zudem werden Interplay 49,9 Prozent Anteile an Virgin überschrieben.

Die Verantwortlichen beider Firmen geben sich sehr optimistisch. Interplay's Vorsitzender Brian Fargo: "Dieser Vertrag ermöglicht es uns, die operativen Bereiche zu vereinfachen und direkte Distributionskanäle innerhalb von Deutschland, Frankreich, Spanien und England zu nutzen. Dabei können wir uns glücklich schätzen, das bewährte und von langer Hand aufgebaute Distributionsnetzwerk von Virgin in Europa zu nutzen. Darüber hinaus wird Interplay eine vollkommen neue Produktpalette für den Vertrieb in Nordamerika erhalten, während Virgin im Gegenzug die Interplay Produkte für Europa übernimmt."

Peter Bilotta (Vizepräsident von Virgin) kommentierte den Abschluß so: "Diese Übereinkunft ist der Beginn von einer, wie wir denken, dynamischen und profitablen Beziehung beider Firmen. Virgin und Interplay ergänzen sich hervorragend in ihrer Personalstruktur und dem Lineup, und so wird zusammen ein nicht unerheblicher Teil des europäischen Marktes erschlossen und kontrolliert."

Taktische 3D-Action vom Feinsten

Tom Clancy's Rainbow Six PlayStation

auf dem PC hat Red Storm Entertainment mit Tom Clancy's Rainbow Six letztes Jahr bereits für Furore gesorgt. Nun hat die Firma von Bestseller-Autor Tom Clancy die Softwareschmiede Rebellion mit der Umsetzung für die PlayStation beauftragt. Laut Rob Gross, Director of European Sales, ist "Umsetzung" dabei eigentlich das falsche Wort, denn die PlayStation-Version wurde bewußt in die Hände von erfahrenen Konsolen-Entwicklern gelegt, um das Spiel von Grund auf neu für die PlayStation zu schaffen. Red Storm selber ist nur für die PC-Fassungen zuständig.

Rainbow Six ist eine Eingreiftruppe, die sich aus Mitgliedern verschiedener Nationen zusammensetzt, um bei Konflikten möglichst objektiv handeln zu können. Aus diesen Spezialisten setzen Sie zu Beginn jeder Mission ein Team zusammen und wählen unter authentischem Equipment je nach Situation Ihre Bewaffnung aus. Während der Einsätze (Geiseln befreien, Bomben entschärfen und ähnliches) haben Sie

Der fliegende Kurt?

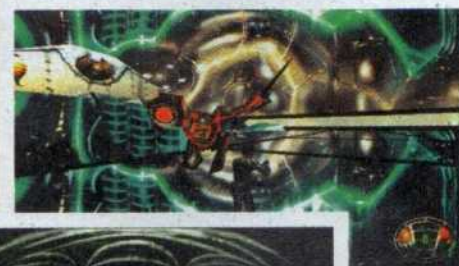
MDK goes Wagner

neben zahlreichen PlayStation-Spielern hat Interplay's MDK (Test in Ausgabe 12/97) im vergangenen Jahr offenbar auch Fans im Theater-Business gefunden. Das Rostocker Volkstheater wird den innovativen Titel in der nächsten Saison in eines ihrer Stücke ein-

bauen. Ab 5.3. wird auf der Bühne "C-Man" zu sehen sein, eine Science-Fiction-Adaption von Wagner's "Fliegendem Holländer". "C-Man" stammt aus der musikalischen Feder von Cong Su, der für seine Filmmusik zu Bernardo Bertolucci's Kino-Epos "Der letzte Kaiser" 1998 mit dem Oscar belohnt wurde.

Während der Vorführungen wird auf einer Großbildleinwand ständig MDK zu sehen sein. Für die Steuerung von Kurt Hectik, dem MDK-Helden, sind jugendliche Schauspieler an einer PlayStation verantwortlich.

Interplay gab in diesem Zusammenhang bekannt, daß der zweite Teil des Fictionspektakels bereits in den Startlöchern steht. In den Studios von BioWare, die sich auf dem PC bereits Anfang des Jahres mit dem Nummer 1 Hit "Baldur's Gate" einen Namen machen konnten, basteln momentan kräftig an MDK2. Hoffentlich rückt Interplay zu diesem Titel bald auch einige Informationen heraus, die wir selbstverständlich sofort an Sie weitergeben werden.



ständig die Option, zwischen den Teammitgliedern zu wechseln. Anders als bei der PC-Variante, in der Sie die Charaktere von hinten sehen, wird die PlayStation-Version aus der First-Person-Perspektive gespielt.

Um den Realitätsgehalt bei Rainbow Six möglichst weit oben zu halten, konnte das Programmerteam auf die guten Kontakte Tom Clancy's zum Militär zurückgreifen. Daher dürfen Sie davon ausgehen, daß z.B. bei den Waffen, die Ihnen zur Verfügung stehen, jedes Detail stimmt.

Geplanter Erscheinungstermin ist erst im July, wir werden Sie aber auf dem Laufenden halten.

Country News

Die Löwen sind los!

Frankfurt Lions auf dem Weg nach oben

a llen Eishockey-Fans und -Interessierten wird schon bekannt sein, daß sich die Lions in dieser Saison nicht mit dem zweiten Platz des letzten Jahres zufriedengeben wollen. Um Ihnen die Möglichkeit zu geben, die spannende Entwicklung auf den vorderen Tabellenplätzen miterleben, finden Sie hier die Termine für die Play-Offs:

Play Offs - Viertelfinale

Freitag, 12.03.1999	19:30 Uhr	Erster bis Vierter gegen Achter bis Fünfter
Sonntag, 14.03.1999	15:00 Uhr	Achter bis Fünfter gegen Erster bis Vierter
Freitag, 19.03.1999	19:30 Uhr	Erster bis Vierter gegen Achter bis Fünfter
Sonntag, 21.03.1999 (*)	15:00 Uhr	Achter bis Fünfter gegen Erster bis Vierter
Dienstag, 23.03.1999 (*)	19:30 Uhr	Erster bis Vierter gegen Achter bis Fünfter

Gespielt wird im Modus "Best of Five" (drei Siege qualifizieren). Spiele mit (*) werden nur ausgetragen, falls noch kein Sieger feststeht.

Play Offs - Halbfinale

Freitag, 26.03.1999	19:30 Uhr
Sonntag, 28.03.1999	15:00 Uhr
Donnerstag, 01.04.1999	20:00 Uhr
Samstag, 03.04.1999 (*)	15:00 Uhr
Montag, 05.04.1999 (*)	15:00 Uhr

Gespielt wird im Modus "Best of Five" (drei Siege qualifizieren). Spiele mit (*) werden nur ausgetragen, falls noch kein Sieger feststeht.

Play Offs - Finale

Sonntag, 18.04.1999	15:00 Uhr
Dienstag, 20.04.1999	19:30 Uhr
Freitag, 23.04.1999	19:30 Uhr
Sonntag, 25.04.1999 (*)	15:00 Uhr
Dienstag, 27.04.1999 (*)	19:30 Uhr

Gespielt wird im Modus "Best of Five" (drei Siege zum deutschen Meistertitel). Spiele mit (*) werden nur ausgetragen, falls noch kein Sieger feststeht.

The Dome 9

PlayStation als Hauptsponsor vertreten

d er Ort: Stuttgart, Hanns-Martin-Schleyer-Halle. Die Zeit: 5. März 1999. Der Event: die Mega-Party schlechthin. Sony Computer Entertainment Deutschland und RTL 2 laden zum "THE DOME – Die Chartparty der Megastars 9" ein. Die Creme der Musikbranche wurde geladen, um den Anwesenden den Abend so unterhaltsam wie möglich zu gestalten. Neben Echt, Cappuccino und Touché sind so illustre Künstler wie Dru Hill, Lenny Kravitz, Modern Talking und Scooter vertreten. Sollte Ihnen mal eine der Bands nicht zusagen, können Sie sich auch ohne Probleme auf bekanntes Terrain begeben und sich an einer der im Publikums- und Backstagebereich aufgestellten PlayStations vergnügen.



Eintrittskarten gibt's im voraus beim SWR3 Service Center (07221-300 300, für SWR3-Clubmitglieder ermäßigt) oder bei allen bekannten Vorverkaufsstellen.

Gewonnen

Die Gewinner unserer Fluid-Verlosung sind
Vanessa Brandt, Münster
Thomas Ahrweiler, Krefeld
Daniel Hofmann, Dresden

We are the Champions

Finale in der Champions League

Viertelfinale

3. und 17. März 1999

Real Madrid
 gegen
Dynamo Kiew

Manchester United
 gegen
Internazionale FC

Juventus FC
 gegen
Olympiakos Piraeus FC

FC Bayern München
 gegen
1. FC Kaiserslautern

Semifinale

7. und 21. April 1999

gegen

gegen



u nd noch mehr Sport! Neben dem Sponsoring der Frankfurter Lions nimmt die PlayStation auch aktiv am Geschehen in der UEFA Champions League teil. Fußball vom feinsten erleben Sie, wenn Sie sich die Termine für die Finalsiege gut merken:

Finale

26. Mai 1999

gegen



UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE



rollcage

360° - NO RULES, NONSTOP RACING



AUCH AUF PC

Soundtrack featuring

**APHRODITE, ASHLEY
BEEDLE PRESENTS THE
USCHI CLASSEN BAND,
DANMASS, ED RUSH &
NICO, EZ ROLLERS, FATBOY
SLIM, FREESTYLES, HOAX,
LES ROSBIFS, PASCAL,
PRESSURE RISE, RATMAN.**



**"WIPEOUT AUF VIER RÄDERN: RASANTES ACTION-RENNEN MIT
UNGEWÖHNLICHEN FAHRZEUGEN UND TOLLEN LICHTEFFEKTEN!"**

MANIAC

**MEHR INFOS GIBT'S HIER:
www.rollcage-game.com
www.psygnosis.com**



PS and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1999 Psygnosis Ltd/Attention to Detail. Developed by Attention to Detail. Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or © of Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

Fanatisch und smart **TEIL 2**

Willkommen zum zweiten Teil der großen Ideen- und Gewinnaktion, die wir zusammen mit Fanatec veranstalten. Zur Erinnerung: Die Firma Endor stiftet einen smart und insgesamt 20 ihrer preisgekrönten Lenkräder, und Sie müssen nur einen Fragebogen ausfüllen und Ihre Ideen in eine praktisch brauchbare Form bringen. Genauer: Die Verlosung des smart ist an die Fragebögen gebunden, die Ideensammlung ist eine Chance auf das sehr exklusive Recht, Fanatec-Hardware noch vor der Veröffentlichung testen zu dürfen.

Auch der zweite Teil der Aktion dreht sich wieder nur um Ihre Meinung. In der Umfrage geht es darum, wirklich genau herauszufinden, was Sie – die Spieler – eigentlich wollen. Denn nur so können auch Zusatzgeräte entstehen, die Ihren Wünschen genau entsprechen. Aus allen Einsendern wird am Ende der Gewinner des smartster gezogen – Sie müssen also nicht bei allen drei Umfragen mitmachen, um eine Chance auf das knuffige Gefährt zu haben. Falls Sie also die letzte Ausgabe verpaßt haben sollten: Macht nichts, Sie haben doch noch zwei Chancen.

Im Ideenwettbewerb läuft der Hase etwas anders. Es kann einfach noch nicht alles erfunden worden sein, was sich als Steuergerät für Spiele eignet. Der

menschlichen Kreativität sind glücklicherweise keine Grenzen gesetzt, also sollten Sie sie nutzen! Überlegen Sie sich, wie Sie sich ein Joypad oder Lenkrad, einen Datenhandschuh oder was auch immer wünschen würden, mit



dem Sie in das laufende Geschehen eines Spiels eingreifen. Große Gewinnchancen haben dabei aber nicht die ausge-

flipptesten, sondern die realistischsten, innovativsten und sinnvollsten Entwürfe. Ihre Idee muß sich dann nur noch gegen ein breites Feld von Konkurrenten und

eine harte Sachverständigen-Jury aus dem Hause Endor durchsetzen, um Ihnen eine Chance auf Prototypen-Tests einzuräumen.

Senden Sie Ihre Beschreibungen, Zeichnungen, Blaupausen, Fotos oder was auch immer bis zum 15. April 1999 an

Firma Endor
"Ideenwettbewerb"
Seligenthaler Str. 16a
84034 Landshut

Nicht teilnahmeberechtigt sind Mitarbeiter der WEKA-Zeitschriftengruppe und der Firma Endor. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Der smartster

Mit dieser dreiteiligen Aktion verlost Das Offizielle PlayStation-Magazin ein Auto. Damit dieses besondere Ereignis auch wirklich außergewöhnlich wird, hat sich Endor etwas Besonderes einfallen lassen: Wenn der Gewinner das Fanatec-Design beibehält, kann er nicht nur auf die smarte Steuerbefreiung zurückgreifen, sondern bekommt auch noch das erste Jahr den kompletten Versicherungsschutz bezahlt! Weitere Infos hierzu finden Sie auf der Fanatec-Homepage im Internet unter www.fanatec.com.

Diese Seite bitte heraustrennen/fotokopieren, ausfüllen und einsenden an:

Firma Endor
"Ideenwettbewerb"
Seligenthaler Str. 16a
84034 Landshut

Alle komplett und korrekt ausgefüllten Fragebögen (auch die aus den Ausgaben 3/99 und 5/99) nehmen gleichberechtigt an der Verlosung eines *smartster*, zehn Fanatec-Lenkrädern "Rallye" und zehn Fanatec-Lenkrädern "Speedster" teil. Nicht mitmachen dürfen Mitarbeiter der WEKA-Zeitschriftengruppe und der Firma Endor. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß für sämtliche Fragebögen dieser dreiteiligen Aktion ist der **15. April 1999**. Durch die Teilnahme erklären Sie sich mit der Weitergabe Ihrer personenbezogenen Daten an die Firma Endor einverstanden.

Name _____

Straße _____

PLZ, Ort _____

Land _____

Alter _____

Wie lange spielen Sie schon? _____

Wie viele Stunden spielen Sie pro Woche? _____

Wie viele Stunden davon mit der PlayStation? _____

Beantworten Sie folgende Fragen
(Mehrfachnennungen möglich)

Welches PlayStation-Zubehör haben Sie bereits?

- | | |
|--|--|
| ☐ Fanatec-Lenkrad | ☐ Sonstiges Lenkrad |
| ☐ Sony Dual Shock Gamepad | ☐ NeGcon |
| ☐ Sonstiges Gamepad | ☐ Lightgun |
| ☐ Maus | ☐ Gameboard |
| ☐ Joystick | ☐ Glove |
| ☐ Anderes _____ | |

Mit was spielen Sie?

- | | |
|--------------------------------------|---------------------------------|
| ☐ PlayStation | ☐ PC |
| ☐ N64 | ☐ SNES |
| ☐ Megadrive | ☐ Saturn |
| ☐ Dreamcast | |

Welche Genres spielen Sie am liebsten mit einem Gamepad?

- | | |
|--|---|
| ☐ Racing | ☐ Beat'em-Up |
| ☐ 3D-Action | ☐ Sport |
| ☐ Strategie | ☐ Geschicklichkeit |
| ☐ Rollenspiele/Adventures | ☐ Flugspiele |

Welche Features sind für ein Gamepad unverzichtbar?

- | | |
|--|---|
| ☐ Dual Shock | ☐ Analoge Steuerung |
| ☐ Turbofeuer | ☐ Autofeuer |
| ☐ Makroprogrammierung (zusätzliche Buttons) | |
| ☐ Langes Kabel | ☐ Infrarot-Übertragung |
| ☐ Slow Motion | |

Warum würden Sie sich ein neues Gamepad kaufen?

- | | |
|---|---|
| ☐ Als Zweitgerät | ☐ Bessere Qualität |
| ☐ Als Ersatz für mein kaputtes Gamepad | |
| ☐ Mehr Features | ☐ Bessere Optik |

Was könnte an den analogen Ministicks verbessert werden?

- | | |
|--|---|
| ☐ Nichts | ☐ Mehr Grip |
| ☐ Mehr Widerstand | ☐ Weniger Widerstand |
| ☐ Weniger Weg | ☐ Mehr Weg |
| ☐ Einstellbare Sensibilität | ☐ Höhere Präzision |

Bitte ab hier nur noch eine Antwort ankreuzen!

Wie bewerten Sie die Shock-Funktion des Sony-Dual-Shock-Gamepads?

- | | |
|--------------------------------------|--|
| ☐ Überflüssig | ☐ Zu schwach |
| ☐ Spaßig/nett | ☐ Unverzichtbar |

Wie sollte sich das Steuerkreuz anfühlen?

- | | |
|---|---|
| ☐ Ohne Druckpunkt | ☐ Mit Druckpunkt |
| ☐ Mit deutlichem "Klick" | |

Wie schwer soll das Gamepad im Vergleich zum Original Sony-Dual-Shock-Gamepad sein?

- | | |
|---|--|
| ☐ Leichter | ☐ Gleich schwer |
| ☐ Etwas schwerer | ☐ Viel schwerer |

Wieviele analoge Achsen werden benötigt?

- | | |
|--|--|
| ☐ Keine | ☐ 2 (1 Ministick) |
| ☐ 4 (2 Ministicks) | |
| ☐ 4 (1 Ministick + 2 analoge Buttons) | |
| ☐ 4 (2 Ministicks ODER 1 Ministick + 2 analoge Buttons + Kippsensor für Lenkbewegung) | |

Welche Beschichtung sollte die Grifffläche haben?

- | | |
|----------------------------------|--------------------------------|
| ☐ Plastik | ☐ Gummi |
| ☐ Leder | ☐ Holz |

Wieviel Geld würden Sie für ein hochwertiges Gamepad maximal ausgeben?

- | | |
|---------------------------------------|--|
| ☐ Bis DM 30,- | ☐ Bis DM 50,- |
| ☐ Bis DM 70,- | ☐ Bis DM 100,- |
| ☐ Bis DM 150,- | ☐ Über DM 150,- |

Von welchem Hersteller kaufen Sie bis jetzt Ihr Zubehör?

- | |
|---|
| ☐ Ausschließlich Original-Zubehör von Sony |
| ☐ Von Sony oder Produkte mit offizieller Lizenz |
| ☐ Das jeweils beste Gerät, unabhängig vom Hersteller |
| ☐ Anderer Hersteller _____ |

Vielen Dank für Ihr Interesse - und denken Sie daran: Bei der Verlosung des *smart* sind noch alle Chancen offen!



beantwortet von Patricia Beischl

back

feed



Kennen Sie schon unser sogenanntes Züchtungshuhn? Damit werden die Kollegen verfolgt und gepeinigt, die nicht pünktlich abgeben. Warum es diesen Monat Jan getroffen hat, erfahren Sie bei meinen "Flops des Monats"! Was mich allerdings nervös macht: Jan hat neuerdings auch so ein Plastik-Vieh...

Viel Wirbel um Nichts?

Warum preisen alle Tekken 3 so hoch?

Ich (vernarrter Tekken 2-Fan) habe mich überreden lassen, mir auch das Sequel zuzulegen und bin ein wenig enttäuscht: Schon nach fünf bis sechs Stunden hatte ich so ziemlich alles gesehen, was es zu sehen gibt. Bleibt die Frage: War das schon alles?

Außerdem ist Tekken 3 viel einfacher als der Vorgänger.

Mal abgesehen von Grafik, Animation und Geschwindigkeit finde ich nach wie vor Tekken 2 deutlich besser und motivierender als die Neuauflage.

Maric W., Lengdorf

Wir haben lange und intensiv diskutiert, welche Wertung dem Game gerecht wird. Fakt ist, daß Grafik und Geschwindigkeit einen nicht unerheblichen Anteil am Spielspaß haben. Außerdem ist der Tekken-Force Mode definitiv eine witzige Innovation. Allerdings haben wir auch im Test klar zum Ausdruck gebracht, daß es sich von Version zwei auf drei nicht um denselben Quantensprung handelt, wie er damals vom Ur-Tekken zum Sequel vonstat-

ten ging. Nichtsdestotrotz: Mal abgesehen vom Vorgänger – kennen Sie aktuell ein besseres Beat'em-Up? Wir nicht, daher konnten wir gar nicht anders, als Tekken 3 mit "sehr gut" zu bewerten.

Olympische Spiele

Ich besitze meine PlayStation erst seit kurzem und bin ein großer Fan von Winter- bzw. Summer-Games aus der C64-Zeit. Gibt es solche Spiele auch für die Sony-Konsole? Wurden Sie getestet, und wie war die Bewertung? Wo kann man sie beziehen?

Marco S., Bad Marienberg

Das von Ihnen angesprochene Genre gibt's auch für die PlayStation. Wenngleich es nicht gerade die am stärksten vertretene Gruppe ist... Zum Beispiel hätten wir da den Klassiker *International Track & Fields*, der in unserer Ausgabe 9/96 mit 1,9 bewertet wurde. Aktueller ist da schon *Nagano Winter Olympics*. Es schnitt in Heft 3/98 mit 1,8 ab.

Brandneu im Gespräch ist ein Titel von den Rollcage-Machern: Rechtzeitig zur Olympiade 2000 soll ein Sportspiel "der besonderen Art" auf den Markt kommen.

Fragen des Monats

Wieso macht Ihr nicht jeden Monat einen Sticker mit den aktuellen Inhalten der CD, den man direkt auf die Demo-CD kleben kann?

Kennen Sie die Werbung von "Bad Idea"? Das trifft auch für die Idee mit dem Sticker zu. Werden die Label nämlich nicht absolut korrekt auf die Demo-CDs aufgebracht, rotieren die Scheiben nicht völlig rund, und es kommt zu Störungen und Ruckeleien. Um das von vornherein auszuschließen, verzichten wir bewußt auf die klebenden Helferlein.

Ich versuche verzweifelt, die wirren Zahlenkombinationen auf Euren Cheat-Seiten in meinen Paßwordscreen einzugeben. Irgendwie funktioniert das aber

nicht, die Zahlenkolonnen sind viel zu lang. Was mache ich falsch?

Wie bereits die Überschrift der entsprechenden Cheat-Rubrik vermuten läßt, handelt es sich bei den Zahlenketten um Gamebuster- bzw. XPloder-Codes. Diese funktionieren nur, wenn Sie entweder einen Gamesbuster oder einen XPloder besitzen und diesen auch korrekt an Ihre Konsole angeschlossen haben.

Ihr macht zwar Werbung mit "16Seiten Cheats", aber es stehen reichlich Anzeigen dazwischen – das ist Betrug!

Ist es nicht! Beim Nachzählen werden Sie feststellen, daß auf 24 Seiten Cheats stehen, abzüglich der Anzeigen bleiben "echte" 16 Seiten für Tips und Tricks!

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe zu kürzen.

Alt ist besser?

Euer neues Layout hat mich ja nicht vom Hocker gehauen. Insbesondere die Schriftart bei den Headlines ist einfach widerlich!

Auch ein anderer Vorteil der Vorgängerhefte ist verschwunden: Die sauber gestanzte Einlage für die CD-Boxen ist einem merkwürdigen Mittelhefter gewichen. Ändert das doch bitte wieder! Ich lese Euer Magazin erst seit kurzem, aber mir persönlich hat das "alte Heft" (also noch vor drei Ausgaben) besser gefallen!

Andreas S., Neubiberg

Daß Ihnen unser neues Layout nicht gefällt, finden wir natürlich schade. Wir haben bei der Konzeption viele der zahlreichen Anregungen unserer Leser einfließen lassen, so daß wir eigentlich davon ausgehen, daß die Mehrheit mit dem neuen Outfit zufrieden ist (was uns die derzeit eintrudelnden Briefe zu diesem Thema auch bestätigen). Vielleicht können Sie sich im Laufe der Zeit ja doch noch mit der "Neugestaltung" anfreunden?

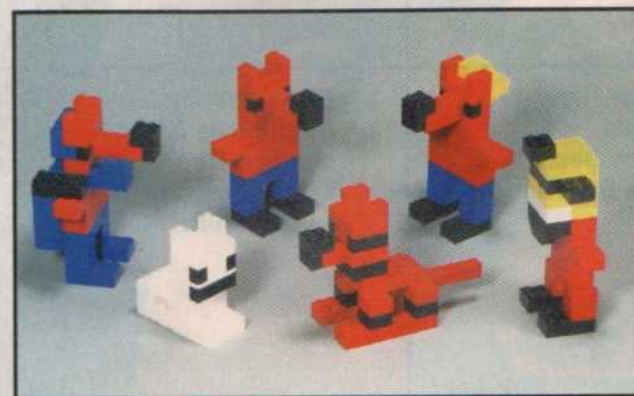
Sprechen wir über den CD-Inhalt: Produktionstechnisch ist es leider nicht mehr möglich, die Cover als Flappe ans Ende des Heftes zu stellen. Dies war übrigens auch nur ein Test – der Mittelhefter war unser ursprünglicher Service, zu dem wir nun zurückgekehrt sind. Also keine Neuerung, sondern Altbewährtes!

Gedankenlos

Vorneweg erstmal der Honig: Ich bin 28 Jahre, seit zwei Jahren PSX-Gamer und seit 1 1/2 Jahren Abonnent des PSX-Magazins. Bisher gab es für mich keinen Anlaß zur Kritik, und auch diese Zeilen sollten durchaus einen konstruktiven Nutzen bringen. Beim Lesen Eurer Leserbriefe (und der Antworten darauf) fiel mir immer wieder auf, wie höflich Ihr auch mit den unflätigsten Briefeschreibern umgeht. Respekt, Respekt. So möchte auch ich meine Kritik auf diesem Level ansiedeln: Ich bin Thüringer Fleischermeister und sehr stolz auf meinen Beruf. Leider wird der

Kreativ

Wir bekommen ja einiges an interessanten, witzigen und kreativen Zuschriften und Bildern. Aber auch diesen Monat war wieder mal etwas in der Post, das wir noch nie hatten: Die komplette *Crash*-Besetzung – als Lego-Figuren! Geschickt hat uns das Ganze der siebenjährige Hansi B. aus Meckesheim. Und da soll noch einer sagen, Videospiele zerstören die Kreativität!



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.



Preissenkung
Unverb. Preisempf.
139,95 DM



Preissenkung
Unverb. Preisempf.
39,95 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.



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 • Boretdeler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-48



Gute Zeiten, schlechte Zeiten...

...im März

REDAKTEUR / AUTOR	Jan Binsmaier 	Patricia Beischl 	Moritz Menzel 	Alex Folkers 	Artur Hoffmann 	M. Schmithäuser 
LIEBLINGSSPIEL(E)	* Metal Gear Solid * Pro 18 * Baldur's Gate (PC)	* Swing * Lemmings * Abe's Exoddus	* Soul Reaver * Starsiege Tribes (PC) * Baldur's Gate (PC)	* Daggerfall (PC) * Metal Gear Solid * Ridge Racer Type 4	* Premier Manager '99 * Alpha Centauri (PC) * Akuji the Heartless	* Ridge Racer Type 4 * Metal Gear Solid * Dark Project (PC)
TOP	* warme Handschuhe * warme Decken * heiße Badewanne	* Einkaufsbummel * freundliche und hilfsbereite Verkäufer (gegrüßt sei Segmüller!)	* die NBA - endlich! * Sauna, wenn's draußen schneit	* ruhige Abende * ein Glas The Balvenie	* Fasching * Bundesliga * weniger Arbeit	* South Park Forever! ("Oh my God - they killed Kenny!") * die frühlingswarmen Januartage * "Would you go to bed with me" von Touch & Go
FLOP	* schon wieder Schnee und Eis * kein Sommer in Sicht	* Kollegen, die nur nach Androhung von roher Gewalt Ihre Statements für diese Seite abgeben (Jan, merkst Du was?)	* die NBA ohne Jordan * Nebel * Glatteis	* der unmenschliche Nebel in Poing und Umgebung	* Fasching * Schmuttelwetter * TÜV	* der nicht mehr erfolgte Steuerungs-Feinschliff bei Rollcage (Jungs, Ihr hattet doch genug Zeit!)
LUST	Hehehe - endlich hab ich mein eigenes Züchtigungshuhn... So werte Kollegen - Ausreden für verspätete Artikel zählen nicht mehr! Ab jetzt wird alles anders...	Schon wieder Skifahren! Diesmal mit noch mehr netten Leuten, noch mehr Pulverschnee und noch mehr Sonne. Außerdem mit leckerem italienischem Essen und noch mehr leckerem italienischem Wein... Und welt-nettestem Hotelbesitzer!	Gerade habe ich erfahren, daß es in München Kabelmodem-Zugänge zum Internet gibt. Endlich eine schnelle, erschwingliche Verbindung ans Netz?!	Mal wieder früher nach Hause gehen und feststellen, daß es so was wie ein Privatleben doch noch gibt.	Nachdem endlich meine Küche eingerichtet ist und ich somit stolzer Besitzer einer Spülmaschine bin, besucht mich meine Freundin weitaus öfter. Und auch ihre Hände sind viel weicher als zu Kalloderma-Zeiten...	Jede Menge schwarze Klamotten kaufen - der Winterschlußverkauf macht's möglich!
FRUST	Da gibt man einmal zu spät ab, und gleich bekommt man das Züchtigungshuhn zu spüren... Und das mir, dem "Herrn der Termine"! Na warte, Patricia - wehe, Du gibst die Leserbriefe nächsten Monat zu spät ab!	Nebel morgens, Nebel mittags, Nebel abends. Als wäre das nicht genug, ist es dunkel, wenn ich zur Arbeit fahre und - immer noch oder schon wieder -, wenn ich auf dem Weg nach Hause bin!	Auto kaputt: Da ich während der Woche immer spät von der Arbeit komme, verbringe ich meinen wohlverdienten freien Sonntag auf Gebrauchtwagenmärkten!	Es gibt immer noch keine Pauschal-Ortsgespräche. Die Firma, die das als erste preiswert anbietet, kriegt mich als Kunden - versprochen!	Es ist nicht besonders witzig, wenn am Samstagabend drei Typen von einem 24-Stunden-Rohrreinigungsservice in meiner Bude auftauchen, mein Bad unter Wasser setzen und zu allem Übel meine Kloschüssel zerstören. Die Krönung daran: Ich habe die Firma nicht einmal beauftragt!	Das immer tiefer sinkende Niveau des deutschen Fernsehprogramms - gruselige Talkshows, banale Reportagen und entsetzliche Volksmusik-Shows. Dann doch lieber PSX zocken, als tumb in die Röhre glotzen!

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe zu kürzen.

SWING-Wettbewerb

In Ausgabe 1/99 rief Software 2000 zum großen Swing-Contest. Mehr als 1.500 Leser haben sich beteiligt - aber nach New York darf nur einer. Und das ist

**Lutz Sievert
aus Bremen.**

Außerdem gab es aber noch

**je ein Spiel Swing
und ein T-Shirt für**

Heidi Konrad,

Zürich/Schweiz

Thomas Sprotte, Recklinghausen

Christof Kinder, Herford

Thomas Herkules, Sagard

Gerhard Maresch, Strasshof/Österreich

Andreas Duwentester, Lünen

Eugen Krause, Heyda

Timo Hengst, Kehl

Grit Carstens, Sagard

Und ein T-Shirt haben gewonnen:

Virginia Gwozdz, Hailer

Matthias Hahn, Hohen Neuendorf

Michael Rudolf, Heilbronn

Doris Kaltenbrunner, Kleinrötz-Rückersorf/Österreich

Markus Drappeldrey, Altenstadt/Iller

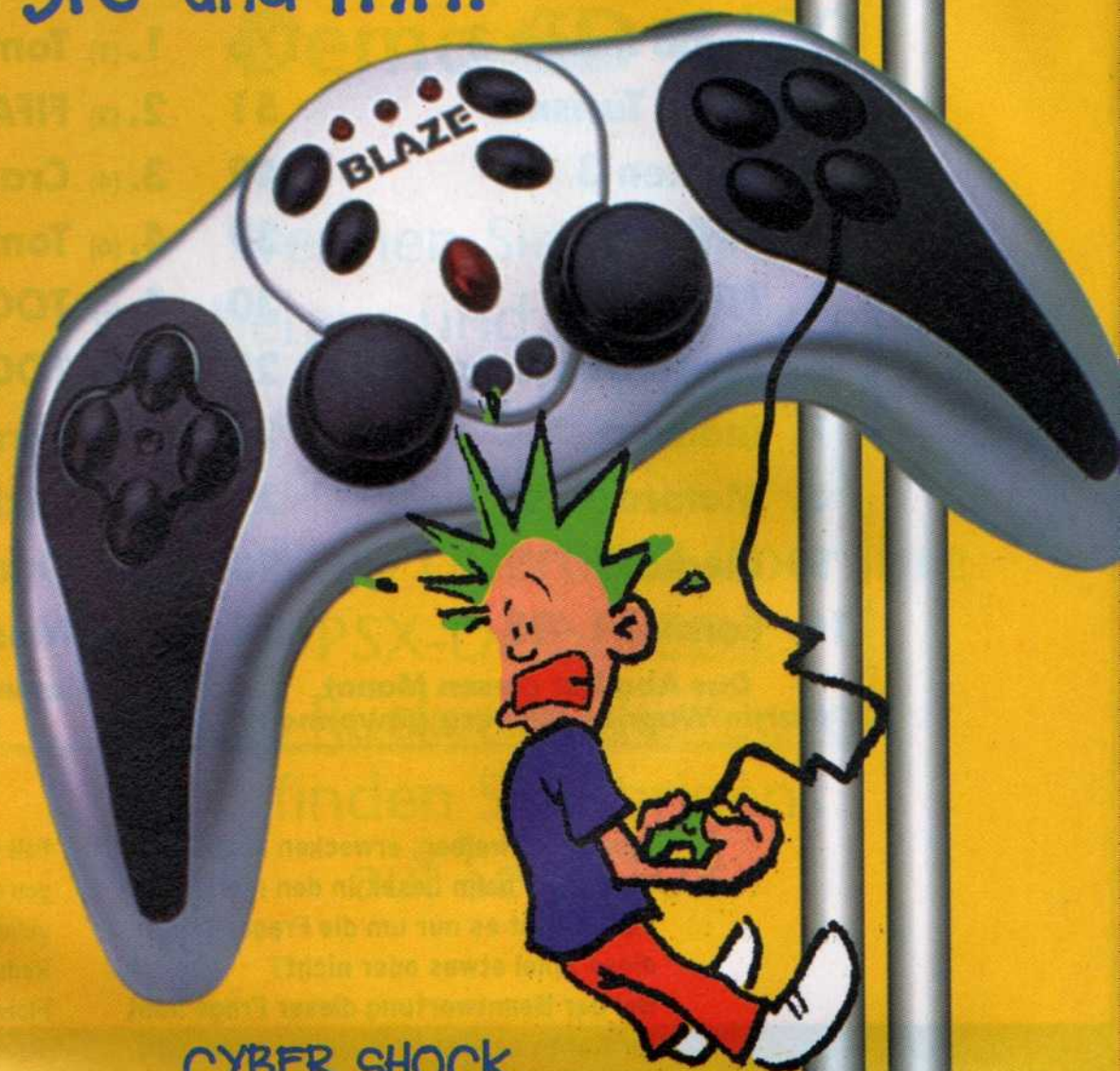
Die Preise werden direkt von Software 2000 an alle Gewinner verschickt.



Metzger in den Medien meistens dann hervorgekramt, wenn es gilt, einen besonders einfältigen und tumben Menschen bildlich darzustellen. So interessiert sich also auch der Metzgermeister an der Ecke mittlerweile für Lara Croft... Ich glaube, eine Interpretation kann ich mir sparen. Nun bin ich aber davon überzeugt, daß ich nicht der einzige PSX-spielende Fleischermeister in Deutschland bin. Sicherlich haben sich viele schon damit abgefunden, daß wir Metzger die Prügelknaben der Nation sind. Wir sind dran schuld, daß Schweine die Pest und Rinder den Wahnsinn kriegen, daß die Bundesbürger sich ungesund ernähren und deswegen zu dick sind. Was mich aber am meisten ärgert, ist, daß Sie diese Zeile gewiß nicht in den Artikel eingebaut haben, um die Fleischer/Metzger zu ärgern und ihr Ansehen in den

Schmutz zu ziehen, sondern einfach nur, um einen guten Vergleich zu haben. Nun sollten Sie sich aber mal folgende Szene vorstellen: Junior ist PSX-Gamer vom Feinsten. Um immer auf dem laufenden zu sein, hat ihm Papa Ihr Magazin abonniert. Junior ist allerdings auch auf Lehrstellensuche. Es sollte etwas im Handwerk sein, das hat ja bekanntlich goldenen Boden. Metzger wäre gar nicht übel... Jetzt liest Junior aber erstmal den Artikel über TR III. Das war's mit dem Metzger. Im Unterbewußtsein hat er sich in diesem Moment vom Beruf des Fleischers verabschiedet. Wer will schon einen Beruf mit solch einem Negativ-Image erlernen? Auch wenn Sie "nur" für ein Videospiele-Magazin schreiben, sollten Sie sich Ihrer hohen Verantwortung gerade den Kids gegenüber immer bewußt sein. Mit dem,

Sinnliche Ganzkörpermassage in niveauvollem Ambiente für Sie und Ihn.



CYBER SHOCK CONTROLLER

analog/digital Controller für PSX

mit zuschaltbarer Turbo-Funktion

Motoren für Vibrationseffekt

5 austauschbare Analogstickaufsätze

DM 59.95*



**Original PSX
SCORPION
LIGHT GUN**
inkl. GunCon™
AV-Adapter

bekannt als James
Bond Waffe

DM 79.95*



**4MB PSX
MEMORY
CARD**

ohne Kompression

DM 39.95*



XPLoader Pro
Funktionsumfang
wie XPLoader

LCD Display mit
Steuer- und Funktions-
tasten für Cheatsuche
ohne PC Verbindung

XPLoader DM 149.95*

die ultimative
Cheat Cartridge
DM 99.95*

BLAZE

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



Mailbox

Leser Top Ten

1. Tomb Raider 3	176
2. Gran Turismo	51
3. Tekken 3	42
4. FIFA '99	39
5. FIFA '98	30
6. Crash Bandicoot 3	25
7. indiziert	24
8. Motoracer 2	22
9. MediEvil	20
10. Formel 1 '98	18

Das Abo hat diesen Monat
Martin Wagner, Olsberg gewonnen!

Media Control Charts

1. (1) Tomb Raider 3
2. (2) FIFA Soccer '99
3. (4) Crash Bandicoot 3
4. (6) Tomb Raider - Platinum
5. (-) TOCA Touring Car... - Platinum
6. (8) TOCA 2 Touring Car... (dt.)
7. (3) Formel 1 '98
8. (7) Tekken 3
9. (5) Oddworld - Abe's Exoddus
10. (-) Music (dt. Version)

In Klammern steht die Platzierung
des Vormonats.

was Sie schreiben, erwecken auch Sie Eindrücke beim Leser. In den meisten Fällen geht es nur um die Frage: Taugt diese Spiel etwas oder nicht? Bei der Beantwortung dieser Frage habt Ihr Euren Lesern (mir auch) schon sehr oft geholfen. Doch was ist mit den "Beilagen" eines Artikels? Sind die nicht genauso wichtig? Ich weiß, man kann es nie jedem recht machen, aber man muß sich bemühen, einen Artikel von allen Seiten zu betrachten, bevor man ihn druckt.

Auch wenn sich das alles ziemlich ernst liest, seid Ihr immer noch das beste PSX-Magazin Deutschlands und immer auf eine Original Thüringer Rostbratwurst bei mir eingeladen!

Thomas Hönninger

Puhhh – starker Tobak! Nichtsdestotrotz, erstmal Danke für Ihr Lob, was unsere generelle Arbeit angeht. Es freut uns, daß Sie jeden Monat auf's Neue Spaß mit unserem Magazin haben. Aber lassen Sie uns über Ihre Kritik sprechen: Sie haben nämlich gar nicht so unrecht mit Ihrem Vorwurf...

Es ist in der Tat so, daß wir uns keinerlei Gedanken darüber gemacht haben, was für Konsequenzen ein Vergleich wie der mit Lara und dem Metzger mit sich bringt – Sie haben aber auch richtig erkannt, daß mittlerweile im alltäglichen Sprachgebrauch dem Wort Metzger eine etwas seltsame Bedeutung anhaftet, über die man gar nicht mehr weiter nachdenkt. Und so ist es zu erklären, warum uns dieser Faux-Pas passiert ist. Tatsache ist, daß wir auf gar keinen

Fall irgendeinen Berufsstand in Mißkredit bringen oder herabwürdigen wollten (und schon gleich gar nicht den der Metzger – die halbe Redaktion ernährt sich quasi ausschließlich von Fleisch...). Wir werden künftig auf jeden Fall darauf achten, daß sich solche sprachlichen Verfehlungen nicht mehr einschleichen, großes Indianerehrenwort! Übrigens: Verlassen Sie sich nicht zu sehr drauf, daß wir nicht eines Tages wirklich in Ihrem Laden stehen, um die versprochene Thüringer Rostbratwurst einzufordern...

Fundgrube Internet?

Ich finde die neue Aufmachung Ihres Magazins genial, vor allen Dingen die Cheatseiten zum Herausnehmen – ich habe mir schon eine Mappe dafür angefertigt.

Woher bezieht Ihr Euer Bildmaterial? Ich habe schon mal im Internet gesucht, aber nur einige Screenshots gefunden. Holt Ihr Euch die Bilder auch aus dem Netz, oder bekommt Ihr die direkt von den Herstellern?

Warum bringt Ihr kaum etwas über Final Fantasy VIII? Habt Ihr nicht die

Leserumfrage in Heft 2/99

Den Warengutschein über 300,00 Mark hat Jakob Gilden aus Erbach gewonnen!

tollen Bilder im Internet gesehen? Ich finde, ein paar von ihnen sind es wert, abgedruckt zu werden!

Wie groß ist eigentlich Eure Lesergemeinde?

Moritz S., Hamburg

Unsere Screenshots produzieren wir in der Regel selbst. Zum einen haben wir dafür Video-Printer, zum anderen eine sogenannte Grabberkarte, die den PC mit der PlayStation verbindet. Zeichnungen von Figuren oder fertige Art-Works liefern uns in der Tat die Herstellerfirmen. Bilder aus dem Netz verwenden wir nicht. Die Qualität reicht für gewöhnlich nicht aus, um sie im Heft abzdrukken.

Wir berichten sehr wohl über Final Fantasy VIII – aber erst, wenn das Spiel auch für Deutschland ein bißchen konkreter wird. Im Moment ist es einfach noch gaaaaanz lange hin, bis sich die hiesige Fan-Gemeinde an dem Sequel erfreuen kann. Bis dahin sollten kurze News-Meldungen reichen. Sie dürfen aber sicher sein, daß wir ausführliche Beiträge zu dem kommenden Winter-Hit im Magazin haben werden.

Unsere Leserschaft ist im Laufe von gut zweieinhalb Jahren ordentlich gewachsen. Statistische Erhebungen haben ergeben, daß jede Ausgabe von durchschnittlich mehr als zwei Personen gelesen wird – das macht immerhin jeden Monat rund 400.000 Leser!

Schade eigentlich

Ich habe eine tolle Neuigkeit für Sie! Wie ich herausgefunden habe, kann man Tekken 3 mit einer 3D-Brille spielen. An und für sich nichts Besonderes, aber das Spiel wirkt dadurch wirklich dreidimensional! Das sollten Sie einmal ausprobieren.

Wie wär's als Dankeschön mit dem Spiel Future Cop L.A.P.D.? Oder mit einem Sportwagen?

Falls das nicht möglich sein sollte, reicht es mir schon, wenn ich im nächsten Magazin erwähnt werde.

Steffen Z., Weissenburg

Schade, schade – unser letzter Sportwagen ging gerade an einen Leser, der herausgefunden hat, daß man Gran Turismo spielen kann, während man auf einem echten Autoreifen sitzt...

So haben wir lange überlegt, ob der zweitbeste Preis das von Ihnen angesprochene Spiel oder eine Nennung im Heft ist. Wir haben uns dann aber für letzteres entschieden... Trotzdem: Danke für Ihre kreative Lösung, wie man an ein echt dreidimensionales Beat'em-Up kommt!

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe zu kürzen.



NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU

Das offizielle
PlayStation
Magazin



Retro Force



Rollcage



Viva Football



All Star Tennis '99



Driver



Ridge Racer Type 4

PlayStation Magazin Demo CD 4/99

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

Schon haben Sie den
perfekten Überblick über Ihre
PSX-Demo-CDs.
Die Rückseite des Covers
finden Sie übrigens
auf Seite 108.

Miezekatze?



 **DREAMWORKS
INTERACTIVE**

www.activision.de

WENN SIE AN REGELMÄßIGEN INFORMATIONEN ZU DEN NEUESTEN PRODUKTEN UNSERER FIRMENGRUPPE INTERESSIERT SIND, WENDEN SIE SICH AN: info@activision.de
ACTIVISION IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN VON ACTIVISION, INC. TAI FU © 1998 DREAMWORKS INTERACTIVE L.L.C. TAI FU IST EIN WARENZEICHEN VON DREAMWORKS INTERACTIVE L.L.C.
DREAMWORKS INTERACTIVE IST EIN WARENZEICHEN VON DREAMWORKS L.L.C. VON ACTIVISION UNTER LIZENZ VERÖFFENTLICHT UND VERTRIEBEN. PLAYSTATION UND DIE PLAYSTATION-LOGOS SIND
EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. ALLE WEITEREN WARENZEICHEN UND HANDELSNAMEN SIND EIGENTUM DER JEWEILIGEN INHABER.

Best of the Best

20 Tekken 3-Champions aus aller Herren Länder und die besten **Internet-Zocker** lud Sony am 27. Januar nach London ein, um den **inoffiziellen Weltmeister** zu küren. Wir waren für Sie bei diesem Event live vor Ort. *Wolfgang Krauser*



für ein Ereignis dieser Größenordnung darf natürlich die passende Location nicht fehlen – in diesem Fall die Namco Station, eine der größten Spielhallen in London (die jedoch im Vergleich zum neun Etagen umfassenden Segaworld der Konkurrenz am Piccadilly Circus immer noch ein Zwerg ist). Eigens für das Turnier

wurden die Bar und der VIP-Bereich abgesperrt, während an den Dutzenden Arcade-Maschinen (*Time Crisis 2* etc.) im restlichen Bereich normaler Betrieb herrschte. Als erstes wollen wir der Frage nachgehen, warum es sich um eine inoffizielle WM handelt. Dies liegt in der Tatsache begründet, daß nur derjenige die Chance hatte, an diesem Endrundenturnier teilzunehmen, dessen Sony-Vertretung im eigenen Land eine Vorauscheidung (d.h. Qualifikation) ausgespielt hat, die übrigens je nach Lust und Laune von Land zu Land variieren durfte. Der deutsche Meister André Drepper erkämpfte sich z.B. durch 137 Siege im Survival-Modus das Recht, nach Lon-

don zu fahren. Zu diesen Länder-Champions gesellten sich noch ein Dutzend weiterer *Tekken 3*-Experten, die über ein Los-Verfahren via Internet zum Zuge kamen. Bis zum 10. Januar konnte man sich auf der Webpage www.playstation-europe.com/tekken3/allcomers für eine von 200 Wild Cards bewerben, die im Vorfeld des eigentlichen Turniers eben jene restlichen zwölf Teilnehmer auspielten, die noch zu einem klassischen 32er-Feld fehlten. Der springende Punkt war jedoch, daß diese Internet-Sieger im Gegensatz zu den von Sony ermittelten Champs die Fahrt- und Hotelkosten nicht erstattet bekamen – ein riskantes Unterfangen also, das sich im Endeffekt als nicht lohnend herausstellen sollte, denn unter den Halbfinalisten (ab dort wurden die wertvollen Preise verteilt, siehe Kasten) befand sich kein Internet-Zocker mehr!

Illustres Ensemble

Der Teilnehmerkreis war schon ein buntgewürfelter Haufen: Zocker aus Österreich, Griechenland, Spanien, Portugal, Irland, England, Schweden, Dänemark, Deutschland und den Benelux-

Die Preise

1. Preis: Eine *Tekken 3*-Arcade-Maschine, 5.000 US-Dollar in bar, eine PlayStation sowie eine exklusive Lederjacke im Paul-Phoenix-Design.

2. Preis: 1.000 US-Dollar in bar, eine PlayStation und ebenfalls die Paul-Phoenix-Lederjacke. Für das Erreichen des Halbfinals: Die Paul-Phoenix-Lederjacke.



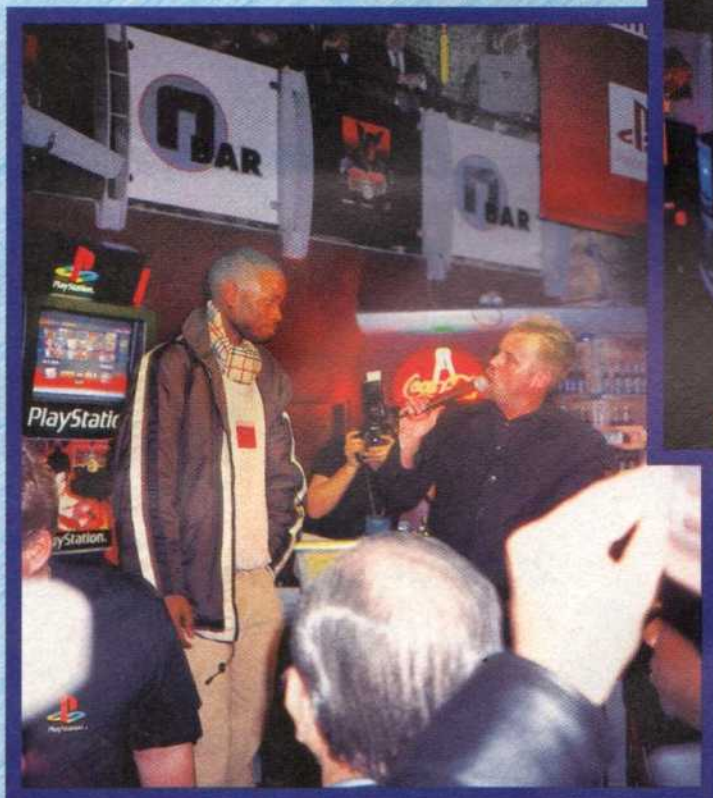
[1] Nach hartem Kampf ging die Tekken 3-Beat'em-Up-Krone und reichlich Cash nach England. [2] Deutschland-Champ André Drepper kam bis ins Halbfinale.



Staaten trafen sich zum virtuellen Kräftemessen mit dem Besten, was Nahost und Übersee zu bieten hatten: Saudi-Arabien, USA, Australien und Südafrika. Ein kleiner Wermutstropfen war jedoch, daß seltsamerweise kein Japan-Champion mit am Start war. Gespielt wurde übrigens mit der PAL-Version von *Tekken 3* – ein kleiner Nachteil für die Spieler aus den NTSC-Staaten? Da man einen einmal gewählten Kämpfer bis zum bitteren Ende beibehalten mußte (siehe Regeln), gestaltete sich die Wahl des richtigen Charakters enorm schwierig. Sehr viele Teilnehmer gaben dem alten Haudegen Paul Phoenix den Vorzug (vielleicht, weil er einen Punch mit enormer Wirkung in petto hat?). Danach folgten bereits mit großem Abstand auf der Beliebtheitskala Nina Williams und Forest Law. Exotische Kämpfer wie das Capoeira-As Eddy Gordo oder King wurden nur ganz selten genommen, und technisch extrem anspruchsvolle Charaktere wie die Chinesin Xiaoyu fehlten gar komplett. Der deutsche Vertreter André Drepper (18 Jahre alt, fährt seit ca. zwei Jahren zu

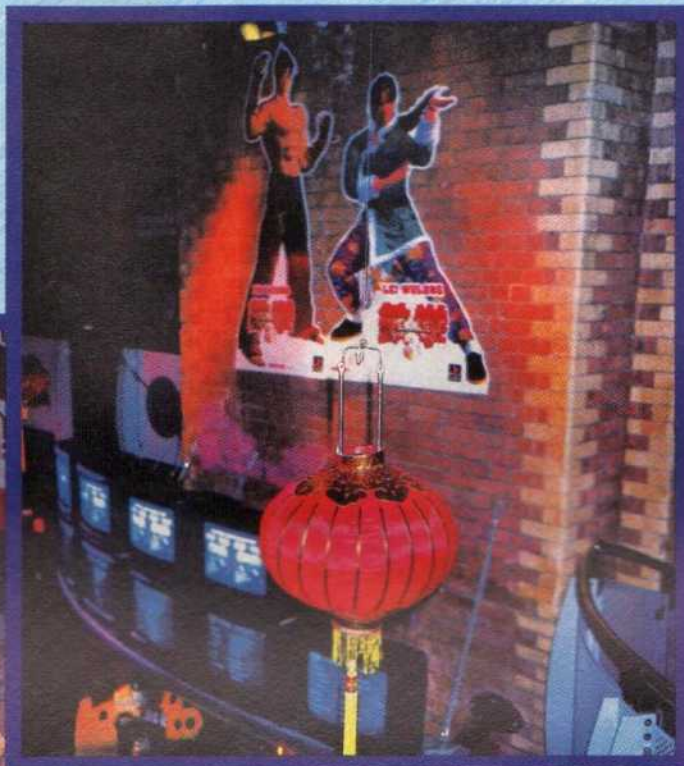
Die Regeln

- Das Turnier war als Single-Knockout-System angelegt: Eine Niederlage bedeutete das Aus.
- Jedes Match ging über drei Gewinn-Runden (Best of Five).
- Es bestand ein Zeitlimit von 60 Sekunden für jede Runde.
- Jeder Teilnehmer hatte vor dem Match 15 Sekunden Zeit, das Joypad nach seinen Wünschen zu konfigurieren.
- Alle 22 Charaktere der PlayStation-Fassung inklusive Mokujin standen zur Wahl.
- Ein einmal gewählter Kämpfer mußte das gesamte Turnier über beibehalten werden.
- Die Gesundheit wurde im VS-Mode standardmäßig auf 100 Prozent gesetzt.
- Es durften ausschließlich die Standard-Controller verwendet werden, die von Sony gestellt wurden.



Paul Phoenix war - wie auch beim Sieger - der beliebteste Kämpfer.

jedem *Tekken*-Turnier) entschied sich übrigens für Heihachi Mishima und fuhr in den ersten drei Runden gar nicht schlecht damit. Er blockte die Angriffe der Konkurrenz eiskalt und berechnend ab und schlug dann mit seiner Spezialität, einem 6-Hit-Juggle-Combo zu. Dieser Taktik waren die Gegner nicht gewachsen und mußten drei 3:0-Schläppen am Stück hinnehmen. Bis zu diesem Zeitpunkt sah André wie der sichere Sieger aus, denn so leicht hatte kein anderer Joypad-Artist die Vorrunden überstanden. Im Halbfinale standen schließlich die Paarungen England gegen Australien sowie Deutschland gegen Schweden an und André fand nach hartem Kampf übertra-



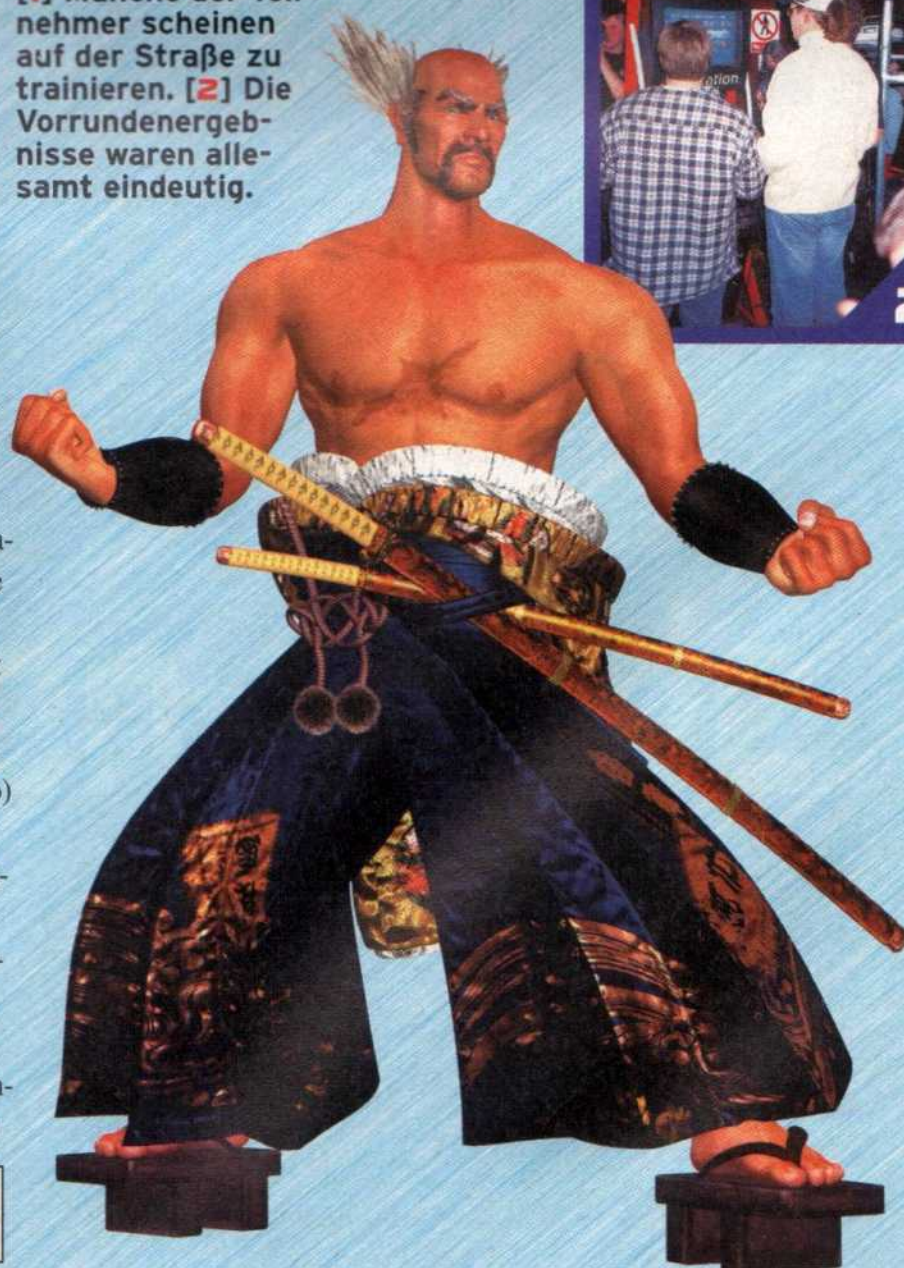
Austragungsort des Turniers war die Bar der Namco Station von Arcade in London.

schend mit 1:3 beim kühlen Nordlicht doch seinen Meister. Das Finale war dann eine schnelle Angelegenheit: Ruck zuck wurde Schweden mit 3:0 vom Lokalmatador aus England überrannt. Namcos Präsident, Mr. Nakamura höchstselbst, nahm gleich im Anschluß die Siegerehrung vor und überreichte symbolisch einen Scheck über 5.000 \$ sowie eine Gutschrift für einen waschechten Arcade-Automaten. Eine gekonnte Live-Capoeira-Vorführung (brasilianischer Kampftanz – die Technik von Eddy Gordo) durch eine lokale Kampfsportschule bildete schließlich den krönenden Abschluß eines gelungenen Events.

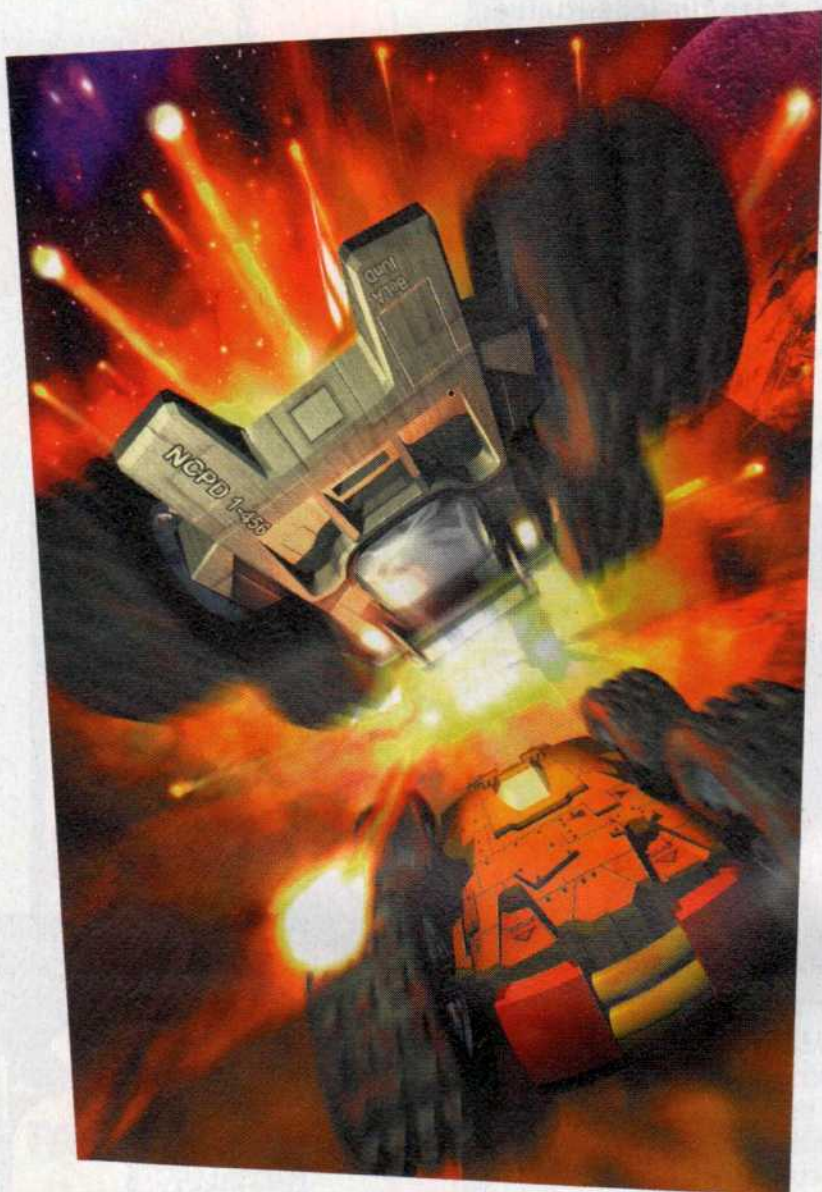
Während sich die zahlreich angereisten Journalisten und Fernsichtteams bei der After-Party vergnügten, tobten an den über 30 ausgestellten PlayStations und den *Tekken 3*-Automaten im angrenzenden Spielhallenbereich bis in den frühen Morgen die Revanche-Kämpfe unter den ihrer Meinung nach viel zu früh ausgeschiedenen Teilnehmern.



[1] Manche der Teilnehmer scheinen auf der Straße zu trainieren. [2] Die Vorrundenergebnisse waren allesamt eindeutig.



Gewinnen Sie mit **Rollcage!**



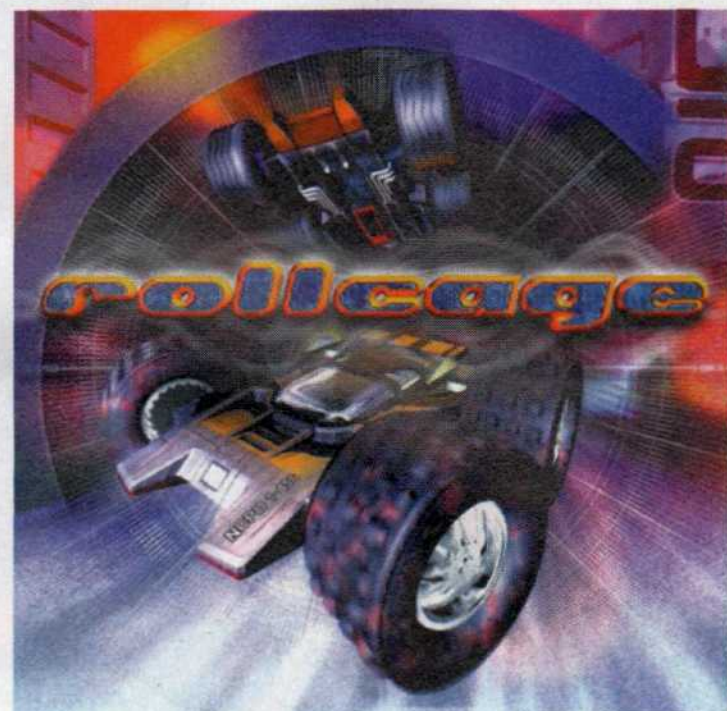
Wenn Sie unser **Rollcage**-Test in der letzten Ausgabe neugierig gemacht hat, sollten Sie weiterlesen, denn **Psygnosis** hat für Sie **Geschenkepakete** geschnürt! Moritz Menzel

PlayStation-Magazin, Stichwort "Rollcage", Gruber Str. 46a, 85586 Poing, Fax: 08121/95-1298, E-Mail: Aktion@PlayStation-Magazin.de.

Mitarbeiter der WEKA Consumer Medien GmbH und Psygnosis, sowie deren Angehörige sind wie immer von der Verlosung ausgeschlossen, der Rechtsweg ebenfalls.

Und die Gewinne sind...

Ach, was für Sie dabei möglicherweise herausspringt, wollen Sie auch noch wissen? Das wollen wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten! Auf die glücklichen Gewinner warten:



20 mal Rollcage



In der letzten Ausgabe hat das ausgeflippt schnelle *Rollcage* auf dem Prüfstand überzeugt und die Note 1,9 abgestaubt. Damit Sie selber testen können, wie Sie auf Geschwindigkeiten von über 400 Stundenkilometern reagieren, finden Sie diesen Monat auf unserer CD eine Demo des Fun-Racers.

Haben Sie das Level bereits vorwärts und rückwärts gezockt und Lust auf mehr bekommen, nutzen Sie jetzt Ihre Chance und stellen Sie Ihr Glück auf die Probe!

Denn wir konnten Psygnosis ein paar attraktive Preise aus den Rippen leihen!

Um an unserer großen Verlosung teilzunehmen müssen Sie nur folgende Frage richtig beantworten:

Wie heißen die zwei in unserer *Rollcage*-Demo auswählbaren Fahrer?

Wenn Sie die Lösung wissen, dann schicken Sie Ihre Antwort schnellstens als Postkarte, Fax oder E-Mail (bitte keine Briefe!) bis spätestens 26.03.99 an WEKA Consumer Medien GmbH,



3 PlayStations mit DualShock-Controller



5 aufblasbare Rollcage-Sessel.

coming very soon...

www.playstation-net.de

DER ULTIMATIVE RACER

Gran Turismo ist eines der besten und erfolgreichsten **Rennspiele** aller Zeiten. Was man daran noch optimieren kann, und was die Entwickler alles **für den Nachfolger** planen, verraten wir Ihnen hier. *Wolfgang Krauser*



Seit dem Release von *Gran Turismo* in Japan einen Tag vor Weihnachten '97

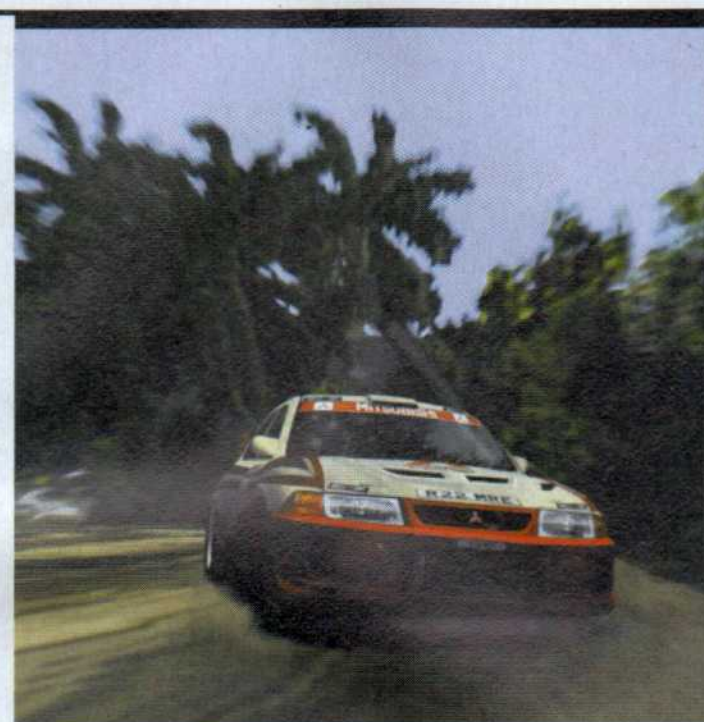
(und dem Rest der Welt im Mai '98) wurden sage und schreibe 6,2 Millionen Einheiten verkauft (davon Japan: 2,21 Mio; USA 1,66 Mio und Europa 2,33 Mio), was diesen Racer zu einem der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten macht. Selbst in der Chefetage des Entwicklers Polyphony Digital hätte man solch einen immensen Hit nicht im Traum für möglich ge-

halten. Vize-Präsident Kazunori Yamauchi und sein Team berichteten, daß sie von ihren Trips nach Übersee bei gelegentlichen Besuchen in den einschlägigen Shops von der Nachfrage der Fans so überwältigt waren, daß sie, wie alle guterzogenen Japaner, das Geschehen auf Photos festhielten.

Größte Erwartungen

Wohlwissend, daß in den geplanten Nachfolger immense Erwartungen

gesetzt werden, wurden jetzt die ersten Details bekanntgegeben: Die ursprüngliche Idee von *GT* war, eine realistische Simulation eines Rennwagens auf die Beine zu stellen



und diese in einem Spiel zu implementieren. Alle verwendeten Autos variierten in Handling, Fahrzeugeigenschaften und Tuning-Möglichkeiten. Sogar einen unverkennbaren Motoren-Sound bekam jeder Bolide spendiert. Bahnbrechend waren auch die dank Environment-Mapping absolut genialen Replays. All das wollen die Entwickler natürlich übernehmen. Wie es aber bei eigentlich jedem Spiel der Fall ist, gab es auch bei *Gran Turismo* einige Features, die ursprünglich geplant waren, es aber letztendlich doch nicht ins Spiel geschafft haben. Davon soll laut Yamauchi einiges in den Nachfolger integriert werden. Auch kam mittlerweile viel Feedback von den Spielern, die dieses oder jenes gerne in einem Sequel sehen möchten (u.a. noch mehr Wagen) und mit ihren Ideen das Team anspornen. Was man nun definitiv schon sagen kann: Der riesige Fuhrpark wird in puncto Modelle auf den neuesten Stand gebracht und noch weiter vergrößert, um den Wünschen der Käufer ge-



[1] GT2 soll deutlich mehr europäische Automarken featuren.

[2] Da GT laut PD nur 75% der PS-PerFormance-Power nutzte, sind für das Sequel noch Reserven drin.

[3] Wir driften mit dem Mini um die Kurve.





[1] Die Strecken sollen diesmal Arcade-lastiger ausfallen.

[2] Grafisch haben sich die Entwickler das perfekte Gourand-Shading von Ridge Racer Type 4 zum Vorbild genommen.

[3] Yeah: Power-Drift!

[4] Auf die Top-Replays dürfen wir wieder gespannt sein.

recht zu werden. Außerdem war es Polyphony Digital ein Dorn im Auge, aufgrund gescheiterter Verhandlungen auf einige der hochkarätigsten Sportwagen (Porsche, Ferrari, Lamborghini etc.) verzichten zu müssen. Das soll bei *Gran Turismo 2* nicht nochmal passieren – die Verhandlungen darüber sind bereits in vollem Gange. Die zweite Verbesserung werden die komplett neu gestalteten Kurse sein, die dem Spieler und seinem fahrbaren Untersatz laut Yamauchi in puncto Fahrstrategie und Einschätzung noch mehr abverlangen sollen (war *GT* nicht schon hart genug?), indem man seinen Wagen so tuned und abstimmt, daß er für die jeweilige Strecke geeignet ist. Da von einigen Seiten auch zu hören war, daß die Optik im ersten Teil etwas hinter dem Realismus-Gehalt zurückstehen mußte (die *Ridge Racer*-Serie sieht hübscher aus), will man diesmal den visuellen Genuß beim Breiten über den Asphalt durch ein reizvolleres Ambiente in Form von Randbauten, Gouraud-

Shading, Lens-Flares & Co. erhöhen – eben mehr Arcade-Feeling. Auch im Tuning-Bereich sowie in der Präsentation blieben trotz der sowieso schon riesigen Vielfalt noch einige Wünsche offen, an denen bis zum Release im Sommer noch mit Hochdruck gearbeitet wird. Wir werden Sie über die weiteren Entwicklungen auf dem Laufenden halten. Auf jeden Fall dürfen Sie auf eines der besten Rennspiele aller Zeiten hoffen – soviel ist jetzt schon klar!



GRAN TURISMO 2

HERSTELLER:
Sony

ENTWICKLER:
Polyphony Digital

VERFÜGBAR AB:
Sommer 1999

HERKUNFTSLAND:
Japan

GENRE:
Rennsimulation

ANZAHL DER SPIELER:
1-2

Game It!

☎ **0180/522 5300**
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: <http://www.gameit.de>
④ email: info@gameit.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 versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preissturz und Schreibfehler.

• Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
• Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
• Nachnahmeversand: DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 180,- frei
• Vorkasse / Scheck DM 4,99, ab DM 180,- frei

Preise Stand 12.2.99

* = noch nicht verfügbar am 12.2.
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

360°	89,99	MDK	79,99
5th Element	89,99	Medieval	89,99
Abe's Oddysee	42,99	Megaman 8	79,99
Abe's Oddysee 2	79,99	Megaman Legends	69,99
Actua Golf 3	79,99	Megaman X4*	79,99
Actua Pool*	79,99	Mickey's World	44,99
Actua NHL Hockey 99*	79,99	Micro Machines V3	39,99
Actua Soccer 3	79,99	Monopoly	59,99
Akuji*	79,99	Monster Seed*	89,99
Air Combat Plat.	44,99	Moto Racer Plat.*	44,99
Alien Trilogy	42,99	Moto Racer 2	79,99
Alli Star Tennis 99	79,99	Music	87,99
Alundra	84,99	Nascar 99	89,99
Apocalypse	79,99	NBA Live 99	89,99
Asterix*	89,99	Need 4 Speed 3	89,99
Atlantis	84,99	Need 4 Speed 4*	89,99
Azure Dreams	89,99	Newman Haas Racing	89,99
B-Movie	79,99	NFL Blitz*	74,99
Baby Universe	69,99	NHL Hockey 99	89,99
Baphomet's Fluch	289,99	Nightmare Creatures	79,99
Batman & Robin	84,99	Ninja	89,99
Beast Wars	79,99	O.D.T.	87,99
Big Air*	89,99	Pandemonium	44,99
Blaze & Blade	79,99	Perihellian*	79,99
Bloody Roar	74,99	Phat Air Snowball	84,99
Bloody Roar 2	79,99	Player Manager	84,99
Bombberman	69,99	Pitfall 3D: Beyond	84,99
Box Champions	89,99	Pocket Fighter*	79,99
Breath of Fire 3	87,99	Pool Hustler*	89,99
dtto. Special Ed.	104,99	Pool Shark*	84,99
Buggy	79,99	Populous	89,99
Bust a Groove	89,99	Porsche Challenge	44,99
Bust a Move 2	42,99	Pro 18 Golf*	87,99
Bust a Move 3	59,99	Pro Pinball	79,99
Bust a Move 4*	59,99	RC Stunt Copter*	79,99
C3 Racing	79,99	Rebel Assault 2	84,99
Cardinal Syn	77,99	Resident Evil	79,99
Castlemania	79,99	Directors Cut	79,99
Caesar's Palace	44,99	Teil 1 Platinum	39,99
Caesar's World 2*	79,99	Ridge Racer Revolution	44,99
Capcom Generation	79,99	Risiko	59,99
		Rival School	69,99
		Riven	79,99
		Road Rash	44,99
		Road Rash 3D	89,99
		Rugrats*	84,99
		Rushdown	79,99
		Sensible Soccer 2000	69,99
		Shanghai True Val.	89,99
		Small Soldiers	89,99
		Soul Blade*	39,99
		Soviet Strike	39,99
		Sports Car GT*	89,99
		Spyro the Dragon	89,99
		Streak*	79,99
		Street Fight. Coll.	279,99
		Street Fighter EX Plus	74,99
		Street Skater*	89,99
		Supercross 98	79,99
		Super Pang Coll.	89,99
		Super Pocket Fight	79,99
		Tai Fu	79,99
		Tekken 2 Platinum	44,99
		Tekken 3	99,99
		Tenchu	79,99
		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
		TOCA Platinum	42,99
		TOCA 2	84,99
		Tomb Raider 1	39,99
		Tomb Raider 2	39,99
		Tomb Raider 3	84,99
		Tommy	89,99
		Tommi Mäkinen	79,99
		Treasures of the Deep	89,99
		Tunguska*	84,99
		Ubik*	84,99
		V.2000	79,99
		V.Rallye	39,99
		Victory Boxing 2	79,99
		Vigilante 8	42,99
		Virtual Baseball 99	79,99
		Virus*	79,99
		Viva Fußball*	79,99
		Vs.	89,99
		War Games	89,99
		Warhammer 2 (Dark O)	89,99
		Warzone 2100*	79,99
		Wild 9's	79,99
		Wing Over 2*	79,99
		WipeOut 2097	39,99
		World League	79,99
		Soccer 98	84,99
		Worms Platinum	44,99

Vorkasse nur noch DM 4,99
alle Versandarten frei
ab DM 180,-

Carmageddon*	74,99	N
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 Rally	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 r Alive	89,99	
Deathtrap Dungeon	89,99	
Deer Stalker*	79,99	
Destruction Derby 2	39,99	
Diablo	89,99	
Dogdem 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	
Firetrap*	84,99	
Flottenmanöver*	79,99	
Fluid siehe Pulse!		
Formel 1 98	89,99	
Forsaken	39,99	
Frenzy	89,99	
Gex - Deep over	89,99	N
Ghost in the Shell	89,99	
Global Domination*	87,99	
Glover*	72,99	
Gran Turismo	89,99	
Grand Theft Auto	42,99	
Hard Edge*	89,99	N
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	89,99	
Track & Field	39,99	
John Madden NFL 99	89,99	
KKND*	89,99	
Klonoa	89,99	
Kula World	89,99	
Leg of Kain: Soul Raver	89,99	
Legend	39,99	
Lemmings	39,99	
Libero Grande	89,99	
Live Wire*	74,99	N
Lost World Plat.	42,99	
Lucky Luke	89,99	
Marvel Super Heroes	79,99	
vs. Streetfighters	79,99	N

Titel des Monats
März (PSX):
Metal Gear Solid
79,99 (dt. PAL)

Knallhart kalkuliert

Unsere

PSX TOP 10

Abe's Oddysee 2	79,99
Akuji	79,99
Bloody Roar 2*	79,99
Bust a Move 4*	59,99
C & C 1	39,99
C&C 2 Gegenschlag	69,99
F1 98	79,99
Tomb Raider 3	84,99
Viva Fußball*	79,99
Wing Over 2*	79,99
Yoyo's Puzzle Park	69,99

WCW/NWO Thunder	79,99	Wayne Gretzky 98	104,99
WWF Warzone	74,99	Wipeout 64*	119,99
Yoyo's Puzzle Park	69,99	WCW vs. NWO	129,99
Zero Devide 2*	79,99	WWF: Warzone	99,99
		Yoshis Story	79,99
		Zelda	99,99

PSX HARDWARE

Adapter Gameboy	89,99
(Power F.)	89,99
Analog Shock Pads	39,99
CD Case	24,99
Controller Sony	29,99
Dual Shock Sony	49,99
Controller	19,99
Controller Infrarot	59,99
Gamebuster Modul	69,99
Lenkrad Mad Catz	99,99
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	249,99
Playstation Tasche Sony	69,99
incl. Memory Card u. Controller	
Playstation Tasche	39,99
Predator Lichtpistole	59,99
Protector Gun	27,99
Race Station Shock	99,99
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 + Mario	249,99
Controller grau	49,99
Controller Pak	34,99
Controller bunt	49,99
Controller Mad Catz	57,99
Expansion Pak	59,99
Gamebuster	79,99
Lenkrad mit Rumbel	99,99
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

Der gewerbliche Import der Dreamcast ist leider illegal. Wir halten es nicht für vertretbar, ein Gerät zu verkaufen, bei dem es sehr zweifelhaft ist, ob Software- und Ersatzteilverfügung sichergestellt sind. Zufriedene Kunden sind wichtiger als eine schnelle Mark.

Zum 9.9.99 werden wir die deutsche Dreamcast zu traumhaften Konditionen liefern.

Gamestar-Leserbefragung 9/98:
Game It! ist der bevorzugte Versender!
Kein anderer Spieleversender wurde häufiger als Einkaufsquelle angegeben!
Yeeehaaaaa!!!!

LADEN

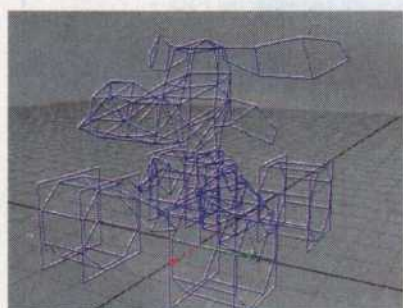
Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
(0831/57515 - 52 & -54)

Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!!

12277 Berlin
JE Games Marienfelde
EKZ Südmeile - 030/72325248
16761 Hennigsdorf
JE Games
EKZ „Das Ziel“ - 03302/272706
21335 Lüneburg
Heiliggelstr. 26-041 31/ 735386
47441 Moers
Augustastr. 6a - 02841/92440
63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915
64283 Darmstadt
Wilhelmstr. 9 - 06151/28860
66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/667478
71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140
72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847
76726 Gernersheim
Marktstr. 22 - 07274/78045
76829 Landau
Lindbrunnstr. 34 - 06341/930570
87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762
87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497799
88131 Lindau
Kolpingstr. 3 - 08382/1255
89073 Ulm
Hafengasse 23 - 0731/9216497
90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 - 0911/7418811
95028 Hof
Pfarr 11 - 09231/3161
95615 Markredwitz
Leopoldstr. 7 - 09231/3161

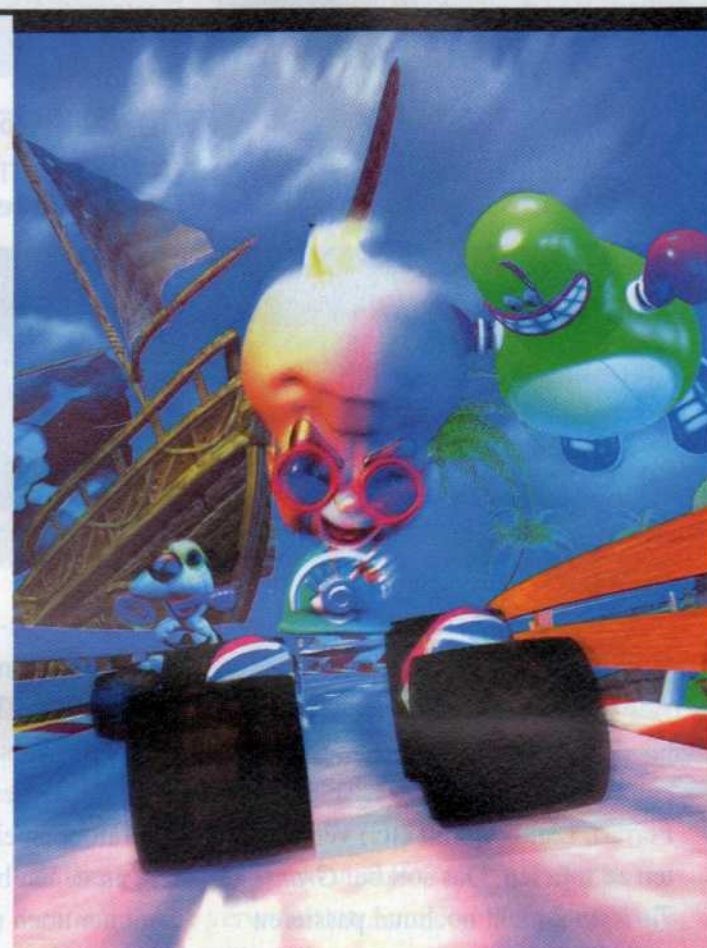
KART-RACING OHNE KARTS

Anlässlich der **Tekken 3-WM** in London lud Sony gleich zu einer großangelegten Pressekonferenz, bei der der neue **Fun-Racer-Geheimtip** angetestet und die gesamte Programmierertruppe von **Funcom** aus Irland dazu ausgequetscht werden durfte. *Wolfgang Krauser*



9ing es um Kart-Racing, mußten die PlayStation-Besitzer trotz netter Versuche von Ubi Soft (*S.C.A.R.S.*) und aufgrund diverser Rohrkrepiere (*Ayrton Senna's Kart Duel*) bisher stets neidisch zum Konkurrenten Nintendo 64 schielen, wo die Elite dieses Nischen-Genres mit *Mario Kart 64* und *Diddy Kong Racing* zu Hause ist. Das soll sich diesen Sommer mit dem Geheimtip *Project SDR* (Arbeitstitel, auch unter *Wheel Nuts* bekannt) ändern. Wir

haben schon mal ausgiebig probegespült und konnten uns danach gar nicht mehr von diesem Fun-Racer trennen. Woran liegt's? Ein Grund ist sicher die unglaublich detaillierte und toll animierte Streckenbebauung mit Achterbahnen, Riesenrädern, Windmühlen, Piratenschiffen & Co auf den zwölf Strecken mit den vier Themengebieten Küste, Stadion, Vulkaninsel und Stadt. Zum anderen fasziniert das jetzt schon geniale Handling der "Karts" (lesen Sie zu diesem Thema auch das Interview) und das irrwitzige Extrawaffen- und Bonus-system. Neben Raketen, Eiskanonnen und anderen Schikanen, die Sie der mitfahrenden Konkurrenz auf den Pelz brennen können, lassen sich auch Speed-Up-Items aufsammeln, die jederzeit in einer kurzzeitigen Beschleunigung umgemünzt oder gegen einen Super-



Turbo eingetauscht werden können, sofern Sie lange genug gesammelt haben – damit kommt Taktik ins Spiel. In der uns zur Verfügung gestellten Alpha-Version war lediglich der Schwierigkeitsgrad im Hinblick auf die perfekt zu Werke gehenden CPU-Fahrer noch etwas zu frustrierend eingestellt. Im Multi-Player-Mode ist jedoch Spaß pur garantiert. Alles weitere soll Game Designer Pdraig Crowley von Funcom selbst erzählen. *af*



[1] Für Projekt SDR wurde kein Streckenemulator verwendet – jeder Trick wurde von Hand gezeichnet.

[2] Das Fahrverhalten der skurrilen Karts ist exzellent.

[3] Sie können Turbos horten und geballt einsetzen.



interview

OPSM: Wann wurde Ihre Firma Funcom gegründet, und welche Spiele erschienen bis jetzt?

Padraig Crowley: Wir haben 1993 ganz klein mit einem Entwickler und fünf Angestellten in Oslo angefangen. Ende '94 waren wir bereits 76 Leute und hatten unsere ersten beiden Produkte *A Dinosaur's Tale* und *A Daze before Christmas* (Super Nintendo) fertiggestellt. Seither haben wir uns vor allem auf On-

tretern abhebt. Da wir uns nicht an der Realität orientiert haben, waren uns beim Kursdesign in puncto Gags keinerlei Beschränkungen auferlegt. Außerdem arbeiten wir daran, das Spiel bzw. die Frame-rate vor allem im Vier-Spieler-Mode so schnell/hoch wie möglich zu halten, um den Party-Charakter – die größte Stärke des Spiels – herauszustellen.

OPSM: Wie lange befindet sich das Spiel bereits in der Entwicklung?

PC: Ca. zwei Jahre. Wir haben mit

Nachteile besitzt. In einer Umfrage fanden wir übrigens heraus, daß bestimmte Charaktere ganz bestimmte Spielertypen ansprechen. Wir nutzen diese Erkenntnisse nun, um die Figuren noch besser unserer Zielgruppe (Spieler von 10 bis 30 Jahren) anzupassen. Natürlich bekommt jeder Fahrer auch seine eigene Sprachausgabe und FMV-Sequenzen.

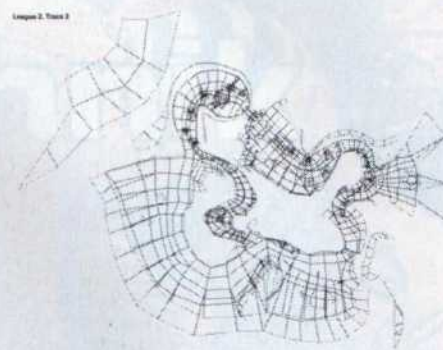
OPSM: Jeder der 12 Tracks zeichnet sich durch eine Menge unterschiedlicher grafischer Elemente, Abkürzungen und eigene Animationen aus. Worin bestand eigentlich die größte Schwierigkeit?

PC: Im Gegensatz zu vielen anderen Entwicklern benutzen wir keinen Track-Generator, um zu verhindern, daß sich die Kurse alle irgendwie ähnlich sehen. Stattdessen wurde jede einzelne Strecke auf dem Reißbrett entworfen, was natürlich sehr viel Zeit kostete, dafür extrem individuelle Strecken garantiert. Außerdem verbrachten wir Tausende von Stunden damit, die Kurse wieder und wieder zu durchfahren, zu justieren und zu verändern, indem wir beobachteten, was mit den Karts möglich ist und was nicht.

OPSM: Wie realistisch ist das physikalische Modell im Spiel? Wurde eher auf ein Arcade-Rennspiel oder eine Simulation hingearbeitet?

PC: Das physikalische Modell ist ziemlich realistisch: Wir wollten ein glaubhaftes Kart-Handling und richtige Bewegungsphysik erreichen. Dennoch behielten wir immer im Hinterkopf, daß wir ein Fun-Konsolens-Game und keine trockene Simulation auf die Beine stellen wollten. Wir gingen also von einer realistischen physikalischen Basis aus und entfernten alles Ärgerliche und Langweilige, das damit verbunden ist, um genügend Raum für lustige Goodies zu haben.

OPSM: Wir bedanken uns für das Gespräch.



[1] Im Sony HQ sammelte Funcom Verbesserungsvorschläge für das Game vor der versammelten Journalistenschar.

[2] „Schon gehört? Videogames sind der Rock'n'Roll der 90er: Wo sind die Groupies?“



line-Spiele spezialisiert (u.a. erschien '97 ein Multiplayer-Backgammon). Im Konsolenbereich sind wir noch verantwortlich für den Disney-Titel *Pocahontas* und unseren bisher ersten und einzigen PlayStation-Titel *Casper*. Das soll sich aber dieses Jahr noch gewaltig ändern, denn neben *Project SDR* sind der Offroad-Racer *D.I.R.T.* und drei weitere Spiele in Planung.

OPSM: Was waren Ihre Pläne als Game Designer von *Project SDR*?

PC: Es mag vielleicht klischeehaft klingen, aber wir wollten einen Fun-Racer entwerfen, der ein Maximum an Spaß und Spielbarkeit bietet und sich durch bunte Comic-Grafik wohltuend von der bereits existierenden Masse an Genre-Ver-

sechs Leuten angefangen und sind mittlerweile doppelt so viele.

OPSM: Der Ansatz, Cartoon-Charaktere zu nehmen und sie auf vier Reifen zu setzen, ist neu. Wie kamen Sie auf diese verrückte Idee?

PC: Wir wollten ein "süßes" Kart-Game machen. Im Laufe der Entwicklung ließen wir das Kart schließlich weg und gaben den "Fahrern" einfach Räder, weil es unserer Meinung nach auf die Dauer langweilig ist, die Rückseite eines Karts anzuschauen. Außerdem unterstreicht dieser Ansatz das physikalische Modell und die Dämpfungssysteme. Darüber hinaus kann man Charaktere viel leichter animieren, wenn sie voll zugänglich sind und sich nicht quasi in einem Auto verstecken.

OPSM: Erzählen Sie uns etwas über die Charaktere.

PC: Jeder Cartoon-Fahrer zeichnet sich durch unterschiedliche handling-Eigenschaften, Höchstgeschwindigkeit, Tuning-Möglichkeiten etc. aus, so daß für die 12 geplanten Kurse jeder Vor- und



PROJECT SDR

- **HERSTELLER:**
Sony
- **ENTWICKLER:**
Funcom
- **VERFÜGBAR AB:**
Sommer 1999
- **HERKUNFTSLAND:**
Irland
- **GENRE:**
Fun-Racer
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1-4



LET'S TWIST AGAIN

Sony bleibt seiner Linie treu, neben Blockbustern auch unkonventionelle Titel anzubieten.

In Japan wird in diesem Zusammenhang gerade am inoffiziellen **Nachfolger** zu *Parappa the Rapper* gearbeitet.

Wolfgang Krauser

m

it der ungewöhnlichen Spielidee in *Parappa the Rapper* hatte Producer Masaya Matsuura zwar nicht unbedingt einen überragenden kommerziellen Erfolg erzielt (bis dato wurden weltweit 700.000 Einheiten verkauft), wurde aber im Gegenzug mit Preisen wie dem CECA Special Judges Award, dem Sound Award

und dem Japan Software Special Judges Award überhäuft – Grund genug, einen Nachfolger auf die Beine zu stellen. Im Musik-Adventure *Um Jammar Lammy* spielen Sie eine Gitarristin, die auf Rock, Thrash Metal und Funk steht, und die beste ihres Fachs werden will. Eines Tages bekommt sie die einmalige Chance, mit einer berühmten Soul Diva zusammenzuspielen.

Zu diesem Zweck muß natürlich entbehrungsreicher Unterricht bei Meister Chop Chop Onion (was für ein Name!) genommen und auch sonst das ein oder



In Japan erscheint dieses Musik-Adventure bereits im März.

andere haarsträubende Abenteuer (Feuerwehreinsätze, fliegen und sogar Bäume beschneiden) in diesem verrückten Game überstanden werden. Am eigenwilligen Echtzeit-3D-Grafik-Stil mit 2D-Cartoon-Charakter-Animationen hielt man ebenso fest wie an den zahlreichen Rock-Tunes, die es einzuüben gilt. *Um Jammar Lammy* wird Dual-Shock-Support haben und vollständig lokalisiert werden. Freunde ungewöhnlicher Spiele sollten sich diesen Titel schon einmal vormerken. af



[1] Wer auf den B-Game-Charme von *Parappa* stand, wird auch UJL mögen.

[2] Bereiten Sie sich auf den Gig mit einer berühmten Soul Diva vor.



2

UM JAMMAR LAMMY

- **HERSTELLER:**
Sony
- **ENTWICKLER:**
SCEJ
- **VERFÜGBAR AB:**
Sommer 1999
- **HERKUNFTSLAND:**
Japan
- **GENRE:**
Musik-Adventure
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1-2

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



AUF METAL GEAR SOLIDS SPUREN

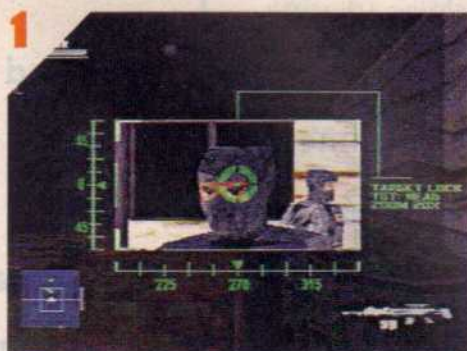
Daß nach dem **immensen Erfolg von MGS** die ersten Klons nicht lange auf sich warten lassen, war abzusehen. Wir haben dem ersten Kandidaten - Sonys **Syphon Filter** - schon mal auf den Zahn gefühlt. *Wolfgang Krauser*



Wie im aktuellen Kino-streifen "Siège" (Ausnahmestand) mit Bruce Willis und Denzel Washington wird auch in *Syphon Filter* eine US-Großstadt - diesmal Washington D.C. - von Terroristen in Atem gehalten, die diesmal zur Abwechslung keine Nuklearwaffe (*Metal Gear Solid*) in den Händen halten, sondern "lediglich" einen biologischen Kampfstoff, der in der Lage ist, Millionen Menschen auf einmal auszulöschen. Das Himmelfahrtskommando, das die Wahnsinnigen aufhalten soll,

wird Gabe Logan nahegelegt, einem erfahrenen Agenten. In einer Third-Person-3D-Ansicht ist es nun an Ihnen, sich des Gangster-Ab-schaums per Waffengewalt zu ent-ledigen. Unter anderem wird Ihnen dabei im Laufe des Spiels neben schalldichten Pistolen, Infrarot-Knarren, automatischen Waffen und Granaten die beliebte Sniper Rifle (Scharfschützengewehr) zu-teil, mit der Sie Gegner auch aus größerer Entfernung die Hölle heiß machen können. Es gilt aber auch, wie im offen-

sichtlichen Vorbild, daß anzuschlei-chen und lautlos zu agieren in man-chen Fällen die bessere Lösung ist. Natürlich fallen auch reichlich Puzzles an, die teilweise in Bruch-teilen von Sekunden gelöst werden müssen, wollen Sie nicht als Sieb-enden. Laut Jeffrey Fox, Vize-Prä-sident der 989 Studios (ehemals Sony Interactive Studios, Schöpfer zahlreicher PS-Spiele wie *Cool Boarders 3*, *Rally Cross 2* oder *Twisted Metal 3*), kombiniert *Syphon Filter*'s nervenaufreibendes



[1] Die Sniper Rifle im An-schlag: Keine Gnade für Ter-roristen?



[2] SF wird deutlich action-lastiger als MGS.



[3] Dies könnte der erste echte Hit der 989 Studios werden.



[4] Aufgrund der gewalttätigen Thematik ist ein PAL-Release noch fraglich.



[5] Gleich schlägt sein letztes Stündlein!



[1] Heli-Shooting per Stinger Missile - auch das kennen wir aus MGS.
[2] Bei Bossen wird automatisch in einen Lock-On-Mode umgeschaltet.
[3] Via Nachtsichtgerät nehmen Sie die Spur auf.

Gameplay mit der Non-Stop-Action eines Kinohits und der Spannung eines Agentenromans. Während Ihrer Mission erleichtern Ihnen zumindest drei Zielmodi die Vorgehensweise. Im Standard-Mode bewegen Sie sich vorwärts, bei Gegnern wird je nach Einstellung in einen manuellen bzw. Lock-On-Target-Modus umgeschaltet. Unserer ersten Einschätzung nach liegt der Action-Anteil dieses Titels etwas höher als der bei *Metal Gear Solid*, von dem einige Details, wie z. B. die Kennzeichnung von Items, frecherweise sogar 1:1 übernommen wurden. Durch geschickte Kameraführung behalten Sie Feindobjekte auch beim Kriechen, Rennen, Ausweichen, Klettern und Springen im Blickfeld. In puncto Optik und Akustik geizt dieser Titel ebenfalls nicht mit seinen (teilweise geklauten) Reizen: Atemeffekte in kalter Luft, dröhnende Kugelgeräusche,

zerbrechendes Glas, dynamisches Real-Time-Lightsourcing und Explosionen sollen zu einer Top-Atmosphäre beitragen. Aufgrund der recht gewalttätigen Thematik und gewisser grafischer Details ist eine Veröffentlichung in Deutschland zu diesem Zeitpunkt auf jeden Fall fraglich. Wir halten Sie darüber auf dem laufenden.



SYPHON FILTER

- **HERSTELLER:**
Sony
- **ENTWICKLER:**
989 Studios
- **VERFÜGBAR AB:**
April 1999
- **HERKUNFTSLAND:**
USA
- **GENRE:**
Action-Adventure
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1

FREAK'S SHOP

PSX - Spiele:

Nur solange Vorrat reicht!!!

SONDERANGEBOTE:		SONDERANGEBOTE:	
A - S		S - Z	
Abe's Exodus	79,95	4-4-2 Soccer	29,95
Actua Golf 3	79,95	Actua Golf	39,95
Actua Pool	79,95	Armored Core	44,95
Actua Soccer 3	79,95	Assault	49,95
Alundra	79,95	A. Senna Kart Duel	44,95
Apocalypse	79,95	Bedlam	39,95
Atlantis	79,95	Bio Freaks	49,95
Azure Dreams	59,95	Black Dawn	29,95
B-Movie	69,95	Blood Omen	44,95
Blast Radius	59,95	Caesars Palace	44,95
Blaze'n Blade	84,95	Casper	44,95
Box Champions	79,95	Command & Conquer	39,95
Breath of Fire 3 & T-Shirt & Pin & Drachenfigur	99,95	Croc	39,95
Caesars Palace 2	79,95	Crow, The	39,95
Cardinal Syn	69,95	Cyberspeed	29,95
Castlevania	59,95	Dark Omen -	
Colin McRae Rally	79,95	Warhammer 2	44,95
C & C Alarmstufe Rot	69,95	Darklight Conflict <a>	29,95
C & C 2 Gegenschlag	79,95	Darkstalkers	29,95
Constructor	79,95	Diablo	44,95
Crash Bandicoot 3	79,95	Dynasty Warriors	29,95
Devil Dice	74,95	FIFA Soccer '97	39,95
FIFA '99	84,95	Formula Karts	39,95
Fighting Force	59,95	Frankreich '98	49,95
G-Darius	69,95	Frenzy	49,95
Gran Turismo	79,95	Frogger	44,95
Hugo	84,95	Future Cop LAPD 2100	44,95
Int. Superstar Soccer 98	79,95	Gex 3D	44,95
Kula World	79,95	Golden Goal 98	29,95
Libero Grande	79,95	Grand Theft Auto	44,95
Medievil	79,95	Grid Run	29,95
Mega Man 8	79,95	Hard Boiled	39,95
Mega Man Legends	79,95	Herc's Adventure <a>	39,95
Mega Man X4	89,95	Independence Day	29,95
Metal Gear Solid	89,95	Incredible Hulk	29,95
Metal Gear Solid & 1 MB Memory Card	99,95	Invasion	49,95
Music	79,95	Jersey Devil	39,95
Need for Speed 3	79,95	Jurassic Park	44,95
Newman Haas Racing	59,95	Kick Off World	49,95
Nightmare Creatures	89,95	Little Big Adventure	39,95
<dt. & ungeschnitten - rotes Blut>		Marvel Super Heroes	49,95
Ninja	89,95	Mickey's Wild Adv.	39,95
O.D.T.	74,95	Mega Man Battle & Chase	44,95
Plane Crazy (01/02)	84,95	Moto Racer (03)	44,95
Point Blank	74,95	Nanotek Warrior	29,95
Pool Hustler	84,95	Need for Speed 2 <a>	49,95
Premier Manager 99	79,95	NHL Hockey '97	49,95
Pro Pinball Big Race	74,95	NHL Powerplay Hockey	29,95
Psybadek	79,95	Olympic Games	49,95
Resident Evil D.C.	89,95	One	44,95
Road Rash 3D	79,95	Overboard	29,95
Rogue Trip	69,95	Pandemonium	39,95
Spyro the Dragon	79,95	Pandemonium 2	49,95
Stadt der verlorenen Kinder	79,95	Parodius Deluxe	39,95
Streak	79,95	Perfect Weapon	29,95
Syndicate Wars	69,95	Pitball	29,95
Tenchu	84,95	Powerboat Racing	39,95
Test Drive 5	79,95	Premier Manager 98	49,95
Theme Hospital	79,95	Rapid Racer	39,95
Tiger Woods 99	84,95	Rayman	39,95
Tilt	74,95	Resident Evil & Berater	44,95
Toca Touring Car 2	79,95	Return Fire	44,95
Tomb Raider 3	89,95	Road Rage	39,95
Tommi Mäkinen Rally	59,95	Road Rash	44,95
Vigilante 8	59,95	S.C.A.R.S.	44,95
War Games	79,95	Shadowmaster	49,95
WCW The Thunder	69,95	Skull Monkeys	44,95
Wild Arms	69,95	Slam'n Jam	29,95
		Soulblade	39,95
		Soviet Strike	39,95
		Spider	39,95

ZUBEHÖR:

Antennenkabel	24,95
Analog Pad (Programmierung, Dauerfeuer & Zeitlupe)	39,95
CD-Case	9,95
2er-Leerhüllen 10er Pack	8,95
Dual Rumble Pad ab 34,95	
Gun "Dual"	29,95
Gun "Real-Arcade-tam"	79,95
Gun "Scorpion"	59,95
Joyboard Arcade	79,95
Joypad versch.Farben je 9,95	
Lenkrod "V3"	119,95
Memory Card 1MB je 14,95	
<verschiedene Farben>	
Memory Card Original	19,95
Memory Card 2MB	29,95
<unkompromiert>	
Memory Card 8 MB	39,95
<unkompromiert>	

Das Einstiegsangebot!

PlayStation
mit Dual Shock & farbiges Joypad & Memory Card & Nanotek Warrior oder 4-4-2 Soccer
nur 289,-

RGB Kabel Special	19,95
X-ploder	79,95

SPIELBERATER:

Alundra	14,80
Final Fantasy 7 4C	19,80
<über 1000 Bilder>	
Metal Gear Solid 4C	24,80
Resident Evil	9,95
Resident Evil & D.C. 4C	
<farbig & viele Bilder>	19,80

Figuren:

Reident Evil, Spawn, Star Wars uva.	ab 9,95 DM
-------------------------------------	------------

An- und Verkauf / Verleih von PSX-Spiele

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

An- und Verkauf
Alfred-Krupp-Str. 24 / 48291 Telgte
Fax: 02504 - 9330-99

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

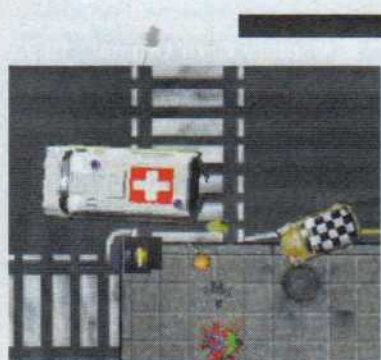
Game Paradise, City-Passage
Zimmerstr. 15, 33602 Bielefeld
Tel.: 0521-5215206



MIT SCHIRM, CHARME UND MOTOREN

Dunkle Machenschaften im Schatten von Big Ben: Mit **GTA London** verlegt Take 2 Interactive das illegale Treiben von **Grand Theft Auto** in die Millionenmetropole an der Themse.

Michael Schmithäuser



d

er Mini-Cooper rast mit 100 Sachen über die Tower Bridge, schlittert mit quietschenden Reifen um die Kurve, fährt auf den Bürgersteig und nimmt ein paar Touristen auf die Motorhaube, die gerade einen andachtsvollen Blick auf Westminster Abbey werfen wollten. Willkommen bei **GTA London**, der wildesten Fahrzeughatz, die je im Herzen des Commonwealth stattgefunden hat.

Das London der 60er Jahre



[1] Ein Amerikaner in London: Hauptdarsteller Sam wirkt nicht sehr britisch. [2] Very british: Ein Jaguar-Cabriolet im "Austin Powers"-Design. [3] Die Touristen am Big Ben müssen sich vor dem wildgewordenen Mini-Fahrer in acht nehmen.



dient als Kulisse für die Add-On-CD zum 97er-Actionhit **Grand Theft Auto** von Take 2 Interactive. Halt – hat da jemand "Add-On-CD" gesagt? Bisher gab es solche Zusatzscheiben mit neuen Missionen nur für PC-Spiele. Die findigen Programmierer von der Software-Schmiede Rockstar haben jedoch einen technischen Kniff gefunden, eine solche Zusatz-CD auch auf der PlayStation zu realisieren. Um Zugriff auf die neuen Level und Fahrzeuge zu erhalten, muß der Spieler zunächst die Original-GTA-CD einle-

gen und einen Spielstand auf der Memory Card speichern. Anschließend wird **GTA London** in den Laufwerksschacht gelegt. Eine kleine Programmroutine liest die Memory-Card vor dem Spielstart aus, um sicherzustellen, daß der Spieler im Besitz der Original-CD ist. Und warum der ganze Aufwand? Ganz einfach: **GTA London** wird weniger als 50 Mark kosten.

Very British

Für diesen Spottpreis bekommen Sie abgedrehte neue Fahrzeuge wie den bereits erwähnten Mini-Cooper, ein geräumiges schwarzes Taxi und einen in den Union-Jack-Farben lackierten Jaguar. Darüber hinaus kommen Sie in den Genuß eines riesigen neuen Spiel-Areals mit allen Sehenswürdigkeiten Londons. Natürlich gibt es auch jede Menge neue Missionen, über deren Inhalt sich Take 2 Interactive bislang aber noch beharrlich ausschweigt.

Die ersten Schnappschüsse von der PC-Version sind jedenfalls vielversprechend, so daß sich alle GTA-Fans auf die preiswerte Zusatzscheibe, die im Frühsommer erscheinen soll, freuen dürfen.

pat



Neue Charaktere im coolen Sixties-Look versorgen den Spieler mit lukrativen Aufträgen.

GTA LONDON

- **HERSTELLER:**
Take 2 Interactive
- **ENTWICKLER:**
DMA Design/Rockstar
- **VERFÜGBAR AB:**
Frühsommer 1999
- **HERKUNFTSLAND:**
England
- **GENRE:**
Action
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1

Warum zahlen Sie Porto?

-> Lastschrift = Portofrei*

Besuchen Sie uns in Dortmund



PC, PlayStation, Nintendo 64, Dreamcast, DVD

Internet

CROSS im WEB

<http://www.cross.de>

Termine+Preise

Alles zum downloaden
zu Ihrem Vergnügen!

CROSS

Computersysteme 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.-

Dual Shock
59.-

Infrarot Pads 2 Stück
59.-

Mad Catz Shock
129.-

Mouse + Pad
59.-

Memory 1 MBit 19.-
Memory 8 MBit 35.-
Memory 24 MBit 59.-
Memory 48 MBit 69.-

Dominator Joystick
59.-

G-Con 45 Pistole
79.-

Predator 2 Pistole
69.-

XPLORDER 79.-
RGB Scart+Audio 19.-
Link-Kabel 19.-
Dual Shock Verl. 19.-

PSX Software

Fun & Sport-Spiele

Big Air 89.-
Box Champions 89.-
Cool Boarders 3 89.-
FIFA Soccer 99 89.-
NBA Live 99 89.-
NHL Face Off 99 84.-
NHL Hockey 99 89.-
Premier Manager 99 89.-
Pro 18 World Tour Golf 89.-
Puma Street Soccer 89.-
Street Skater 89.-
Tiger Woods 99 89.-
UEFA Champions L. 99 94.-
Victory Boxing 2 84.-
WCW/NWO Thunder 94.-
X-Game Pro Boarders 89.-

Adventures & Rollenspiele

Atlantis 89.-
Blaze 'n' Blade 89.-
Breath of Fire 3 Box 89.-
Final Fantasy 7 99.-
Grandstream Saga 79.-
Medi Evil 89.-
Pharao 94.-
Versailles 94.-
Wild Arms 79.-

Geschicklichkeitsspiele

Bust a Move 4 69.-
Devil Dice 79.-
Music 89.-
Pro Pinball Big Race 89.-
Shanghai True Valor 89.-

Action-Games

5th Element 89.-
Akuji - The Heartless 94.-
Apocalypse 89.-
Eliminator 89.-
Metal Gear Solid 99.-
O.D.T. - Or Die Trying 89.-
Point Blank 84.-
Retro Force 89.-
Rogue Trip 84.-
Sentinel 2 89.-
Small Soldiers 89.-
Soul Reaver 94.-
Tenchu 89.-
Tomb Raider 3 85.-
Virus 89.-

PSX Software-Hits

FIFA 99
89.-

Colin McRae
89.-

TOCA 2
89.-

Breath of Fire 3 Box
89.-

Gran. Saga
89.-

Blaze & Blade
89.-

Tomb Raider Teil 3
89.-

Akuji
84.-

Bugs Life
89.-

Crash B. 3
89.-

PSX Software

Racing-Games

Colin McRae Rally 89.-
Driver 89.-
Formel 1 '98 99.-
Gran Turismo 89.-
Moto Racer 2 89.-
Nascar 99 89.-
Need for Speed 3 89.-
Racing Simulation 2 89.-
Rally Cross 2 84.-
Ridge Racer 4 89.-
Rollcage 89.-
Running Wild 79.-
Sports Car GT 89.-
Test Drive 4 x 4 79.-
Test Drive 5 89.-
TOCA 2 89.-

Beat'em Up

Blood Lines 79.-
Rival School 84.-
Tai Fu 89.-
Tekken 3 99.-

Strategiespiele

C & C 2 Gegenschlag 84.-
Civilization 2 89.-
Constructor + Memory 94.-
Global Domination 89.-
KKND 2 - Krossfire 89.-
Populous 3 89.-
Theme Hospital 89.-
War Games 89.-
Warzone 2100 89.-

Flug-Action

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

Jump'n Run

A Bug's Life 89.-
Asterix 89.-
Crash Bandicoot 3 89.-
Gex 3 94.-
Heart of Darkness 92.-
Hugo 89.-
Kingsley 89.-
Lucky Luke 89.-
Oddworld Exoddus 84.-
Spyro the Dragon 89.-
Wild 9 79.-

Unsere Spiele des Monats:

Populous 3
Die Schöpfung einer neuen Allmacht.
Unsterblichkeit wartet auf Sie.
nur **89.-**

Metal Gear Solid
Der Agententhriller in komplett deutsch.
Jetzt kaufen, bevor es "weg" ist.
nur **99.-**

Top-Angebote

Cool Boarders 2 49.-
Crash Bandicoot 2 49.-
Dark Omen 49.-
G-Police 49.-

Alundra 49.-
Formel 1 '97 49.-
Moto Racer 49.-
Tomb Raider 2 49.-

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

Platinum Edition 2
Hercules, Croc, Mickey's Wild
Adventures, Wipe Out 2097,
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
Soviet Strike, True Pinball, TOCA
Touring Car Championship R.,
V-Rally, Worms
je nur **44.-**

Platinum Edition 5
Formel 1, Spice World, Newman
Haas Racing, San Francisco
Rush, Motor Mash
je nur **39.-**

Die Top-Hits

Civ. 2
89.-

Warzone 2100
89.-

Driver
94.-

Ridge Racer 4
89.-

KKND 2
89.-

Sports Car GT
89.-

TAI FU
89.-

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

* 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!

ÜBER STOCK UND STEIN

V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION

Die Freunde anspruchsvoller **Rennsport-Simulationen** dürfen schon mal Controller und Lenkrad vorwärmen: Im Sommer will **Infogrames** mit **V-Rally 2** für Furore im Offroad-Lager sorgen. *Michael Schmithäuser*



eterweite Sprünge, spektakuläre Drifts und haarsträubende Überschläge: Spätestens seit Infogrames *V-Rally* haben die PlayStation-Zocker ihr Herz für den Rallye-Sport entdeckt. Der Vorzeigetitel aus dem Jahre 1997 erfreut sich auch heute noch größter Beliebtheit, obwohl ihm die überragende Codemasters-Produktion *Colin McRae Rallye* im vergangenen Jahr den Schneid abgekauft hat. Deshalb ist es auch höchste Zeit, daß die Entwickler im französischen Lyon den seit langem überfälligen Nach-

folger pistentauglich machen. Im Sommer '99 kann es endlich soweit sein: Dann soll *V-Rally 2* neue Maßstäbe im Rennspiel-Genre setzen.

Neuer Look

Grafisch war *V-Rally* schon immer eine wahre Augenweide, doch der zweite Teil soll in Sachen Optik alles bisher Dagewesene hinter sich lassen. Infogrames PR-Mann Jochen Färber bringt es auf den Punkt: "V-Rally 2 sieht einfach fantastisch aus!" Die frühen Bild-

schirm-Schnappschüsse auf diesen Seiten lassen auf einen grafischen Leckerbissen allererster Güte hoffen. Sowohl die ungemein detaillierten Strecken, als auch die bis ins kleinste Detail ausgearbeiteten Autos holen alles aus der doch schon recht betagten PlayStation-Hardware heraus. Eine völlig neu programmierte 3D-Engine soll die Pixelmassen ohne Ruckeln oder störende Pop-Ups in Bewegung versetzen. Eine Vielzahl kleiner Details soll den neuen Look von *V-Rally* absolut realistisch gestalten: Dreck- oder Schneespritzer auf den spiegelnden Karosserien, Turbo-Flammen aus den Auspuffrohren und rot glühende Bremsscheiben sind nur ein kleiner Auszug aus dem umfangreichen Spezialeffekte-Katalog.

Kampf gegen Colin

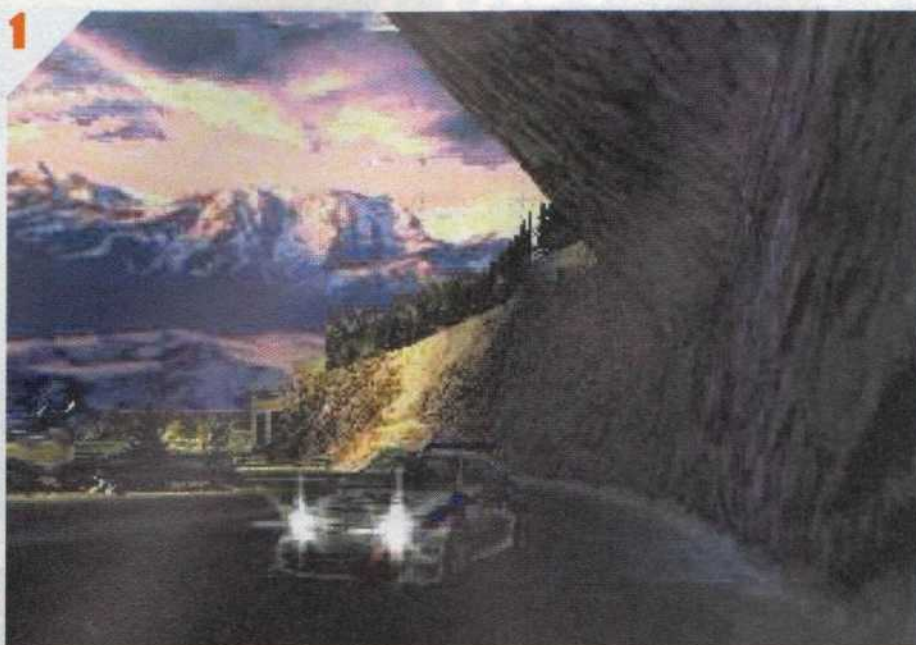
Die umfangreichen Tuning-Maßnahmen der *V-Rally*-Entwickler beschränken sich nicht nur auf optische Korrekturen. Auch spielerisch soll das Sequel viel Neues bieten. Neben sieben Original-Fahrzeugen aus der World-Rallye-Championship, werden 13 spezielle



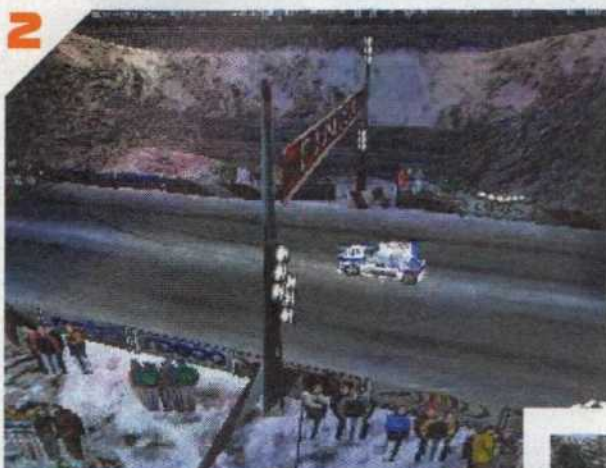
[1] Dieses aufwendige Drahtgittermodell zeugt vom Detailfanatismus der Grafikdesigner. [2] Im Splitscreen-Modus (wahlweise horizontal oder vertikal) messen sich zwei Spieler miteinander. [3] Auf Glatteis geraten die PS-starken Rallye-Fahrzeuge schnell außer Kontrolle. [4] Die Replays begeistern mit dynamischen Kameraeinstellungen und atemberaubenden Schwenks.



1



2



[1] Besonders die Fahrten in der Dämmerung sind ein wahrer optischer Genuß. [2] Wertungsprüfungen mit getrennten Start- und Zielpunkten sorgen für größeren Realismus. [3] Die Streckengrafiken sehen schon jetzt einfach phänomenal aus – bleibt zu hoffen, daß die 3D-Engine mit der beispiellosen Detailfülle fertig wird.



3

Kit-Cars von verschiedenen Herstellern im Auswahlmeneü zu finden sein. Diese können Sie dann über abwechslungsreiche Strecken in zwölf Ländern jagen. Außer den bekannten Rundkursen mit bis zu vier konkurrierenden Fahrzeugen wird es in *V-Rally 2* auch klassische Wertungsprüfungen mit Start- und Zielpunkten geben, die Sie alleine bestreiten müssen – eindeutig ein Tribut an das überaus erfolgreiche Konkurrenzprodukt *Colin McRae Rally*. Weitere realitätsfördernde Maßnahmen sind die gründlich überarbeitete Fahrphysik, die lebenserechtere Steuerung und das aufwendige Beschädigungssystem. Sogar eine animierte Cockpit-Perspektive – ebenfalls eine Co-demasters-"Erfindung" – wird im zweiten Teil des Rennspiel-Klassikers enthalten sein.

Bleibt nur zu hoffen, daß die fleißigen Programmierer aus Lyon den straffen Terminplan einhalten, damit sich alle

Rallye-Fans rechtzeitig zum angepeilten Erscheinungstermin Ende Juni mit dem neuen Rennspiel-Highlight vergnügen können. mom



V-RALLY 2

- **HERSTELLER:**
Infogrames
- **ENTWICKLER:**
Eden Studios
- **VERFÜGBAR AB:**
Ende Juni 1999
- **HERKUNFTSLAND:**
Frankreich
- **GENRE:**
Rennspiel
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1-2

Boot-Chip

(für jap und us)

★6,99 DM★

Memorycard 1MB	16,99	DM
Memorycard 2MB	24,99	DM
Memorycard 8MB	29,99	DM
Memorycard 24MB	49,99	DM
RGB Kabel	9,99	DM
RGB Kabel & Audio	17,99	DM
Link Kabel	9,99	DM
Padverlängerung	9,99	DM
Pad (bunt)	16,99	DM
Infrarot Pad	59,99	DM
TwinShock Pad	35,99	DM
Sony DualShock	55,99	DM
LightGun (G-Con komp.)	45,99	DM
LightGun + Pointer	79,99	DM
Scorpion Gun	65,99	DM
Lenkrad	139,99	DM
PSX-Maus	29,99	DM
PalBooster	49,99	DM
X-Ploder	75,99	DM

Playstation **249,99 DM**

(inkl. Umbau und Dual Shock)

Playstation Umbau **35,99 DM**

05331-99590

BauConTec
Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel

<http://www.baucontec.de>
FAX 05331-995928
Händleranfragen erwünscht!



Die Göttin des Sieges hilft Ihnen, die richtigen Startparameter zu finden. [1] Wählen Sie zunächst die Größe der Welt, [2] die Anzahl andersartiger Kulturen und [3] Ihren eigenen Volksstamm.

MACHTGIER

Wollten Sie schon immer mal **eine Kultur zur Blüte** führen? Wollten Sie schon immer mal **Ihr diplomatisches Geschick** in Verhandlungen mit angrenzenden Republiken unter Beweis stellen? Dann kann **Ihr Traum** jetzt Wirklichkeit werden. *Justin Smart*



Is Alexander der Große sein Reich sah, weinte er. Denn es gab nichts mehr, was er hätte erobern können.

Wer hatte nicht schon einmal den Traum, mit Weisheit, Umsicht und nicht zuletzt einer gehörigen Portion Macht die Welt zu regieren. Mit dem neuesten PSX-Knüller von Activision läßt sich dieser Größenwahn – zumindest in der spielerischen Theorie – in die Tat umsetzen. *Civilization* hieß vor Jahren ein Kassenknüller auf dem PC, der Heerscharen von Süchtigen aller Altersklassen, Geschlechter, Hautfarben und Religionen in seinen Bann zog. Und zwar derart, daß tagelang das Telefon umsonst klingelte, der komplette Resturlaub mehrerer Jahre am Stück genommen und jedweder soziale Umgang auf Eis gelegt wurde.

Bald ist *Civilization 2* für Sonys graue Konsole zu haben. Wir haben eine der Preview-Versionen ergat-

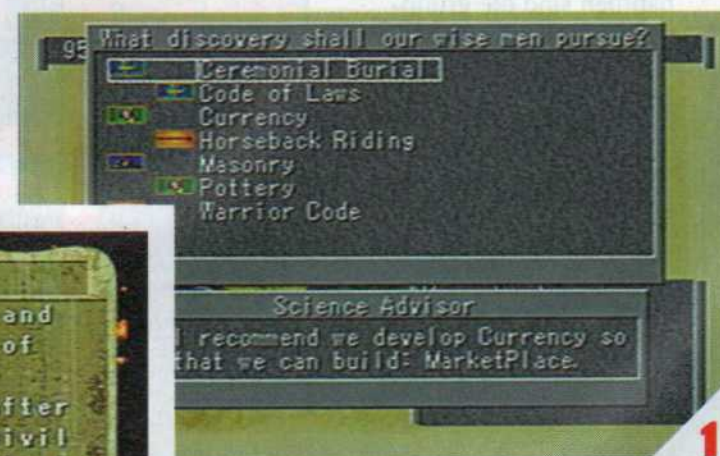
tert und es – nach Androhung von Gewalt – geschafft, das Joypad kurz wegzulegen, um einige Zeilen zu Papier zu bringen.

So alt wie die Menschheit

Das Prinzip dieses Spiels ist seit dem ersten aufrecht gehenden Affen die Antriebsfeder für die Entwicklung des Homo Sapiens. Die Aufgabe lautet: "Baue eine Zivilisation auf. Schütze sie gegen fremde Aggression, mache sie durch Handel und eventuell Angriffskriege groß, und gib dem Volk Brot, Spiele und die Sicherheit, zur besten aller Zivilisationen zu gehören."



All dies ist eingebettet in ein rundenbasiertes Szenario. Es beginnt im Jahre 4000 vor Christus. Als Siedler ziehen Sie auf einer schachbrettartigen Landkarte aus und gründen eine Stadt. Halt! Nicht irgendwo. Jede Landschaftsform hat Vor- und Nachteile. So ist eine Siedlung im Grasland hervorragend mit Nahrung versorgt. Sie jedoch gegen Aggressoren von außen zu verteidigen, ist um ein Vielfaches schwerer als z.B. bei einer Felsfestung, die Sie auf einem Berg errichtet haben. Andererseits ist die Produktivität bei Städten in Waldgebieten um einiges höher als bei Ortschaften auf Wüstengebieten. So gilt es, von Anfang an Entscheidungen zu treffen. Das ohne die Übersichten und Tabellen des CD-Booklets machen zu wollen, ent-



[1] Zu Anfang stehen nur die rudimentärsten Wissensgebiete zur Forschung bereit. [2] Je nach gewähltem Geschlecht treten Sie als einer der ganz Großen unserer Weltgeschichte auf.

AB 19.2. KRIBBELT'S IM CONTROLLER: A BUG'S LIFE.

Tauch ein in die faszinierende Welt von Disneys neuester Filmsensation und finde mit Flik, der Ameise, den Eingang zum Ameisenhügel. Überliste seine Gegner in der atemberaubenden Welt der Insekten und erlebe spannende Abenteuer in toller 3D-Animation.

PlayStation-Hotline:
01 90/57 85 78 (1,21 DM/Min.)
www.playstation-europe.com



Exklusiv für PlayStation!



Je kleiner der Held,
desto größer die Gefahren.



DUAL SHOCK™

© DISNEY/PIXAR



IT'S NOT A GAME



Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Sponsor der Frankfurt Lions. Hauptsponsor von The Dome. PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation.

Published by Sony Computer Entertainment Europe.

Angespielt

CIVILIZATION 2



spricht einem Survival-Trip durch den Dschungel ohne Kompaß. Selbst erfahrene Zivilisierer müssen immer wieder nachlesen, wenn es darum geht, welcher Rohstoff am besten auf welcher der zehn Geländeformationen erwirtschaftet werden kann, und welche Veränderung eine gebaute Bewässerungsanlage oder gar eine Mine bringt. Denn neben der Wahl des richtigen Platzes können Sie mit Ihren Siedlern und später dann mit Ingenieuren das Umland kultivieren und somit Erträge und Produktionen steigern und den Handel fördern.

Haben Sie eine Stadt gebaut, kann dort die Produktion beginnen. Dazu haben Sie anfangs nur wenige Einheiten und Gebäude zur Auswahl. Mit zunehmender Zivilisierung und Fortschritt der Wissenschaft werden diese immer zahlreicher und effizienter. So finden Sie in der Liste der Verteidigungstypen zunächst nur den einfachen Kämpfer. Liegt Ihnen erst einmal die Rezeptur für Schießpulver vor, enthält die Liste plötzlich auch Musketiere, die an Verteidigungs- und An-

griffspotential ihren archaischen Vorgängern um ein Vielfaches überlegen sind.

Gleiches gilt übrigens auch für Gebäude. Diese haben natürlich einen konkreten Sinn, wie z.B. eine Hafenanlage, die als Nahrungsproduktionsstätte für die Früchte des Meeres dient. Andere Bauwerke – etwa ein Tempel – hat nur den Zweck, das Volk zu erfreuen. Das wiederum hält es von Revolutionen ab und zieht – gleichsam mit niedrigen Steuern – die Massen in Ihre Städte. Und was bedeuten viele Bewohner? Wie auch schon bei *SimCity* und *Konsorten*: Steuerzahler! Andere Gebäude helfen bei der schnelleren Produktion oder sind nur dazu da, das Ansehen Ihrer Stadt in der Welt zu verbessern. So bekommt Ihre Gesellschaft einen enormen Kick nach vorne, wenn sie eines der Weltwunder – etwa die Pyramiden oder die Hängenden Gärten – vollendet.

Am Anfang war das Wort

Bevor Sie aber in den Genuß immer neuer Techniken, Einheiten und von Fortschritt allgemein kommen, müssen Sie zunächst einmal erfinden, was das Zeug hält. Wer jetzt glaubt, gleich mit dem Schießpulver beginnen zu können, hat sich kräftig geschnitten. Denn während am Anfang des Alten Testaments steht "Am Anfang war das Wort", ist anfangs in *Civilization 2* noch nicht einmal der Buchstabe bekannt. So beauftragen Sie Ihre Weisen, zunächst einmal das Alphabet zu erforschen. Nach einigen Runden melden diese sich zurück und teilen Ihnen voller Stolz mit, daß Sie diese Errungenschaft Ihr eigen nennen dürfen. Nun stehen Ihnen schon mehrere neue Forschungsgebiete zur Auswahl: Schreiben, Landvermessung und Mathematik. So geht es weiter, und Sie erfinden und erfinden.

Aus allen Erfindungen resultieren neue Bauwerke, Fahrzeuge oder Waffengattungen. So entwickeln Sie sich weiter und weiter, erforschen zunächst die Monarchie, die Theologie und bauen Universitäten, bis Sie irgendwann auch

Fluggeräte bis hin zu Stealth-Bombern Ihr eigen nennen dürfen.

Aber nein! Es handelt sich bei *Civilization 2* nicht um eine rundenbasierte *Command & Conquer*-Variante. Auch wenn es sich so anhört, ist die Kriegsführung nur im



äußersten Notfall die Lösung oder höchstens, wenn ein aggressives Nachbarvolk eindeutig signalisiert, daß es nur imperialistisches Gedankengut im Kopf hat. Dann kommt man um eine kleine Schlacht nicht herum. Alles nur des lieben Friedens willen.

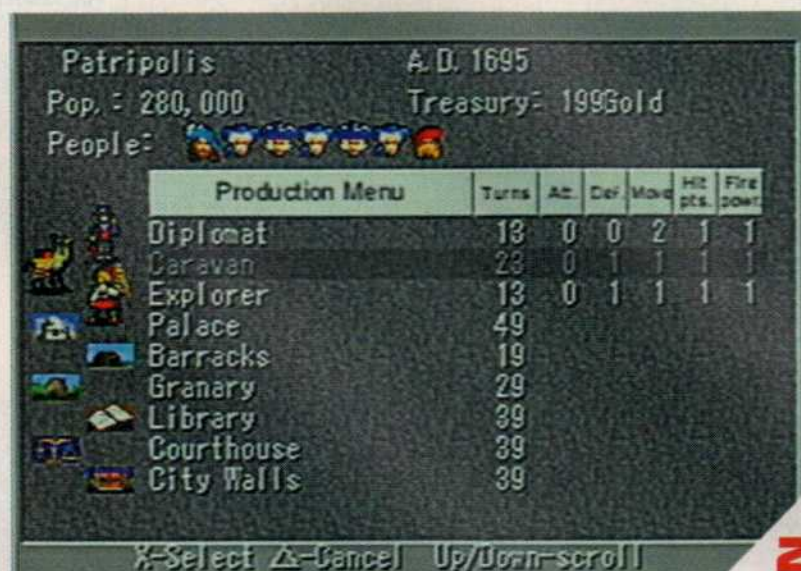
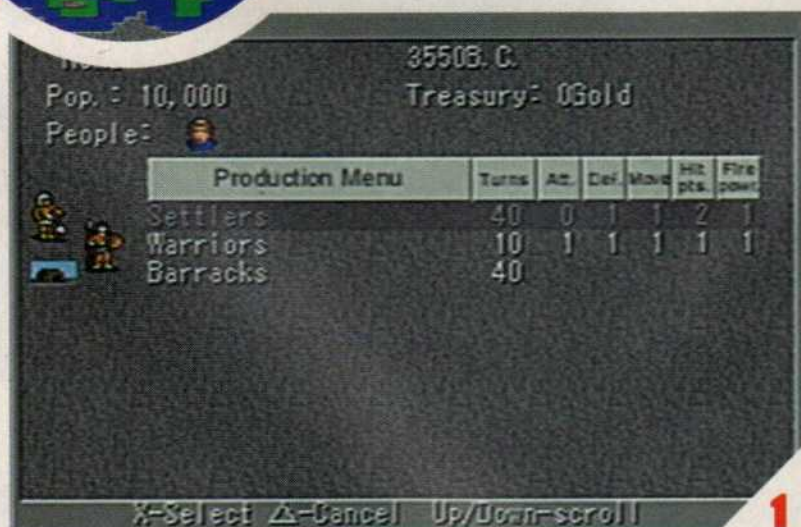
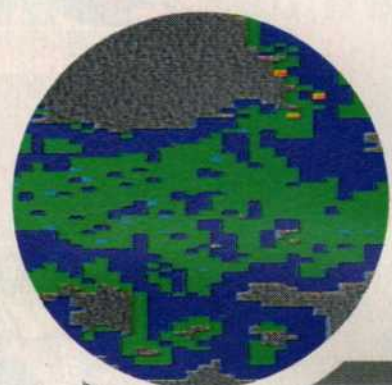
Ansonsten gilt es, sich mit den angrenzenden Regierungen gutzustellen, um Handel treiben zu können. Nur so erhalten Sie wirklich Geld (was übrigens auch erst erfunden werden muß), das Sie wiederum verwenden können, um Produktionsvorgänge zu beschleunigen. Eine der Figuren – der Diplomat – hilft Ihnen bei der schwierigen Aufgabe, mit allen gut auszukommen. Ganz nebenbei erfahren Sie durch die von ihm eingerichteten Botschaften in den fremden Städten so die ein oder anderen Interna Ihres CPU-gesteuerten Gegenübers.

Ob *Civilization 2* ein nettes, kleines Spiel für Zwischendurch ist? Auf wenige Fragen kann man so klar mit "NEIN!" antworten. Doch wer einmal angefangen hat, kommt so schnell nicht wieder davon los. Und die Antwort auf den Ruf zum Abendessen lautet künftig "Och, nur noch ein kleines Jahrhundert!".

mom



Sind Sie nicht umsichtig genug, kommt es in vereinzelt Städten zum Aufstand.



[1] Anfangs gibt es nur wenig zu produzieren.
[2] Das ändert sich mit zunehmendem Wissensstand.

CIVILIZATION 2

■ **HERSTELLER:**
Activision

■ **ENTWICKLER:**
MicroProse

■ **VERFÜGBAR AB:**
Ende März 1999

■ **HERKUNFTSLAND:**
USA

■ **GENRE:**
Strategie/Simulation

■ **ANZAHL DER SPIELER:**
1

TOT ODER UNTOT, DAS IST HIER DIE FRAGE. MEDIÉVIL. 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.

1



2



[1] Wer braucht schon einen BH, wenn es doch so hilfreiche Naturen wie den grünen Gecko Gex gibt? [2] Schon mal einem Reptil beim Snowboarden zugeschaut? [3] Als alter Ägypter macht es sich Gex auf einem niedlichen Kamel bequem.

3



GEX, ÜBERNEHMEN SIE!

Der giftgrüne **Special Agent** mit der großen Klappe und der klebrigen Zunge kehrt zurück: In **Gex - Deep Cover Gecko** jagt der flotte Lurch seinen Erzfeind Rez erneut durch **die bunte Welt der Fernsehkanäle**.

Michael Schmithäuser



i Fans! Mein Name ist Gex. Ich sehe zwar aus wie ein fauler Lurch aus Terrarium-Haltung, bin aber in Wirklichkeit ein wahnsinnig tougher Geheimagent. Wie es sich für ein cooles Secret-Service-Reptil gehört, habe ich stets einen flotten Spruch auf

den Lippen und öfters mal eine hübsche Mietzie im Arm. Nach meinem letzten Sonderauftrag hat es mich auf meine einsame Privat-Insel in der Karibik verschlagen, wo ich den lieben langen Tag Hot-Dogs verschlinge, literweise Cola in mich hineinschütte und mich durch das riesige TV-Angebot zappe. Doch mir ist einfach keine Ruhe vergönnt – der eklige Super-Bösewicht Rez macht mal wieder Ärger, und meine Wenigkeit muß wieder ran. Ich kann doch auf Eure Hilfe zählen, oder?"

Gex, die Dritte

Klar, Gex – die Unterstützung der PlayStation-Spieler ist Dir sicher! Vor allen Dingen deshalb, weil Du in Deinem neuesten Jump'n-Run-Abenteuer *Gex – Deep Cover*



Die Wassereffekte sind schlichtweg überwältigend.



Gecko in einem derart leckeren 3D-Outfit daherkommst, daß selbst verwöhnten Konsolen-Profis das Wasser im Munde zusammenläuft. Zwölf riesige Spielwelten in der höchsten PlayStation-Auflösung von 512x240 Pixeln, phänomenale Spiegelungen, exzellente Licht- und Schatteneffekte und super-ge-



[1] Im Armee-Kanal braust Gex mit einem dicken Panzer durch die Gegend. **[2]** Die Endgegner haben es in sich.



schmeidige Animationen mit 30 Bildern pro Sekunde – was will man mehr?

Doch nicht nur in Sachen Optik präsentiert sich der mittlerweile dritte Auftrag des kessen Gecko höchst schmackhaft – auch inhaltlich wird einiges geboten.

Auf seiner Reise durch die bunte Welt der "Media Dimension" zapft sich Gex durch solch illustre TV-Kanäle wie "TUT-TV" (altes Ägypten), "Piratensender" (Freibeuter der Meere), "Crime Time" (Gex als Sherlock-Holmes-Verschnitt), "Fisch Frequenz" (Wasserlevel mit irren Transparenz-Effekten) oder den "Holiday Kanal" (zu Besuch in Santa's Werkstatt am

Nordpol). Tatkräftige Unterstützung erhält der geschmeidige Lurch von der üppig bestückten Baywatch-Schönheit Marliece Andrada in der Rolle der Geheimagentin "Xtra". Die blonde Schönheit nimmt in besonders brenzligen Situationen über eine hypermoderne Bildschirm-Armbanduhr Kontakt mit dem glitschigen Helden auf. Dabei artikuliert sie sich in kristallklarer deutscher Sprachausgabe – Eidos hat keine Kosten und Mühen gescheut, um das furiose 3D-Abenteuer aufwendig zu lokalisieren. Alle Sprachsamples

wurden von professionellen Synchronsprechern nachvertont, so daß auch Spieler, die nicht der englischen Sprache mächtig sind, in den vollen Genuß von Gex' frechen Kalauern und Xtras schlüpfrigen Sprüchen kommen können.

Zwei große Kritikpunkte an der Vorgängerversion wurden von den Entwicklern ausgemerzt: Sowohl die hektische und unübersichtliche Kameraführung, als auch die hakelige Steuerung haben eine Generalüberholung erfahren. Ansonsten ist alles beim (guten) Alten geblieben: Gex kann Riesensprünge hinlegen, die zahllosen Gegner mit seinem kräftigen Schwanz attackieren und die ausgedehnten 3D-Welten nach tonnenweise Extras absuchen. Versteckte Geheimlevel und spannende Bonusrunden sorgen für Abwechslung.

Der Startschuß für Gex' neuen Einsatz fällt Ende März '99 – natürlich liefern wir rechtzeitig im nächsten PlayStation-Magazin einen ausführlichen PlayTest nach.



GEX - DEEP COVER GECKO

- **HERSTELLER:**
Eidos Interactive
- **ENTWICKLER:**
Crystal Dynamics
- **VERFÜGBAR AB:**
März 1999
- **HERKUNFTSLAND:**
USA
- **GENRE:**
3D-Jump'n-Run
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1

Gex, der Verwandlungskünstler

Auch in seinem dritten Abenteuer greift Gex wieder ganz tief in die Kostümkiste. Hier seine kleine Modenschau:



Die mexikanische Variante mit schickem Sombrero



Modischer Tarnanzug für Einsätze in Krisengebieten



Mit dem Badeanzug in Ringloptik auf Tauchstation



Gewagter Mix aus Raumanzug und Samurai-Outfit



Körperbetonter Latex-Anzug im antiken Herkules-Design



Klassisches Vampir-Outfit für lange Nächte



Piraten-Dress, stilecht mit Augenklappe und Holzbein



Snowboarder-Klamotten im angesagten 70er-Jahre-Stil



[1] Überall stößt Gex auf witzige Graffiti und urkomische Hinweisschilder. **[2]** Im Piratenlevel führt Gex dieses bissige Krokodil Gassi.





[1] Die kompakten Rennpanzer sind mit ehrfurchteinflößenden Geschütztürmen ausgestattet. [2] Zahlreiche Spezialwaffen sorgen dafür, daß Sie sich lästige Konkurrenten vom Leib halten können. [3] Wenn zwei sich streiten: Multiplayer-Action im Splitscreen-Modus.

PANZER AUF DER PISTE

Rasselnde Ketten statt weicher Reifen, und drehbare Schützenstände statt enger Schalensitze: **Grolier Interactive** schickt in seinem neuesten Rennspiel **Tank Racer** tonnenschwere Vehikel auf die Piste.

Michael Schmithäuser



normalerweise schicken die Produzenten von PlayStation-Racern stromlinienförmige und breitreifenbestückte Sportcoupés auf die virtuellen Rennstrecken. Nicht so Grolier Interactive und sein Produzententeam Glass Ghost: In *Tank Racer* kämpfen gigantische, unförmige und tonnenschwere Panzer um den Sieg.

Wer nun denkt, diese Monster auf Ketten sind so behäbig unterwegs, wie sie aussehen, liegt falsch: Die speziellen Rennpanzer vom Typ "MetaCat LeMans ST", "EBZ Turbo 308" oder "McCoy Fantome RS" beschleunigen mit einem Affenzahn und driften genauso zünftig um die Kurven, wie ihre federleichten Kollegen aus *Ridge Racer* & Co.

Nervenstarke Panzerkommandanten haben die Wahl unter 15 Tanks, die sich nicht nur durch unterschiedliches Tarnfarben-Styling, sondern auch durch Eigenschaften wie Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Fahrverhalten und Grip unterscheiden. Die Fahrphysik der flotten Panzer entspricht – soweit das bei einem 150 km/h schnellen Kettenfahrzeug überhaupt möglich ist – weitestgehend der Realität. Jeder Panzer ist mit einem drehbaren Schützenstand ausgestattet, auf dem eine imposante Kanone montiert ist. Mit dieser Wumme können Sie lästige Konkurrenten von der Strecke pusten. Ständig werfen Versorgungsflugzeuge aus der Luft neue Munitionskisten ab – natürlich ist auch die eine oder andere Spezial-La-

dung dabei, etwa Zielsuch-Raketen oder Mega-Sprengsätze.

Pack den Tiger in den Tank

Die Rennen finden in bester Arcade-Racer-Manier auf 22 abwechslungsreich gestalteten Strecken statt. In einer russischen Kleinstadt, einem englischen Sumpfgebiet oder einem kunterbunten Vergnügungspark müssen Sie sich gegen acht knallharte Computer-Kontrahenten durchsetzen. Sie beginnen auf Platz acht und müssen sich bis auf Position eins vorarbeiten, um weitere Strecken und Fahrzeuge freizuschalten. Das Streckendesign zeichnet sich nicht nur durch aberwitzige Kurven und heftige Steigungen und Gefälle aus, sondern begeistert darüber hinaus mit versteckten Abzweigungen und jeder Menge hinterhältig platzierten Hindernissen.

Auch die audiovisuelle Präsentation läßt auf einen spaßigen Ausnahme-Racer hoffen, der Aug' und Ohr mit flotter 3D-Grafik und schmissigem Jungle-Soundtrack verwöhnt. Bis Ende April 1999 müssen sich geschwindigkeitssüchtige Hobby-Panzerführer noch gedulden, bevor sie die tonnenschweren Monster über Stock und Stein jagen dürfen. mom



TANK RACER

- **HERSTELLER:**
Grolier Interactive
- **ENTWICKLER:**
Glass Ghost
- **VERFÜGBAR AB:**
April 1999
- **HERKUNFTSLAND:**
England
- **GENRE:**
Action-Racer
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1-2

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

Powered by

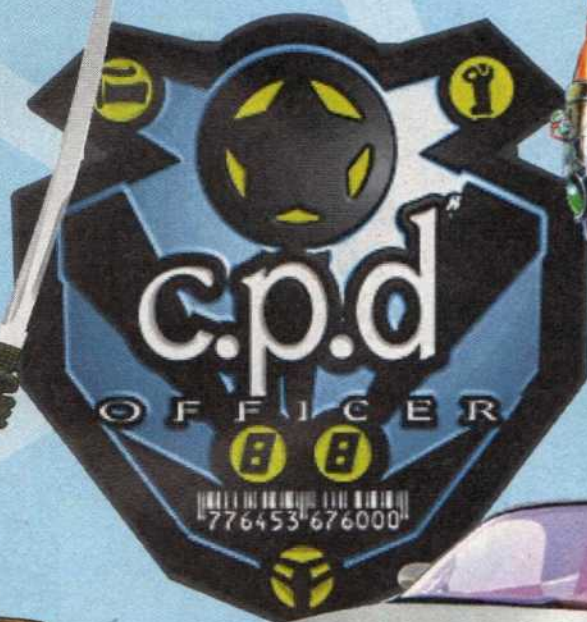


TOP SECRET

Neben dem üblichen Sammelsurium an Schummeleien, Tastenkombinationen und Gamebuster/X-Ploder-Codes präsentieren wir Ihnen auch den ersten Teil der Komplettlösung zum besten PlayStation-Game aller Zeiten:

Metal Gear Solid. Artur Hoffmann

TIPS & TRICKS



INHALT

Codes

NBA Live '99	50
Psybadek	50
Tenchu	53
Circuit Breakers	54
Actua Soccer 3	55
Akuji the Heartless	56
The Unholy War	56
Box Champions/ Knockout Kings (US)	59

Walk-through

Metal Gear Solid	60
------------------------	----

Oldie

Ridge Racer Revolution ...	68
----------------------------	----

Gamebuster/ Xploder- Codes

Devil Dice	70
Eliminator	71
Actua Pool	72
Mega Man X4	72
Mega Man Legends	72

⊗ Cheats ...TOP SECRET...TOP SECRET

Alle Cheats
100%
getestet

Der richtige Kniff

SECRET

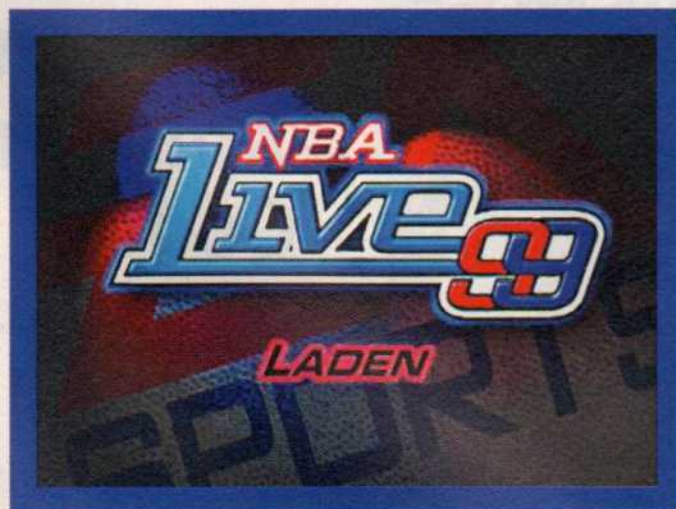
In dieser Rubrik finden Sie **Paßwörter**, **Level-codes** und **Tastenkombinationen** zu aktuellen und besonders schweren Spielen. Um **Mißverständnisse** auszuschließen, werden **US-amerikanische** und **japanische Games** gesondert ausgewiesen.



In der aktuellen Ausgabe verraten wir Ihnen alles Wissenswerte zu *NBA Live '99*, *Psybadek*, *Tenchu*, *Circuit Breakers*, *Akuji the Heartless*, *The Unholy War* und *Box Champions/Knockout Kings*. Außerdem erwartet Sie auch noch ein Nachschlag zu *Actua Soccer 3*.

NBA Live '99

Im Gegensatz zu den früheren Versionen des Basketballdauerbrenners halten sich die Cheats der 99er-Version in Grenzen. Den Anfang machen vier versteckte Teams.



■ Versteckte Teams

Um vier versteckte Teams freizuschalten, die sich allesamt aus Entwicklern zusammensetzen, begeben Sie sich in den Bildschirm "Eigene Teams" (Haupt-

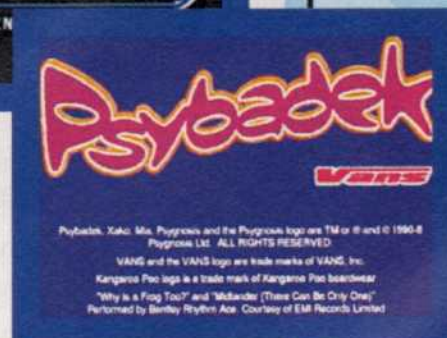
menü / Aufstellung) und geben dann eine der folgenden Kombinationen aus Heimatstadt und Teamnamen ein.

Stadt	Name
Hitmen	Coders
Hitmen	Earplugs
Hitmen	Idlers
Hitmen	Pixels



Psybadek

Bei *Psygnosis* nicht unbedingt berauschendem Genremix nervt vor allem die unausgeglichene Steuerung. Falls auch Sie bei der Rettung Ihrer Freunde Probleme haben sollten, geben Sie einfach einen der folgenden Cheats in den Paßwort-Bildschirm ein.



Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de



Bestell



0361 - 49 29 300

Fax 0361 - 49 29 292



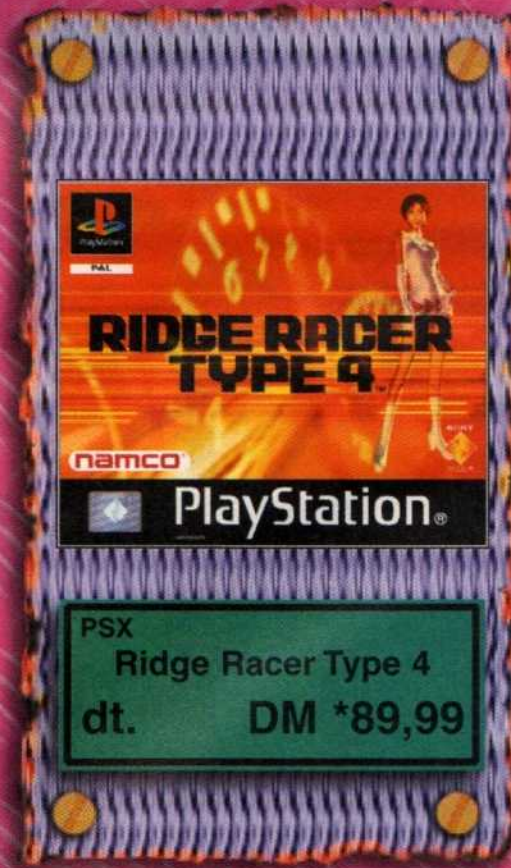
Info



0662 - 44 01 44

Fax 0662 - 44 01 44 14

Österreich: Fa. Gamebusters, fordern Sie ihren kostenlosen Katalog an.



Weitere Artikel auf Anfrage, oder fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an.

Händleranfragen erwünscht. Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Versand: Fa. PLAYCOM,
An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Tel. 0180 / 5 211 220

- Bestellannahme: Mo- Fr. 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr.
- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.

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

-Versandkosten per Post 7,- zzgl. Nachnahme, ab 250,- versandkostenfrei.

-Versandkosten per UPS 9,- zzgl. Nachnahme, ab 350,- versandkostenfrei.

Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



Cheats ...TOP SECRET...TOP SECRET

Alle Cheats
100%
getestet

■ Level Select

Um die komfortable und vor allem zeitsparende Level-Select-Funktion zu aktivieren, geben Sie "GOANYWHERE" als Ihr Paßwort ein. Die Meldung "Korrektes Paßwort" bestätigt die erfolgreiche Eingabe.



■ Unsichtbar

Wollen Sie die Pisten in relativer Sicherheit erkunden, sollten Sie Ihren gewählten Charakter unsichtbar machen. Dies erreichen Sie, indem Sie das Paßwort "DONDACHAOS" eingeben. Anschließend erscheint die Meldung "Korrektes Paßwort" auf Ihrem Bildschirm.

■ Neun Leben

Falls Ihnen die zwei standardmäßigen Reserveleben nicht ausreichen, müssen Sie das Paßwort "DONT-DIONME" eingeben. Beim nächsten Spielstart verfügt Ihr Charakter über satte neun Leben. Auch hier meldet sich die Einblendung "Korrektes Paßwort".



■ Unendlich Jelly Wobble

Wer über einen unendlichen Vorrat an Jelly Wobble verfügen will, sollte das Paßwort "JELLYJELLY" eingeben. Die Bildschirmmeldung "Korrektes Paßwort" sorgt für die Bestätigung.

■ Mehr Power

Um Ihr Hoverdek mit ein wenig mehr Power aufzupeppen, geben Sie den sinnigen Begriff "DEK-POWERUP" als Paßwort ein. Von nun an geht Ihr schwebender Untersatz viel besser ab. Die Meldung "Korrektes Paßwort" bestätigt die Manipulation.

■ Langsames Deck

Ist Ihnen das schwebende Hoverdek möglicherweise ein wenig zu schnell? Dann sollten Sie unbedingt das Paßwort "CLAPPEDOUT" eingeben. Die Wirkung dieses Cheats liegt in der Reduzierung der Hoverdek-Geschwindigkeit. Bei richtiger Eingabe taucht die Meldung "Korrektes Paßwort" auf.

■ Große Charaktere

Um Ihre Gegner durch Ihr äußeres Aussehen zu erschrecken, müssen Sie das Paßwort "INILLIPUT" eingeben.



Dies hat zur Folge, daß die Charaktere im wahrsten Sinne des Wortes über sich hinauswachsen und enorme

Körperausmaße besitzen. "Korrektes Paßwort" bestätigt auch diese Eingabe.

■ Winzige Charaktere

Das genaue Gegenteil – die Verminderung der Körpergröße – erreichen Sie, indem Sie das Paßwort "SIZEOFANANT" eingeben. Auch hier sollte die Bildschirmmeldung "Korrektes Paßwort" auftauchen.



■ Besserer Slide

Damit Sie Ihr Brett noch eleganter um die Kurven steuern können, müssen Sie das Paßwort "GREASEDEK" eingeben. Die Meldung "Korrektes Paßwort" bestätigt die erfolgreiche Eingabe.

■ Geringe Gravitation

Falls Ihnen das Sprungvermögen der beiden süßen Charaktere zu bescheiden ist, müssen Sie kurzerhand die Gravitation manipulieren. Um für eine geringere Anziehungskraft zu sorgen, müssen Sie das Paßwort "WALKONMOON" eingeben. Von nun an sind weitaus coolere Jumps möglich. Die Meldung "Korrektes Paßwort" bürgt für erfolgreiche Eingabe.



■ Verkehrte Welt

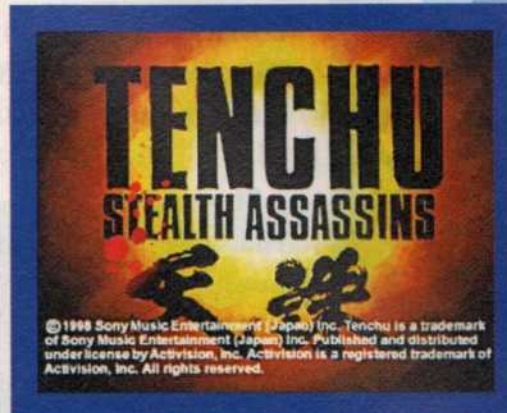
Dieser Cheat ist sinnlos, aber nichtsdestotrotz witzig. Wollen Sie die Kurse auf australische Art und Weise befahren, müssen Sie das Paßwort "TOP-



SYTURVY" eingeben. Auch hier meldet sich die Einblendung "Korrektes Paßwort" zu Wort.

Tenuki

Im Internet tummeln sich gar unzählige Cheats zu Activisions Actionknüller. Das einzige Problem ist aber die Tatsache, daß sich kein einziger dieser Cheats mit der deutschen PAL-Version verträgt. Unsere lange Suche führte allerdings doch noch zum Erfolg, wie der folgende, eminent hilfreiche Cheat beweist.



■ Debug Menü

Freundlicherweise ließen die Entwickler, die an der PAL-Umsetzung des Spiels arbeiteten, das sehr hilf-



Das versteckte Debug-Menü ist ein mächtiges Werkzeug, mit dem Sie Tenuki an Ihre Vorlieben anpassen können.

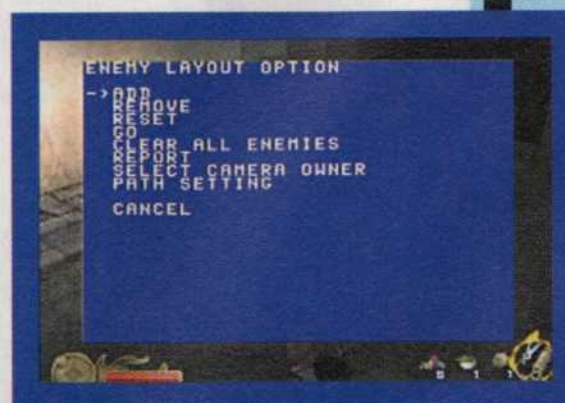
reiche Debug-Menü im Game. Um dieses zu aktivieren, pausieren Sie das Spiel, halten [L1] + [L2] gedrückt und geben die Kombination ↑, ↓, ←, →, ○, ◎, ◐, ◎ ein. Lassen Sie [L1] + [R2] wieder los und drücken Sie [L1] + [R1] + [L2] + [R2]. Nach einer kurzen Ruhepause drücken Sie auf [START] und anschließend [L2] + [R2]. Im nun auftauchenden Debug-Menü dürfen Sie an allerhand Parametern herum-schrauben.

- Layout Enemy

Dieser Menüpunkt erlaubt Ihnen zahlreiche, die Gegner betreffende Manipulationsmöglichkeiten, wie beispielsweise das Hinzufügen bzw. Entfernen bestimmter Feinde, die Auswahl der Kameraposition sowie das rasche Ableben aller vorhandener Gegner.

- Layout Item

Wie es der Name bereits vermuten läßt, dürfen Sie nach Anwahl dieser Option die vorhandenen Items beliebig positionieren. Das





Cheats ...TOP SECRET...TOP SECRET

**Alle Cheats
100%
getestet**

allerwichtigste daran ist aber die Tatsache, daß Sie sich alle im Spiel vorhandenen Waffen und Gegenstände zuschustern dürfen.

– Stage

Hinter dieser Option versteckt sich der beliebte Level-Select. Wollen Sie den aktuellen Ort verlassen, wählen Sie einfach die zu besuchende



Stufe aus der Liste und schon sind Sie im gewünschten Level.

Nachdem Sie das Debug-Menü verlassen haben, reicht ein Druck auf [L2] + [R2], um wieder zurückzukehren.

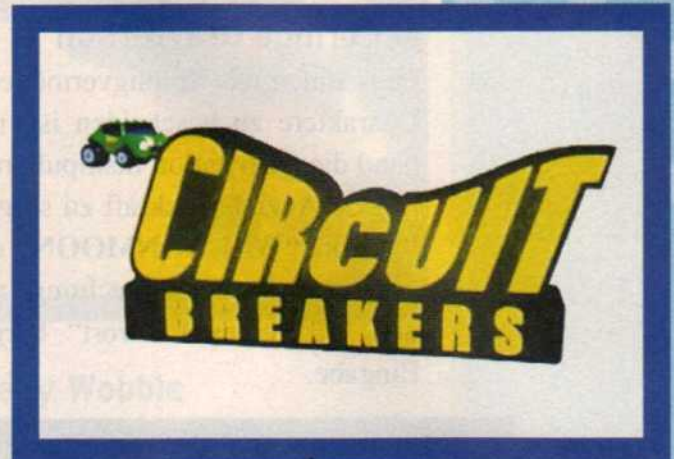


Circuit Breakers

Der rasante Micro-Machines-Verschnitt macht zweifelsohne recht viel Spaß. Falls Sie aber auf der Suche nach dem Besonderen sind, sollten Sie einen der folgenden Tips und Tricks ausprobieren.

■ Alle Kurse

Haben Sie eventuelle Probleme beim Freischalten aller Kurse des Einzelspieler-Modus, müssen Sie die insgesamt 32 Pisten auf andere Art und Weise zugänglich machen: Pausieren Sie das Spiel, markieren Sie "Lautstärke Soundeffekte" im Menü Optionen/Sound und drücken Sie die Tastenkombination [L1] + [L2]. Anschließend verlassen Sie das Rennen. Eine Anzeige informiert Sie nun über "400 % ab-



solviert". Da während der Aktivierung des Cheats keinerlei akustische oder visuelle Bestätigung erfolgt, müssen Sie es möglicherweise öfter ausprobieren.

■ Stärkerer Motor

Um Ihren Gegner im Zwei-Spieler-Modus locker abzuhängen, müssen Sie Ihr Fahrzeug mit einem

P-113 DUAL IMPACT GAMEPAD

- Dual-Analog-/ Dual-Shock-GamePad für Sony PlayStation™
- Zwei eingebaute Motoren für verschieden starke Erschütterungs-Reaktionen
- 16 Funktionstasten
- Drei Spielmodi
- Zwei Daumen-Kontroll-Sticks

unverbindl. Preisempf.

DM 49,99



P-112E MEMORY CARD 2X

- 30 Speicher-Blöcke auf zwei Speicher-Bänken, 256kb physikalischer Speicher ohne Kompression
- Einfaches Umschalten zwischen Speicher-Bänken per Tastendruck
- LED Leuchte informiert jederzeit über die angewählte Speicherbank
- Mit Jewel Case Verpackung, die Platz für zwei weitere Speicher-Karten bietet

unverbindl. Preisempf.

DM 29,99



Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt. Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

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



stärkeren Motor ausrüsten. Dies erledigen Sie, indem Sie bei der Kursauswahl die Tastenkombination $\otimes + \oplus + \Delta + \odot$ drücken. Das Icon eines Motors erscheint zur Bestätigung.

■ Unförmige Karossen

Wollen Sie im Zwei-Spieler-Modus ein wenig Abwechslung ins Spiel bringen, müssen Sie während des Countdown 3, 2, 1, LOS die Tastencombo $\odot + \oplus$ drücken. Haben Sie den richtigen Zeitpunkt erwischt, verwandeln sich beide Fahrzeuge in eine Mischung aus Bohnen und Smarties.



■ Nachtfahrt

Um die Kurse auch in der Dunkelheit zu befahren, drücken Sie während der Streckenauswahl die Tastenfolge $[L1] + [L2] + [R1] + [R2]$. Haben Sie die Kombination richtig eingegeben, erscheint ein Scheinwerfer-Icon.

■ Verkehrte Welt

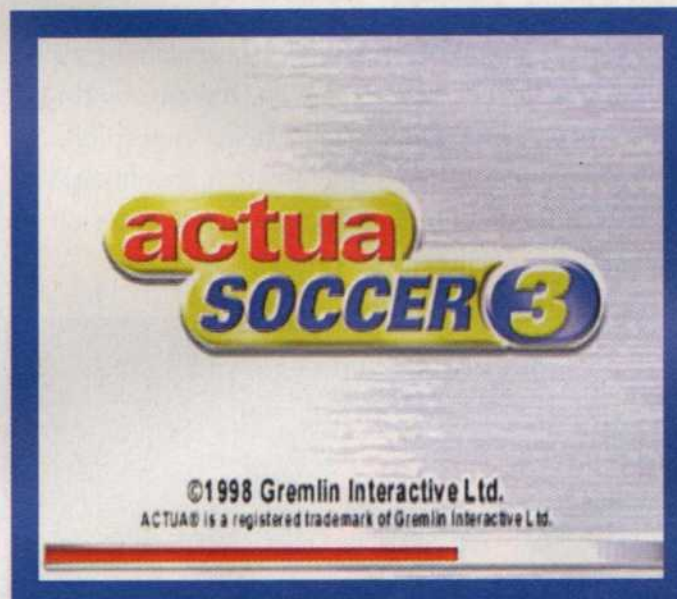
Wie bei *Psybadek* dürfen Sie auch hier die Kurse kopfüber befahren. Um dieses Goodie zu aktivieren, geben Sie im Streckenauswahl-Bildschirm die



Tastencombo $[L2] + [R2] + \otimes + \ominus$ ein. Hat alles geklappt, taucht ein Pfeil-Icon auf.

Actua Soccer 3

Nachdem wir Ihnen in der vergangenen Ausgabe bereits verraten haben, wie Sie an knapp 50 neue Teams kommen, dreht sich nun alles um den beliebten Wasserkopf-Cheat sowie Alan Shearers Lieblingsteam.



■ Wasserkopf

Wollen Sie den Spielern riesengroße Köpfe aufsetzen, begeben Sie sich in den Mannschaftseditor und

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



Vertrieb nur über den Fachhandel
Interact Europe · Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-33 · Fax (0 42 87) 12 51-36
www.interact-europe.de



■ Shearers XXX-Team

Akuji the Heartless

Obwohl Crystal Dynamics Überraschungserfolg noch keine zwei Monate alt ist, haben uns findige Leser bereits die wichtigsten Cheats zugespielt. Mit den folgenden Hilfen sollte es auch absoluten Voodoo-Neulingen gelingen, Akuji wieder ins Reich der Lebenden zu bringen.



■ Debug Menü

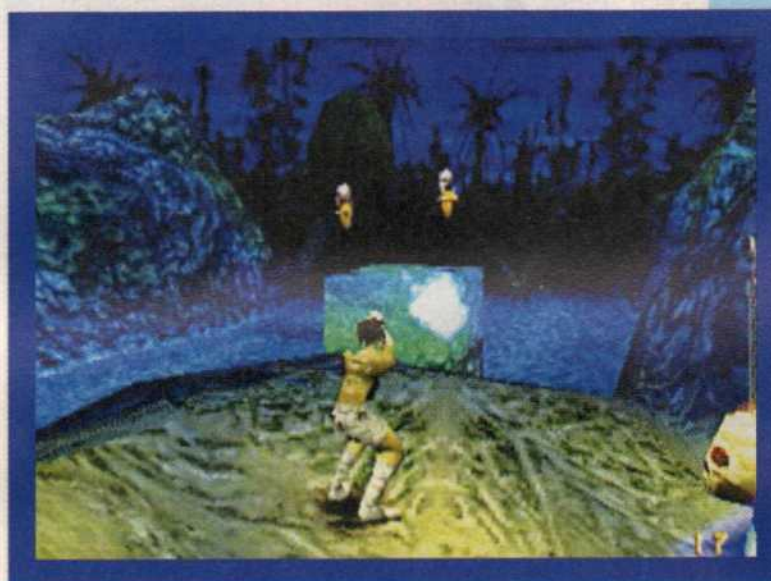
Obwohl dieses Entwickler-Tool nicht so vielfältig ist wie beim oben vorgestellten *Tenchu*, beinhaltet es aber das wichtigste Goodie: die Level-Select-Funktion. Um das versteckte Menü aufzurufen, pausieren Sie das Spiel und geben bei gedrückter Taste [R2] (alternativ [L2]) die Tastencombo      .

☉, ☼, ☿, ♀, ☽, ☾, ein. Bei erfolgreicher Eingabe stöhnt der Protagonist auf, und es erscheint ein neuer Menüpunkt namens – Sie haben es schon geahnt – “Debug Menü“.



■ Unverwundbarkeit

Auch wenn das Debug-Menü keine Unverwundbarkeits-Option beinhaltet, sollten Sie nicht verzagen, da die Rettung in Form eines eigenen Cheats naht. Um Akuji gegen alle äußeren Einflüsse immun werden zu lassen, pausieren Sie das Spiel und geben bei gehaltenem

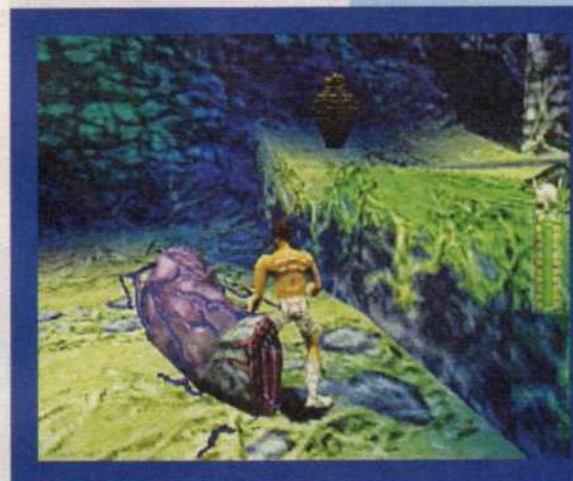


ner Taste **R2** (bzw. **L2**) die Tastenfolge **►, ►, ◄, ◄, ⊗, ⊕, ⊙, ◄** ein. Zur Bestätigung gibt Akuji einen Stöhnlaut von sich.

■ Unendliche Zaubersprüche

Wie das Leben so spielt, gehen Ihnen die durchschlagenden Zaubersprüche just dann aus, wenn Sie

vor einer ganzen Horde
mißmutiger Gegner ste-
hen. Um diese Situation
zu vermeiden, geben
Sie bei gedrückter Taste
L2 (oder **R2**) die Ta-
stenkombination ◀, △,
◀, ◀, ○, ◀, △, ▶, ○,
△, △, ▼ ein.



The Unholy War

Obwohl dieser Action/Strategie-Mix mit Sicherheit nicht zu den Highlights des letzten Jahres zählt, hat der eine oder andere Leser zugegriffen. Falls Sie nun mit dem epischen Kampf der Teknos und Arcanes Probleme haben, müssen Sie einen der folgenden Cheats eingeben.

ACME

the game company

Neo Geo Pocket

Nintendo 64

PlayStation

Dreamcast

Saturn

Anime

Soundtracks

Merchandise

Actionfiguren

Lösungsbücher



0221 - 240 888 000 oder 240 88 03 240 00 89



Turok Actionfigur
Ganon (Zelda) Actionfigur
Lara Croft Actionfiguren
Metal Gear Solid Actionfiguren
Resident Evil Actionfiguren
Tekken 3 Actionfiguren
usw.



Dreamcast jp Incl. Modem.....699,00
Controller.....99,90
Joyboard.....189,90
Lenkpad.....189,90
Keyboard.....139,90
RGB- Kabel Incl. Audio (Exony).....59,90
VMS Memory Card.....69,90
VMS Memory Card Godzilla.....79,90
VMS Memory Card Camera/Mothra.....89,90

Aero Dancing (Combat-Sim - 3/99).....149,90
Blue Stinger (Action Adventure - 3/99).....149,90
Climax Landers (3D-Adventure - 2/99).....149,90
Buggy Heat (Race).....149,90
D2 (Horror Adventure - 3/99).....149,90
Daytona 2 (Race - 3/99).....149,90
Evolution (Rollenspiel).....149,90
Get Bass (Sports) mit Angelcontroller.....249,90
Geist Force (3D-Shooter - 4/99).....149,90

PlayStation + Dual Shock Controller.....249,00
Arcade Joyboard (Namco).....109,90
Controller (Sony) schwarz, weiß.....29,90
Controller Dual-Shock (Sony) grau.....59,90
Controller Dual-Shock (Sony) schwarz, weiß.....59,90
Controller Dual-Shock (Sony) grün, blau.....59,90
Controller Digi-Dual-Shock (Hot) blaue/grün/klar.....39,90
Controller "Beatmania".....109,90
Controller NeGoon.....89,90
CD-Case+Mickey's Wild Adv. oder Hercules.....49,90
Guncon.....89,90
Memory Card 1MEG (EXOM).....19,90
Memory Card 1MEG (Sony).....29,90
Multi Tap (Mehrspieler-Adapter).....69,90
Link-Kabel (verbindet 2 PlayStation).....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
Xploader (Cheat-Cartidge).....99,90

1080° (Snowboarding).....88,-
Bomberman Hero (Action).....99,90
Castlevania 64 (Action).....129,90
Extrême G 1/2 (Race).....77,99,-
Fifa '99 (Sports).....119,90
Multi Racing Championship (Race).....99,90
NBA Hangtime, WGEHockey, Blast C.....49,90
Lamborghini 64 (Race).....88,-
Mission Impossible.....119,90
Tetrisphere (Tüftel).....77,-
Turk 2 (engl. PAL).....129,90
Zelda 64 (Adventure).....109,90
Star Wars Rogue Squadron.....109,90
VRally 64 (Race).....109,90
Wipeout 64 (Race).....139,90

Speichererweiterung 4MB.....69,90
Joypadverlängerung (in Verb. m. Bestellung).....1,00
Memory Card.....9,90
Shaker Pack incl. Memory.....19,90

Monaco GP (Race - 3/99).....149,90
Pen Pen Tri-Celion (Race).....149,90
Power Stone (3D-Fighting - 2/99).....149,90
Red Line Racer (Race).....149,90
Sega Rally 2 (Race).....149,90
Seventh Cross (Adventure).....149,90
Sonic Adventure (3D-Adventure).....149,90
Tetris 4D (Tüftel).....149,90
Virtua Fighter III (3D-Fighting).....149,90
Web Mystery (Adventure).....179,90
White Illumination (Anime-Adventure).....149,90

Ninja (Adventure).....109,90
Parasite Eve us (Adventure).....129,90
Point Blank (Guncon-Party-Shooter).....89,90
Populous: The Beginning (Simulation).....99,90
Premier Manager '99 (Fußball-Manager).....99,90
Pro 18: World Tour Golf (Golf).....99,90
Rally Cross 2 (Racing).....89,90
RC-Shunt-Copter (Helikopter-Simulation).....99,90
Ridge Racer Type 4 (Race).....99,90
Resident Evil (Horror-Adventure).....49,90
Resident Evil D.C. us (Dual Shock).....59,90
Shanghai 3D (Puzzle).....89,90
Soulblade (3D-Fighting).....49,90
Soul Reaver (Adventure).....109,90
Sports Car GT (Race).....99,90
Street Stalker (Fun Sports).....99,90
Spyro the Dragon (3D-Adventure).....99,90
Streetfighter Collection (2D-Fighting).....99,90
Tekken III (3D-Fighting).....99,90
Test Drive 4x4 (Offroad-Race).....99,90
Test Drive 5 (Race).....99,90
Theme Hospital (Simulation).....99,90
Tiger Woods '99 (Sports-Golf).....99,90
Toca 2 (Tourenwagenrennen).....89,90
Tomb Raider III (3D-Adventure).....99,90
Tunguska (Adventure).....99,90
Virus (Action).....99,90
War Zone 2100 (Strategie).....99,90
Wild Arms (Rollenspiel).....89,90
Xenogears us (Rollenspiel).....139,90
X-Games Pro Boarder (Fun Sports).....99,90

Xploader Pro (Cheat Cartidge).....149,90
Urbau (plus) in Verbindung mit Software.....50,00
Urbau-Upgrade (ip/us).....49,90

5th Element (Action).....99,90
A Bugs Life (SD-Jump Run).....99,90
Abes Odyssey (3D-Adventure 1 Teil).....49,90
Abes Exodus (3D-Adventure 2 Teil).....89,90
ACM 1918 (Flight-Sim).....99,90
Actua Tennis (Sports).....99,90
Air Combat 2 (Flight-Action-Sim).....99,90
Apocalypse (3D-Shooter).....99,90
Akuj - The Heartless (Action-Adventure).....99,90
Atlantis (Adventure).....99,90
Azure Dreams (Rollenspiel).....109,90
B-Movie (Shooter).....99,90
Beetle Adventure Racing (Race).....99,90
Blaze & Blade (Rollenspiel).....109,90
Blood Lines (Sports).....89,90
Bomberman World (Action).....89,90
Box Champions (..).....99,90
Brave Fencer Musashi us (Action-RPG).....139,90
Breath of Fire 3 (Rollenspiel).....109,90
Breath of Fire 3 Ltd. Ed. (Drachen 15cm Ph.).....13 9,90
Carnagodon (Shooter).....89,90
Civilisation II (Strategie).....99,90
Colony Wars:Vengeance (Space Combat).....99,90
Croc 2 (Jump Run).....99,90
Crash Bandicoot III (3D-Adventure).....99,90
Constructor (City-Simulation).....99,90
Deep Blue (Adventure).....99,90
Deer Stalker (Action).....99,90
Destiege (Beaten Up).....99,90
Devil Doe (Puzzle).....89,90
Dirt (Race).....99,90
Dogem Arena (Race).....99,90
Dreams (Jump Run).....99,90
Fifa 99 (Sport).....99,90
Flud (Music-Adventure).....89,90

NEO GEO POCKET

NEO GEO POCKET (8 Farben).....149,90
Link-Kabel (verbindet 2 Neo Geo P).....39,90
King of Fighters R-1 (Fighting).....99,90
Neo Geo Cup '98 (Fußball).....89,90
Baseball Stars (Sport).....89,90
Pocket Tennis (Sport).....89,90
Samurai Spirits (Fighting).....99,90
Tsunagetebohn (Puzzle).....89,90

Preislisten auch per computergesteuertem Faxpoolabdruck (kein Faxabdruck) unter: 0221 240 05 33 (anrufen und gewünschte Preisliste anrufen - wird dann zugefaxt) Oder per frankiertem Rückumschlag!

Wir bitten Versandbestellungen zzgl. 60M Nachnahme-Gebühr. Bestellungen für DM 50 werden mit DM 10 Versandkostenzuschlag berechnet! Fernanfragebestellungen werden pauschal mit den enthaltenen Lieferkosten von DM 30,- berechnet! Dual Shock Controller und PlayStation 2 Controller sind separat erhältlich. Es wird keine Haftung für Konkrete Schäden übernommen. Unsere Kundenbestellungen werden nicht organisiert. Schade ist vom Umkarton ausgetauscht. Bitte nicht öffnen! Es gelten unsere AGB.



Animania - das Manga-Magazin.....12,80

Amiga III Vol. 1-3.....je 39,90
Battle Angel Alita (dt).....29,90
Bubblegum Crisis 1-4 (Oml).....je 49,90
Bubble Gum Crisis Hurricane Live 2002/33 je 19,90
Cool Devices Perfect Ed. (Oml).....179,90
Countdown States Vol.1-2 (Oml).....je 59,90
Devil Hunter Yohko 1-2 (Oml).....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 (Oml).....je 29,90
Liv Cat (Oml).....39,90
M.D. Geist Vol.1-2 (Oml).....je 39,90
Modiver Vol.1-3 (dt).....je 39,90
Okami Vol.1 (Oml).....59,90
Evangelion Box (Oml) 1-2.....je 79,90
Raffaello Vol.1-2 (dt).....je 39,90
Plastic Little (Oml).....39,90
Record of Lodoss War 1-4.....je 49,90
Streetfighter II TV Box 3-4.....je 59,90
Streetfighter II Vol. 1-3.....je 49,90
Tekken (Oml).....39,90
The Hakkenden Vol.1-4.....je 49,90

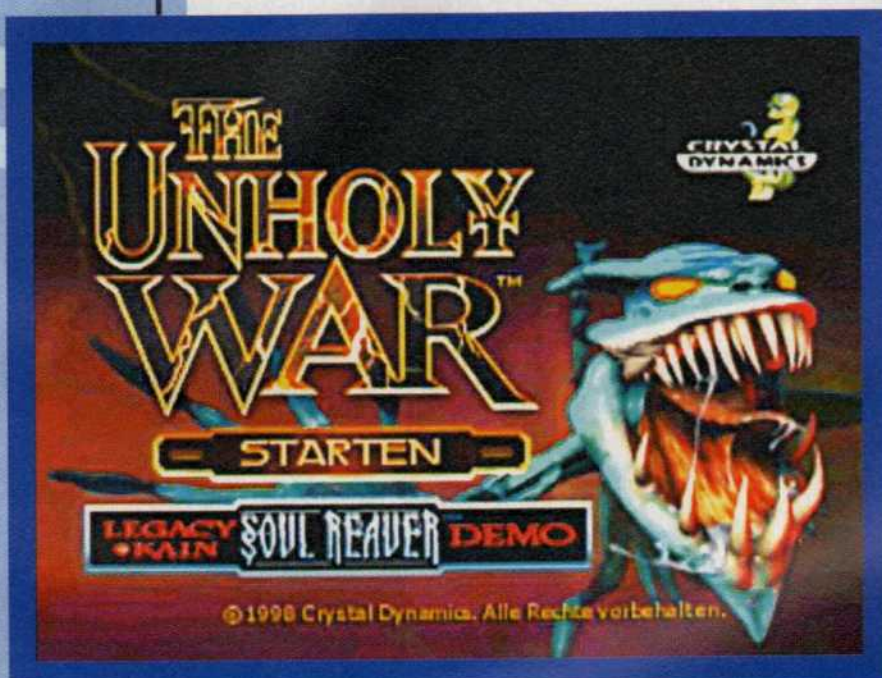


⊗ Cheats ...TOP SECRET...TOP SECRET.

**Alle Cheats
100%
getestet**

■ Alle Kämpfer

Obwohl bereits die Anzahl der standardmäßig vorhandenen Charaktere mit 14 recht hoch ausfällt, warten zwei besonders starke Fighter auf die Freischaltung. Um "Betarazor" und "Megaprana" zu aktivieren, markieren Sie sich im Duell-Modus die Option "Teams" und drücken Sie die Tastenkombination ⊙ + ⊙, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, START, START, START, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙.



■ Alle Karten

Da im Strategie-Modus zunächst nur eine Karte anwählbar ist, sollten Sie ein wenig nachhelfen und alle Schauplätze freischalten. Markieren Sie dazu im Strategie-Modus die Option "Krieg" und geben Sie dann die Tastencombo ⊙ + ⊙, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, START, START, START, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙ + ⊙ ein. Auch hier verrät Ihnen eine Einblendung ("Alle Karten") die erfolgte Freischaltung.

■ Aufrecht

Falls Sie mit den oben aufgeführten Cheats nichts am Hut haben und alles selbst erspielen wollen, ver-



⊙ + ⊙ ein. Die erfolgreiche Eingabe wird durch eine Einblendung ("Alle Spieler") am unteren rechten Bildschirmrand quittiert.

■ Alle Level

Nachdem Sie die Anzahl der Kämpfer auf 16 erhöht haben, sollten Sie auch die vorhandenen Level (sprich Kampfarenen) um zwei erhöhen. Markieren Sie dazu im Duell-Modus die Option "Akzeptieren" und geben Sie anschließend die Tastenfolge ⊙ + ⊙, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, START, START, START, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙ + ⊙ ein. Auch hier meldet Ihnen eine Einblendung ("Alle Level") die erfolgreiche Eingabe.



raten wir Ihnen, wie Sie auf herkömmlichem Wege an die versteckten Charaktere und Level gelangen. Die beiden Zusatzkämpfer ergattern Sie, indem Sie den Duell-Modus auf dem harten Schwierigkeitsgrad sowohl mit den Teknos ("Betarazor") als auch den Arcanes ("Megaprana") durchspielen.

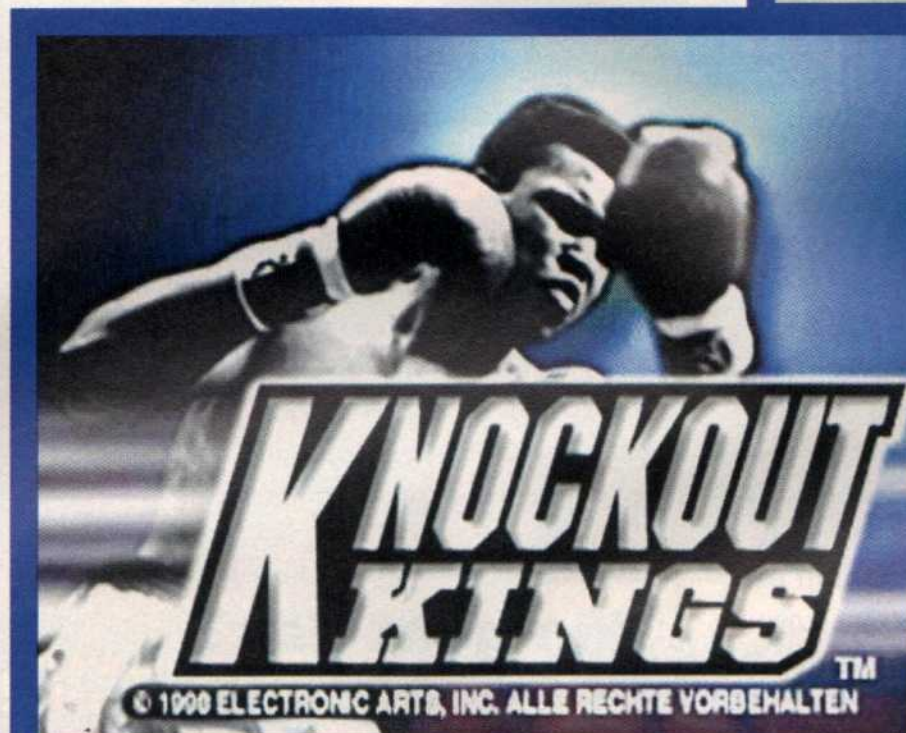
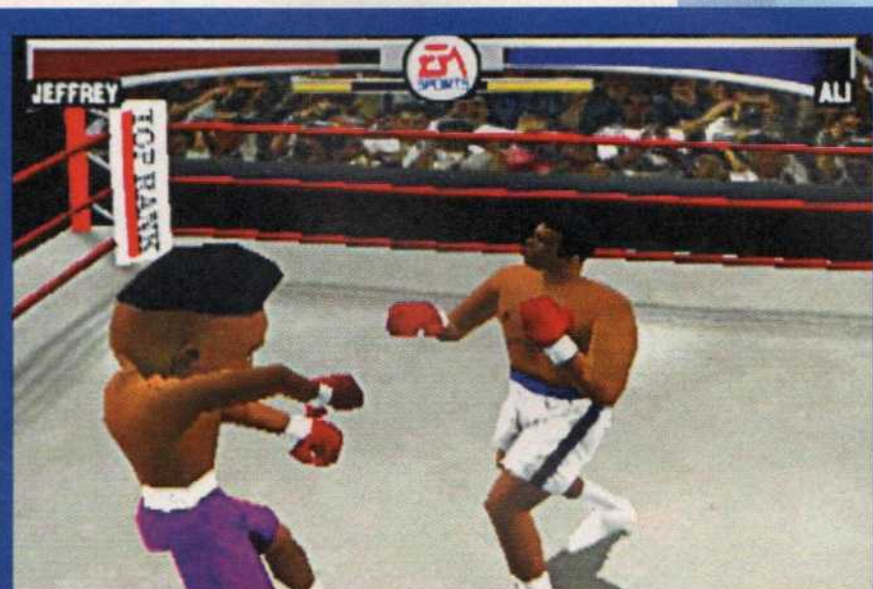
Um die zwei versteckten Kampfarenen freizuschalten, müssen Sie den Duell-Modus auf dem normalen Schwierigkeitsgrad sowohl mit den Teknos ("Menhir Kreis") als auch den Arcanes ("Dunkles Labyrinth") durchspielen.

Box Champions/ Knockout Kings (US)

Obwohl EA Sports' Boxsimulation eine akkurate Umsetzung des Faustkampfes auf dem Bildschirm zaubert, konnten sich die Entwickler zwei spaßige Features nicht verkneifen. Und das gute daran ist

■ Big Head

Und wieder einmal ist es an der Zeit, den Wasserkopfcheat einzusetzen. Wollen Sie Ihrem Charakter eine enorme Birne aufsetzen, drücken Sie im Hauptmenü die Tastenfolge $\odot + \odot$, $\triangle$, $\odot + \odot$, $\odot + \otimes$. Auch hier vernehmen Sie nach jeder Eingabe eine Ringglocke, nach erfolgreicher Durchführung ertönt ein Geräusch.



die Tatsache, daß beide Cheats sowohl bei der PAL- als auch bei der NTSC-Version funktionieren.

■ Der Bär ist los

Falls Sie schon mit allen vorhandenen Boxern gefightet haben, ist es an der Zeit, für Nachschub zu sorgen und in der Haut eines waschechten Bären in den Ring zu steigen. Um diesen Kämpfer zu aktivieren, geben Sie im Hauptmenü die Tastenkombination $\odot + \odot$, $\odot + \triangle$, $\odot + \odot$, $\odot + \otimes$ ein. Bei jeder Eingabe muß eine Ringglocke ertönen, nach erfolgreicher Durchführung hören Sie ein Geräusch. Von diesem Zeitpunkt an ist es egal, welchen Kämpfer Sie anwählen – es erscheint immer ein Bär.

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.



Cheats ...TOP SECRET...TOP SECRET

Alle Cheats
100%
getestet

Metal Gear Solid

WALKTHROUGH

Manche Spiele sind so anspruchsvoll, daß ein durchspielen fast unmöglich ist. Aus diesem Grunde verraten wir Ihnen in loser Reihenfolge komplette Walkthroughs. In dieser Ausgabe verraten wir Ihnen, wie Sie Snake unbeschadet bis in die erste Etage des Nuke-Gebäudes führen.

Aufgrund der Komplexität des Games dreht sich diese Komplettlösung in erster Linie um das rasche Vorwärtsschreiten, die richtige Taktik sowie die Fundorte aller Items. Darüber hinaus verraten wir Ihnen auch einige witzige Features, die Sie unbedingt ausprobieren sollten.

Area 1: Cargo Dock

■ Items: 3 Rationen

In der Startarea drehen zunächst zwei Genomsöldner ihre Runden. Ein dritter taucht auf, sobald der Aufzug unten ankommt. Außerdem sind hier insgesamt drei Rationen versteckt: Hinter der Startposition im Wasser, hinter einer Kiste im Südosten sowie im Nordwesten. Um zum Aufzug zu gelangen, erledigen Sie entweder die beiden Wächter lautlos oder schleichen sich zwischen den Kisten durch. Sollten Sie entdeckt werden, rettet Sie ein Sprung ins Wasser. Ist der Lift da, steigen Sie ein und erfreuen sich an der Zwischensequenz.

Area 2: Heliport

■ Items: 2 Rationen, Socom-Pistole, Chaff- und Stun-Granaten

Nachdem Sie mit allen möglichen Leuten gesprochen haben, müssen Sie einen Weg in die Basis ausbaldorn und nebenbei einige Sachen einstecken. Das ist nicht ganz einfach, da sich hier drei Wächter tummeln und zudem zwei Überwachungskameras sowie zwei Suchscheinwerfer installiert sind.

Falls nötig, holen Sie sich zuerst die Ration, die sich hinter der Aufzugskonstruktion befindet. Eine weitere befindet sich in östlicher Richtung hinter dem dritten Kistenstapel. Sind Sie bereits gut versorgt (Snake kann momentan nur zwei Rationen tragen), schleichen Sie an der zentralen Plattform vorbei und holen sich die Socom von der Ladefläche des Lastwagens. Da Sie schon mal hier sind, gehen Sie weiter südwestlich, schleichen im toten Winkel an der Kamera vorbei und klaben die Blendgranaten auf. Die Chaff-Granaten liegen auf der zentralen

Plattform, die von zwei Suchscheinwerfern beleuchtet wird. Um hier durchzukommen, müssen Sie zu dem Zeitpunkt loslaufen, an dem die Lichtkegel den maximalen Abstand voneinander haben.

Nun stehen Ihnen zwei Wege offen, um in die Basis zu gelangen: Ein Schacht befindet sich nordwestlich vom Lastwagen, der zweite ist über die nordöstliche Treppe zu erreichen. Der erste Weg hat den Vorteil, daß der davor postierte Wächter schläft. Dafür müssen Sie aber für längere Zeit auf die Thermal-Goggles verzichten. Also entscheiden Sie sich für die zweite Möglichkeit, schleichen an der Haupttor-Überwachungskamera vorbei und steigen die Treppe hinauf. Oben verstecken Sie sich vor dem Wächter und kriechen in den Luftschacht, der in der linken der beiden Nischen zu finden ist.

Wie geht das? Überwachungs- kameras

Der komfortabelste Weg, um alle Arten von Überwachungskameras zu übertölpeln, besteht in der Verwendung von Chaff-Granaten. Wollen Sie diese wertvollen Items aber sparen, schleichen Sie vorsichtig in den toten Winkel der Kamera und laufen los, sobald der Blickwinkel günstig ist.

Area 3: Luftschacht

■ Items: Ration

Egal, für welchen der beiden Schächte Sie sich entschieden haben, Sie werden eine Ration finden. Sind Sie durch den oberen Schlitz eingedrungen, folgen Sie einfach dem Weg, um in den Tank Hangar zu gelangen. Am Ende der Röhre erwartet Sie die Ration.

MOUSE....

Unverbind. Preisempf.
29,95 DM



World of **play**
station

Verarbeitung: **Sehr Gut**

RGB KABEL PRO



Unverbind. Preisempf.
19,95 DM

* Erhältlich in verschiedenen Farben

LINK KABEL

Unverbind. Preisempf.
14,95 DM



MEMORY CARDS....setzen Sie alles auf eine Karte

NEXT

XL-Wertung: **Exzellent**

"Während unseres mehrwöchigen Tests gab es keine Schwierigkeiten beim Abspeichern und Laden von Daten"

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

120 Block

Unverbind. Preisempf.
39,95 DM

360 Block

Unverbind. Preisempf.
59,95 DM

1080 Block

Unverbind. Preisempf.
79,95 DM



World of **play**
station

Gesamturteil: **Sehr Gut**

"Die Karten haben ihre sichere Funktionsweise mit den neuesten Spielen mit Bravour bestanden"

Unverbind. Preisempf.
39,95 DM



Unverbind. Preisempf.
29,95 DM



World of **play**
station

"Die Verarbeitung des kleinen Moduls ist vorbildlich und der Preis ok"

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

"Da die Karte nur ca. 10 DM teurer als das Original ist, dafür aber die vierfache Speichergröße bietet, könnt Ihr bedenkenlos zugreifen"

NEU

POWER WING

"ACHTUNG" extreme RUMBEL POWER



Unverbind. Preisempf.
49,95 DM

NEU

DOUBLE SHOCK.... Get More Color!



MEGA F1N
12/98

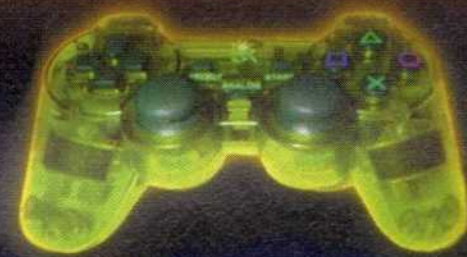
Verarbeitung: **Gut**
Gesamturteil: **Gut**



VIDEO GAMES 1/99



Verarbeitung: **Sehr Gut**
Gesamturteil: **Gut**



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

Unverbind. Preisempf.
39,95 DM

REMOTE STATION....



VIDEO GAMES 1/99

"Damit ist erstmals eine volle Bewegungsfreiheit gewährleistet, da die Übertragung stets einwandfrei funktioniert - eine tolle Sache!"

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

"Im Praxistest arbeitete die 'Station' tadellos auch bei schnellen Action- und Rennspielen konnten wir keine merkliche Zeitverzögerung feststellen"

2/99 MANIAC

Unverbind. Preisempf.
79,95 DM

SUNFLEX

www.GetMoreSun.com



SUNSTORES

Bestell Service 02352/953350

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

Händleranfragen erwünscht: Fax 02352/953280

Exklusiv Vertrieb durch Sunflex Tel: 02352/953350 Fax: 02352/953349

Ladenpreise können abweichen, Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten, Photo & Verpackung 9,90 zzgl NN, Verwendete Logos&Namen sind eingetragene Warenzeichen ihrer Hersteller



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

**Alle Cheats
100%
getestet**

Falls Sie doch den unteren gewählt haben, kriechen Sie an der ersten Abzweigung nach rechts und folgen dem Schacht, um in die nächste Röhre zu kommen. Um aber die Ration einzustecken, kriechen Sie in die linke Röhre.

Area 4: Tank Hangar I

■ **Items: Socom Munition, Chaff-Granaten, Thermal Goggles**

Wie Sie anhand der Befehle und Animationssequenzen erfahren haben, müssen Sie in den Zellentrakt um mit dem DARPA-Chef Donald Anderson Kontakt aufzunehmen.

Sobald Sie den Schacht über die Leiter verlassen haben, müssen Sie auf die Überwachungskamera achten. Bevor Sie aber weitergehen, stecken Sie die Chaff-Granaten ein, die sich hinter der Kiste befinden. Schleichen Sie dann an der Überwachungskamera vorbei und betreten Sie die offene Kammer, die von einer weiteren Kamera überwacht wird. In der hinteren rechten Ecke sind die wichtigen Thermal-Goggles versteckt. Wären Sie durch den unteren Lüftungsschacht in die Basis eingedrungen, wäre diese Tür nur mit einer Level-4-Karte zu öffnen gewesen. Folgen Sie dem Weg, weichen Sie der Kamera aus, die die Treppe nach unten bewacht und sacken Sie die Socom-Munition ein, die hinter der Eisentreppe versteckt ist. Schleichen Sie dann zur Aufzugtüre und betätigen Sie den Schalter. Im Aufzug entscheiden Sie sich für das Stockwerk B1.

Area 5: B1 - Zellentrakt

■ **Items: 2 Rationen, 3 Socom-Magazine, Level-1-Karte**

Folgen Sie dem Gang bis zu dessen Ende und kriechen Sie in die Spalte, um eine Ration zu finden. Anschließend steigen Sie die Leiter hinauf in den Lüftungsschacht. An der ersten Kreuzung führt der linke Weg zur Socom-Munition, geradeaus geht's zur Zelle des Darpa-Chefs. Nach dem Gespräch und der Animationssequenz kriechen Sie unter das Bett, um eine weitere Ration einzustecken. Treten Sie durch die nun offene Zellentür ins Freie und lassen Sie sich von der Zwischensequenz unterhalten.

Im gemeinschaftlichen Kampf gegen die ersten drei Söldner setzen Sie auf die Socom und sammeln alle von den Wächtern verloren Items ein. Nach dem Alarm tauchen drei neue Gegner auf, die aber von dem geheimnisvollen Kollegen erledigt werden. Anschließend werden Sie von einem weiteren Trio angegriffen, den Abschluß bilden drei Wächter, die Handgranaten in den Raum werfen. Weichen Sie aus und erledigen Sie die Fieslinge. Um die Vorräte wieder auf Vordermann zu bringen, betreten Sie die beiden Räume an der linken Seite und stecken je eine Packung Socom-Munition ein. Nach der Animationssequenz gehen Sie in den Aufzug und drücken auf den Schalter B2.

Cool

Blicken Sie durch das Gitter in Meryls Zelle, werden Sie Zeuge ihrer Fitneßübungen. Verlassen Sie nach dieser Animation sofort den Schacht, um ihn erneut zu betreten, führt Meryl eine andere Übung durch. Insgesamt stehen sechs verschiedene Trainingseinheiten auf dem Programm.

Area 6: B2 - Waffenkammer I

■ **Items: 2 C-4, 2 Handgranaten, 2 Socom-Magazine, Blend- und Chaff-Granaten, Famas- und Socom-Munition, C-4 (in Geheimräumen)**

Bevor Sie aus dem Aufzug steigen, sollten Sie das Wärmesichtgerät (Thermal Goggles) aufsetzen, um die drei Falltüren sichtbar zu machen. Allerdings können Sie auch problemlos den ganz linken Gang wählen, sich an der ersten Kreuzung nach rechts wenden und die mittlere Kammer (Sicherheitsstufe Level 1) betreten.

Hier stecken Sie die zwei Packungen C-4-Sprengstoff ein. Kehren Sie zum linken Gang zurück und halten Sie sich nach rechts, um zum untersten Gang zu gelangen. Hier sind momentan nur die beiden letzten Kammern zugänglich: In der mittleren erwartet Sie Socom-Munition, die letzte (Sicherheitsstufe Level 1) beherbergt Handgranaten.

Da Sie schon mal hier sind, untersuchen Sie die Wand in der südwestlichen Ecke des Ganges, um eine frisch – und vor allem schlecht – verputzte Stelle zu erkennen. Bevor Sie aber C-4 einsetzen, sollten Sie noch die beiden Geheimräume freilegen, die sich rechts und links vom Aufzug befinden: In der linken Nische finden Sie Blend- und Chaff-Granaten, in der rechten, die zusätzlich durch zwei Falltüren gesichert ist, wartet Munition für die Famas und die Socom sowie ein Päckchen C-4. Haben Sie alles eingesackt, geht es zurück zur eingangs erwähnten Stelle. Nachdem Sie C-4-Plastiksprengstoff eingesetzt haben, gehen Sie in den Gang hinein.

Wie geht das? Zugangskarten

Die jeweiligen Zugangskarten erhalten Sie entweder nach einem Gespräch oder von verbliebenen Gegnern. Da Ihr Inventar begrenzt ist, führen Sie nur die Karte der höchsten Sicherheitsstufe mit sich.

Area 7: B2 - Geheimes und Revolver Ocelot

■ Items: 3 Socom-Magazine, 1 Ration, 1 C-4, Level-2-Karte

Folgen Sie dem Gang und untersuchen Sie die linke Wand, um eine weitere frisch betonierte Stelle zu entdecken, die Sie natürlich mit C-4 freisprengen. Im nächsten Gang entdecken Sie zwei weitere geheime Durchgänge. Haben Sie beide in die Luft gejagt, entscheiden Sie sich zunächst für den Durchgang an der Stirnseite. Bevor Sie aber eintreten, sollten Sie wissen, daß hier zwei Selbstschußanlagen positioniert sind. Um trotzdem an die Ration und das C-4 zu gelangen, die an den Stirnseiten liegen, werfen Sie eine Chaff-Granate in den Raum. Sobald die schießwütigen Kameras desorientiert sind, laufen Sie in den Gang und sacken die beiden Items ein.

Da nun der Kampf gegen den ersten Sub-Boss Revolver Ocelot bevorsteht, sollten Sie Waffe und Gesundheit auf Vordermann bringen. Ist alles erledigt, steigen Sie durch das zweite Loch in den Raum. Die Taktik ist einfach. Laufen Sie immer im Kreis herum, berühren Sie keinesfalls die Seile und vergeuden Sie keine Munition. Da Ocelot das Nachladen während eines Duells liebt, sollten Sie ihn während dieser Tätigkeit durchlöchern. Nach den zahlreichen Animationssequenzen und dem Gespräch mit Kenneth Baker verlassen Sie den Raum in Richtung Waffenkammer.

Area 8: B2 - Waffenkammer II

■ Items: Famas, 2 Famas-Magazine

Wieder in der Waffenkammer werden Sie bemerken, daß nun drei Wächter patrouillieren. Denken Sie aber auch an die drei Falltüren, die in den drei oberen Bereichen der drei linken Gänge untergebracht sind.

Wie geht das? Laserschranken

Um die häufig vorkommenden Laserschranken sichtbar zu machen, greifen Sie entweder zum Wärmesichtgerät oder setzen die Zigaretten ein.

Da Sie hier schon drei Räume durchsucht haben, müssen Sie in der oberen Reihe in die erste (Sicherheitsstufe Level 5) und dritte Kammer (Sicherheitsstufe Level 3) inspizieren, in der untersten Reihe ist nur die dritte Kammer dran. Und da Sie im unteren Gang stehen, machen Sie sich auf den Weg in die hintere Kammer (Sicherheitsstufe Level 2). Sobald Sie im Raum sind, setzen Sie das Wärmesichtgerät auf (alternativ benutzen Sie die Zigaretten), um die



für

Playstation / N 64 / Dreamcast

Universal Bootchip* !!!

Für alle Playstations m. Anleitung **4,99 DM**

10 Stk = 4,69 DM / 100 Stk = 3,99 DM

* für US, JP-Importe ...usw.

Playst. incl Umbau + DS*

269,99 DM

MB Dualshock

Controller

34,99 DM

MB Turbo Pad

Controller

15,99 DM

Infrarot Pads

1 Paar

59,99 DM

Padverlängerung

DualShock taugl.

7,99 DM

Link Kabel

9,99 DM

RGB Kabel

9,99 DM

RGB Kabel + Audioanschluß

11,99 DM

1 MB Memory Card

unkomprimiert

9,99 DM

2 MB Memory Card

unkomprimiert

19,99 DM

4 MB Memory Card

unkomprimiert

29,99 DM

8 MB Memory Card

Sonderangebot

24,99 DM

24 MB Memory Card

m. LCD-Anzeige

39,99 DM

40 MB Memory Card

m. LCD-Anzeige

49,99 DM

MB Pal Booster

29,99 DM

RF Unit

Antennenanschluß

25,99 DM

MB Multi Player/Tap

4 Spieler Adapter

55,99 DM

MB Scorpion/Panther

Pistole m. Rückschl.

59,99 DM

XPLORDER

Mogelmodul

79,99 DM

XPLORDER Pro

139,99 DM

PSX Mouse

39,99 DM

Lenkrad m. Fußpedalen

mit Rumble

115,99 DM

PSX Spiele:

Jersey Devil

28,99 DM

Azure Dreams.

49,99 DM

Dynasty Warrior

28,99 DM

Batman & Robin

49,99 DM

Grand Theft Auto

45,99 DM

G-Police

49,99 DM

NBA Live 98

45,99 DM

Forsaken

49,99 DM

Gex 3D

45,99 DM

Victory Boxing 2

49,99 DM

Lemminge

45,99 DM

One

49,99 DM

Mickey's Advent.

45,99 DM

Versus

49,99 DM

Worms

45,99 DM

Vigilante 8

49,99 DM

Discworld 1

45,99 DM

Broken Helix

49,99 DM

Discworld 2

45,99 DM

Ghost in the Shell

59,99 DM

Alle aktuellen Spiele ebenfalls lieferbar

Sega Dreamcast:

Dreamcast Grundgerät Jp

699,00 DM

VMS Memory Card

89,99 DM

Pal Converter

69,99 DM

Sega Rally 2

139,99 DM

Pen Pen .

139,99 DM

Virtua Fighter 3 tb

139,99 DM

Sonic Adventures

139,99 DM

Evolution

139,99 DM

fragt nach weiteren Titeln und Zubehör

Tel.: 02171 - 404172

Lahra Soft

Goethestraße 14

51379 Leverkusen

Fax: 02171 404173

Mo - Fr 10.00 - 20.00 Uhr // Sa 10.00 - 16.00 Uhr: Persönliche Bestellannahme
Fordern Sie unsere Kompletliste gegen frankierten Rückumschlag an.
Händleranfragen erwünscht

Lieferung nur gegen Nachnahme
+ Fracht und Verpackung
Bei Annahmeverweigerung
berechnen wir DM 20 pausch.

Kein Ladenverkauf // Nur Versand !!!



Ein Halali auf die Verräterjagd.

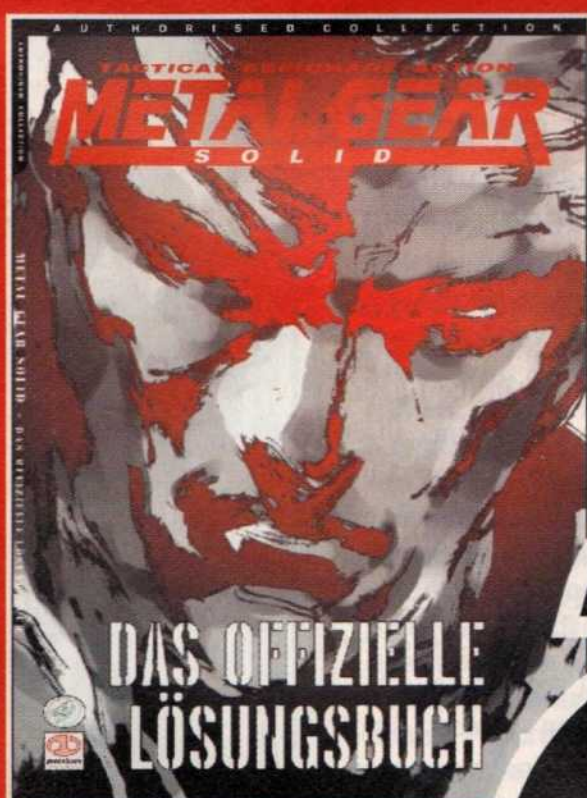


99%



Metal Gear Solid

Ein neuer Maßstab im Action-Adventure-Genre. Tauchen Sie ein, in einen Spionage-Action-Thriller der besonderen Art und lassen Sie sich von der bahnbrechenden Grafik-Engine, die die Grenzen zwischen Film- und Spielwelt verschwimmen läßt, verzaubern.



24.95

**Kauf
Tip**



Das offizielle Lösungs-
buch zu Metal Gear Solid

MediaMarkt

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



Cheats ...TOP SECRET...TOP SECRET

**Alle Cheats
100%
getestet**

beiden Laserschranken sichtbar zu machen und das Famas-Sturmgewehr sowie die zwei Päckchen Famas-Munition einzusacken. Da die beiden anderen Kammern noch nicht zugänglich sind, steigen Sie in den Aufzug und fahren in den Tank-Hangar zurück.

Area 9: Tank Hangar II

■ **Items: Socom-Schalldämpfer, Chaff-Granaten, Kiste A, Minen-detektor, Ration**

Gehen Sie zur linken Türe (Sicherheitsstufe Level 1). Schläft der Wächter, schleichen Sie sich vorbei und sacken den Socom-Schalldämpfer ein. Ist der Gegner wach, erledigen Sie ihn lautlos. Ihr nächster Besuch führt Sie die Treppen hinauf auf die Galerie. Schleichen Sie an der Kamera vorbei, betreten Sie den ersten Raum (Sicherheitsstufe Level 1) und stecken Sie die Chaff-Granaten sowie die Kiste A ein.

Als nächstes besuchen Sie die letzte Kammer (Sicherheitsstufe Level 2), die von der zweiten Überwachungskamera und einem patrouillierenden Soldaten gesichert wird. Hier finden Sie den Minen-detektor und eine Ration. Verlassen Sie den Raum und machen Sie sich auf den Rückweg zum Aufzug. Unterwegs müssen Sie mittels des Codecs Kontakt zu Meryl aufnehmen (Frequenz 140.15), die Ihnen die Türe der Sicherheitsstufe Level 5 öffnet.

Sobald sich die Eisentüre hebt, betreten Sie den Raum und setzen das Wärmesichtgerät auf, um die fünf beweglichen Laserschranken sichtbar zu machen. Wenn Sie einen Laserstrahl berühren, schließt sich die Türe und der Raum wird mit Giftgas vollgepumpt. Seien Sie also sehr vorsichtig. Haben Sie es geschafft, treten Sie durch die Türe (Sicherheitsstufe Level 2) nach draußen.

Cool! Kisten

Die drei Kisten, auf die Sie im Verlauf des Spiels treffen, dienen nicht nur als Versteck, sondern auch als komfortables Transportmittel, mit dem Profis Zeit sparen und so ein besseres Ranking erreichen. Um in den Genuß einer kostenlosen LKW-Fahrt zu kommen, steigen Sie auf die Ladefläche eines Lasters und benutzen diejenige Kiste, deren Aufschrift Ihrem Zielort (Heliport, zweites Schneefeld und Nuke Gebäude) am nächsten kommt.

Area 10: Schneefeld und Panzer

■ **Items: 5 Claymore-Minen (im Schnee versteckt), 3 Rationen, 2 Chaff- und 4 Handgranaten, Level-3-Karte**

Sobald Sie in der Kälte sind, setzen Sie den Minen-

detektor ein, um die im Schnee versteckten Claymore-Minen aufzuspüren. Um diese Minen aufzusammeln, müssen Sie über die Sprengkörper hinwegschleichen. Haben Sie alle fünf Minen eingesackt, sammeln Sie die Ration ein, die hinter dem kleinen, linken Felsen versteckt ist.

Von hier aus schleichen Sie geradeaus, bewundern die Zwischensequenz und warten solange, bis sich der Panzer zeigt. Stehen Sie auf, werfen Sie eine Chaff-Granate und laufen Sie nach Norden. Die Taktik ist sehr einfach: Chaff-Granate einsetzen um die Elektronik zu verwirren, Handgranate auf den Schützenturm werfen und den MG-Salven ausweichen. Falls Ihnen die Munition ausgeht, finden Sie sowohl in der rechten als auch der linken Hälfte des erhöhten Plateaus jeweils zwei Einheiten Handgranaten, eine Packung Chaff-Granaten sowie eine Ration. Ist der Gegner erledigt, geht's weiter zur nördlichen Eisentür.

Wie geht das? Inventar

Nach jedem besiegt Sub-Boss wird zum einen Ihr Inventar aufnahmefähiger, zum anderen wächst die Energieleiste um ein Stück an. Somit sind Sie vor dem Endkampf in allen Bereichen exzellent ausgerüstet.

Area 11: B3 - Nuke-Gebäude

■ **Items: Ration, 2 Famas-Munitionen, Socom-Munition, Handgranaten, Chaff-Granaten**

Laufen Sie zunächst die linke Treppe hoch, um eine Ration einzusacken. Anschließend geht es durch die einen Spalt breit geöffneten Eisentüre in die Lagerhalle. Hier dürfen Sie keinesfalls von Ihrer Schußwaffe Gebrauch machen. Auch eine Entdeckung hat tödliche Folgen, da die tumben Genomsöldner trotz Verbot losballern und so für das Ausströmen von tödlichem Gas verantwortlich sind.

Von Ihrer Startposition aus erblicken Sie einen Lastwagen, an dessen linker und rechter Seite Socom-Munition bzw. Famas-Patronen versteckt sind. In einer Nische rechts von Ihnen befinden sich weitere Famas-Kugeln. Falls Sie diese Items unbedingt benötigen, müssen Sie auf die Überwachungskamera sowie die umherstreifenden Söldner aufpassen. Wer darauf verzichten kann, wendet sich nach links, geht an den Raketen vorbei, sackt die Chaff-Granaten (unter der Eisentreppe) sowie die Handgranaten (gegenüber der Treppe) ein und betritt die Galerie über die Eisenstufen. Sobald es der Wächter zuläßt, laufen Sie zum Aufzug und betätigen den Schalter. Im Lift entscheiden Sie sich für das Stockwerk B1.

Area 12: B1 - Nuke Gebäude

■ Items: Nikita-Raketenwerfer, 2 Nikita-Raketen, Ration, Blendgranaten, Socom- und Famas-Munition

Sobald Sie aus dem Lift treten, treffen Sie auf eine Tür (Sicherheitsstufe Level 3), die in einen Raum führt, in dem sich bis zu drei Wächter herumtreiben. In der rechten Nische finden Sie Blendgranaten, der einzige momentan zugängliche Raum (Sicherheitsstufe Level 3) liegt gleich daneben.

Hier stecken Sie den Nikita-Raketenwerfer sowie die passenden Raketen ein und verlassen fröhlich den Raum. Die beiden weiteren Items Famas-Patronen und Socom-Munition stecken unter dem zentralen Schreibtisch bzw. vor dem gegenüberliegenden Treppenaufgang. Diese sollten Sie sich in keinem Fall entgehen lassen.

Sollten Sie dabei entdeckt werden, verlassen Sie das Zimmer, halten sich links und biegen dann in den rechten Gang ein. Hier sind Sie vorerst in Sicherheit. Ganz Mutige werfen vor der erneuten Aufzugsfahrt noch einen Blick in den letzten zugänglichen Raum – die Toilette –, um noch eine Ration einzustecken.

Aber Vorsicht! Zumeist geht hier ein Genomsöldner seinem Geschäft nach, der Ihnen sicherlich nicht freundlich gesonnen ist.

Wie geht das? Alarm

Sobald Sie das im Radar grün dargestellte Sichtfeld eines Genomsöldners kreuzen, wird Alarm ausgelöst und die Radaranzeige deaktiviert. Ihre primäre Aufgabe besteht nun in der Suche nach einem guten Versteck, das Sie solange beherbergt, bis der Alarmzustand beendet ist. Aus diesem Grund sollten Sie sich nach dem Betreten eines Raumes genau umsehen, um sich eventuelle Verstecke genau einzuprägen. Ist die Alarmbereitschaft der Söldner am Abflauen (Timer läuft rückwärts), reicht es aus, sich unter Panzern bzw. Lastwägen zu verstecken oder die mitgeführten Kisten einzusetzen.

In der nächsten Ausgabe verraten wir Ihnen, wie Sie mit dem Ninja fertig werden, was es mit dem kleinen Hund auf sich hat und warum der Ketchup-Trick nicht immer funktioniert.



GAMERS POINT

Videospiele & Multimedia, ... wo sonst!

Zubehör ohne Ende

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

Aktuelle Preislisen
per FAX

Lösungsbücher
ab 9,85 DM

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

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



Videos		Neuheiten	
Dreamcast		PlayStation	
Konsole	699,95	Joypad An. DS Cyber	44,95
Joypad Original	69,95	Joypad An. DS Game	39,95
Joystick Arcade	159,95	Joypad An. DS TM	64,95
Lenkrad Original	154,95	Joypad Digital Plus	19,95
VMS - Godzilla	79,95	Joypad Glove	104,95
Blue Stinger	149,95	Lenkrad GAMESTER	134,95
Evolution	154,95	Lenkrad JORDAN V2	134,95
Godzilla Generations	159,95	Lenkrad Mad Catz	129,95
Incoming	159,95	Lenkr. Race Pro TM	164,95
Pen Pen Triathlon	159,95	Len. Top Drive PLUS	149,95
Sega Rally 2	139,95	Len. Top Drive Wheel	139,95
Senngoku Turbo	169,95	Mouse blaze	44,95
Seventh Cross	159,95	PSX Disk Station	24,95
Sonic Adventure	154,95	PSX Space Station	44,95
Tetris 4 D	144,95	PlayStation	
Virtua Fighter 3tb	149,95	A Bugs Life	89,95
		Actua NHL Hockey 99	89,95
		Akuji - The Heartless	99,95
		Bust-a-Move 4	69,95
		Carmageddon	84,95
		C. Honda Superbike	89,95
		Centipede	89,95
		Civilization 2	94,95
		Cool Boarders 2	44,95
		Crash Bandicoot 2	44,95
		Driver	99,95
		Global Domination	89,95
		G-Police	44,95
		GTA - London	44,95
		Granstream Saga	84,95
		Kensei Sacred Fist	89,95
		KKND 2 Krossfire	*
		Metal Gear Solid	99,95
		M.G. Solid Premium	159,95
		Moto Racer	44,95
		NBA Pro 99	*
		Need for Speed 4	89,95
		NHL Pro 99	*
		Pool Hustler	*
		Populous-Beginning	89,95
		Pro 18 W. Tour Golf	89,95
		Retro Force	89,95
		Rollcage	89,95
		ShaoLin	*
		Silent Hill	*
		Sports Car GT	89,95
		Street Skater	89,95
		Suikoden 2	*
		Swing	79,95
		Total Driving	*
		Wing Over 2	89,95
		X Games Pro Boarder	94,95

VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM !!!

Top 20 - Extreme

PSX		PSX	
1. Premier Manager 99	89,95	11. Tekken 3	89,95
2. WCW vs. NWO - Thunder	89,95	12. Gran Turismo	89,95
3. Tiger Woods 99	89,95	13. Moto Racer 2	89,95
4. Box Champions	89,95	14. Need for Speed 3	89,95
5. Devil Dice	79,95	15. Tenchu - Stealth Assassins	94,95
6. NBA Live 99	89,95	16. Tomb Raider 3	99,95
7. Toca 2	89,95	17. Wild Arms	79,95
8. Fifa 99	89,95	18. Crash Bandicoot 3 - Warped	89,95
9. Actua Pool	89,95	19. Music	89,95
10. Colony Wars 2 - Vengeance	89,95	20. Breath of Fire 3	99,95

Angebote Spieleberater zu den meisten Games, ab 9,85 DM

PlayStation		Wipeout 2097		Porsche Challenge	
Bug Riders	39,85	Destruction Derby 2	44,95	Destruction Derby 1	49,85
Unholy War	39,95	Gex 2 - Enter Gecko	44,95	Tekken 2	49,85
Projekt X2	39,95	Forsaken	44,95	Crash Bandicoot 1	49,85
Worms	44,85	Rayman	44,95	NHL Breakaway 98	49,95
Rock & Roll Racing 2	44,95	Croc: Legend Gobbos	44,95	Warhawk	49,95
Contra 3D	44,95	Micro Machines V3	44,95	Golden Goal 98	49,95
Chronicles o.t. Sword	44,95	Hercules	44,95	Overblood 2	49,95
Casper	44,95	Wipeout	44,95	Warhammer 2 - Omen	49,95
Int. Track & Field	44,95	Grand Theft Auto	44,95	Futire Cop - LAPD	49,95
Krazy Ivan	44,95	Mickeys Wild Adv.	44,95	Diablo	49,95
Lost Vikings 2	44,95	Formel 1 '95	44,95	Soul Blade	49,95
Overboard!	44,95	V-Rally	44,95	Oddworld - Oddyssee	49,95
Ridge Racer Revolu.	44,95	TOCA Tour. Car Ch.	44,95	Frankreich 98 - WM	49,95
X-Men:Children Atom	44,95	C&C 1: Tiberiumkonf.	44,95	Resident Evil	49,95
Warhammer 1	44,95	Lemmings	44,95	Bio Freaks	54,95
Test Drive 4	44,95	Tomb Raider 1 TM	44,95	Batman & Robin	59,95
Jurassic Park - LW	44,95	Motor Mash	49,85	Wild 9's	59,95
		Air Combat	49,85	Snowracer 98	64,95

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 (ntsc/pal) - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit. Alle Preisangaben in DM.

Karlsruhe (ca. 300m²)	Oberhausen (ca. 200m²)	MARS, JUPITER
ZENTRALE	Havensteinstr. 46 - 48	DEMNÄCHST
Kriegsstr. 27 - 29	46045 Oberhausen	AUCH IN IHRER
76133 Karlsruhe	0208 - 20518 - 33/44	DNÄHEIT

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



Cheats ...TOP SECRET...TOP SECRET

Alle Cheats
100%
getestet

Es war einmal...

SEI
D
O
L
D

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 dieser Ausgabe lassen wir den Rennspiel-Veteranen *Ridge Racer Revolution* wieder aufleben.

Ridge Racer Revolution

Mit *Ridge Racer Type 4* steht ein potentieller Megaracer in den Startlöchern. Doch auch die Vorgänger begeisterten die PlayStation-Fans. Grund genug, um Ihnen alles über den zweiten Vertreter der Ridge-Racer-Reihe zu verraten.

■ Megalaser

Um während des Ladevorgangs alle angreifenden Raumschiffe abzuballern, müssen Sie sich kräftig ins Zeug legen. Weitaus einfacher geht es aber mit dem Megalaser, den Sie mit der etwas anspruchsvollen Tastenkombination **[LI] + [RI] + [SELECT] + [O] + [X]** aktivieren.

■ Buggies

Falls Ihnen die standardmäßigen Automobile zu langweilig sind, sollten Sie kurzerhand ein Buggy-Rennen veranstalten. Hierzu müssen Sie alle angreifenden Raumschiffe vernichten – und zwar mit genau 40 Schüssen. Mit dem Megalaser ist dies aber kein Problem.

■ Mehr Autos

Neben den vier Standardkarren warten acht weitere Automobile auf Sie. Um diese – relativ – problemlos zu ergattern, müssen Sie alle angreifenden Galaga-Raumschiffe zerstören. Ein perfekter Score ist allerdings nicht nötig. Um aber nicht mit Buggies zu fahren, sollten Sie sich den Megalaser-Cheat verkneifen.

■ Zoom und Spiegel

Um während eines Rennens in der In-Car-Perspektive den Rückspiegel ein- bzw. auszublenden, pausieren Sie das Spiel und drücken die Tasten **[O] + [LI]** bzw. **[RI]**. Doch auch alle Fahrer die die Verfolgungskamera bevorzugen, dürfen ein wenig manipulieren: Pausieren Sie das Spiel und geben Sie die Tastencombo **[O] + [LI]** bzw. **[RI]** ein, um den Zoomfaktor zu verstellen. Mit **[LI] + [RI]** schalten Sie die Standardansicht wieder her.

■ Spot an!

Wollen Sie den Spot, der das Hauptmenü beleuchtet, über den Bildschirm bewegen, halten Sie **[LI] + [RI]** gedrückt und manipulieren den Lichtkegel mit den Richtungstasten. Ein Druck auf **[O]** vergrößert den Kegel, mit **[X]** wird er kleiner.

■ Drift

Neben den drei standardmäßigen Spielmodi, wartet noch eine versteckte Spielvariante auf Sie: Der Drift-Wettbewerb. Um dieses spaßige Feature zu aktivieren, entscheiden Sie sich zunächst für ein Time-Trial-Rennen und platzieren den Cursor auf "Start". Drücken Sie nun **[O] + [X]**, um den neuen Modus zu starten.

Im Spiel werden Sie durch die Einblendung "Spinning Point" auf Driftmöglichkeiten hingewiesen. Je spektakulärer Ihre Drehungen sind, desto mehr Punkte werden Ihnen gutgeschrieben.



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
APOCALYPSE	KD	79,90
ASTERIX (02/99)	KD	85,90
ATLANTIS (CRYO)	KD	89,90
B-MOVIE	DA	89,90
BIG AIR (02/99)	KD	89,90
BLAZE & BLADE	KD	89,90
BOX CHAMPIONS (KNOCKOUT KINGS)	KD	89,90
BUGS BUNNY AUF ZEITREISE	KD	89,90
C3 RACING	DA	84,90
CENTPEDE	KD	84,90
COLIN MCRAE RALLY	DA	89,90
COLIN MCRAE + LENKRAD + PEDALE	KD	199,90
COLONY WARS: VENGEANCE	DA	89,90
COMMAND & CONQUER: GEGENSCHLAG	KD	89,90
CONSTRUCTOR INCL. MEMORY CARD	KD	89,90
COOL BOARDERS 3	DA	89,90
CRASH BANDICOOT 3: WARPED	KD	84,90
DODGEM ARENA	DA	84,90
DREAMS	KD	89,90
FIFA 99	KD	84,90
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	DA	89,90
GRAN TURISMO	KD	89,90
HUGO	KD	89,90
INT. SUPERSTAR SOCCER 98	KD	89,90
LE MANS 24 (02/99)	DA	89,90
LEGEND	DA	79,90
LIBERO GRANDE	KD	89,90
MEDIEVIL	DA	89,90
MEGAMAN X4	DA	85,90
MEGAMAN LEGENDS (02/99)	KD	85,90
MOTO RACER 2	KD	89,90
MOTO RACER 2 + DUAL SHOCK PAD	KD	129,90
MUSIC - MUSIC MAKER FÜR PSX	KD	89,90
NASCAR '99	KD	89,90
NBA LIVE 99	KD	89,90
NEED FOR SPEED 4 (03/99)	KD	85,90
NHL 99	KD	89,90
NINJA	DA	89,90
O.D.T.	KD	86,90
ODDWORLD: ABE'S EXODUS	KD	89,90
PRO PINBALL - BIG RACE USA	DA	89,90
PSYBADEK	DA	84,90
RACING SIMULATION 2 (03/99)	KD	85,90
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	KD	79,90
RIVAL SCHOOLS	DA	89,90
ROGUE TRIP	DA	89,90
SENSIBLE SOCCER 2000	KD	79,90
SMALL SOLDIERS	KD	89,90
SPYRO THE DRAGON	KD	89,90
STREETFIGHTER COLLECTION	KD	85,90
TENCHU - STEALTH ASSASSINS	DA	89,90
TEST DRIVE 4X4	KD	89,90
TEST DRIVE 5	KD	89,90
TOCA 2	KD	89,90
TOCA 2 INCL. RUMBLE WHEEL	KD	219,90
TOMB RAIDER 3	KD	94,90
V-RALLY 2 (03/99)	KD	89,90
VIRUS (CRYO)	KD	89,90
VR BASEBALL 99	DA	79,90
WING OVER 2 (02/99)	DA	85,90

GAMES DES MONATS



Akujji the Heartless (03/99)



Populous 3 (03/99)



Metal Gear Solid (02/99)



Soul Reaver (03/99)



Sports Car GT (02/99)



Tai Fu (03/99)



Civilization 22 (03/99)



Bust-a-Move 4 (02/99)



Breath of Fire 3



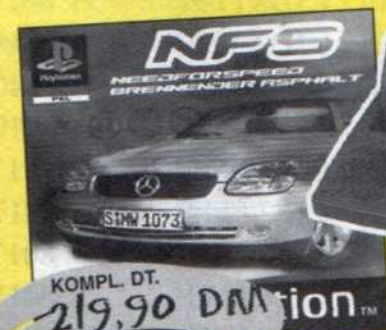
Warzone 2100 (02/99)

!!! SONDERPREISE !!!

C&C 1: TIBERIUMKONFLIKT	KD	44,90
CROC	KD	44,90
DARK OMEN (WARHAMMER)	KD	44,90
DIABLO	KD	44,90
FORSAKEN	KD	39,90
GEX 3D: ENTER THE GECKO	DA	44,90
GRAND THEFT AUTO	KD	44,90
HERCULES PLATINUM	KD	44,90
LEMMINGS & OHNO MORE LEMMINGS	KD	44,90
ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE	KD	44,90
PANDEMONIUM PLATINUM	DA	44,90
PITFALL 3D	KD	49,90
RAYMAN PLATINUM	DA	44,90
RESIDENT EVIL PLATINUM	DA	44,90
SKULL MONKEYS	KD	44,90
SOUL BLADE	DA	44,90
TOCA - TOURING CAR	KD	44,90
TOMB RAIDER 1	KD	44,90
V-RALLY	KD	44,90
VERGESSENE WELT	KD	44,90
VIGILANTE 8	DA	49,90

ACCESSORIES

DUAL SHOCK CONTROLLER	DA	55,90
GAMEBUSTER CHEAT-MODUL	DA	79,90
GAMESTER "RUMBLE" LENKRAD	DA	149,90
INFRAROT PADS (2 STCK.)	DA	59,90
MEMORY CARD 16 MEG	DA	59,90
PSX JOYPAD TRANSP./GRAU/SCHW.	DA	24,90
RGB SCART KABEL	DA	19,90
SCORPION LIGHT GUN	DA	69,90
X-PLORDER CHEAT CARTRIDGE	DA	79,90



Need for Speed 4 incl. Rumble-Lenkrad + Pedale (03/99)



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 Gröbenzell

Telefon: 08142-59640
Telefax: 08142-54654

Bestellannahme:

Mo.-Do.: 900 - 1800 Uhr
Freitag: 900 - 1700 Uhr
Samstag: 900 - 1300 Uhr

Unser gesamtes Sortiment für CD-ROM, N64™, PSX™, DVD™ und Zubehör finden Sie in unserem Online-Shop unter
<http://www.wial.de>

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 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. 34

Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 19⁰⁰ Uhr, Sa. 9⁰⁰ - 14⁰⁰ Uhr





GAMEBUSTER/ X-PLORER-CODES

Die richtige Kombination

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

Auch diesmal stammt die Codesammlung 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.

Devil Dice

■ Trial Modus

Maximale Punktzahl (Spieler 1):

8017 C6BE FFFF

■ War Modus

Unendlich Energie (Spieler 1): 8017 C6B8 0063
Wenig Energie (Spieler 1): 8017 C6B8 0001
Unendlich Energie (Spieler 2): 8017 E8B4 0063
Wenig Energie (Spieler 1): 8017 E8B4 0001
Unendlich Energie (Spieler 3): 8018 0AB0 0063
Wenig Energie (Spieler 1): 8018 0AB0 0001
Unendlich Energie (Spieler 4): 8018 2CAC 0063
Wenig Energie (Spieler 1): 8018 2CAC 0001
Unendlich Energie (Spieler 5): 8018 4EA8 0063
Wenig Energie (Spieler 1): 8018 4EA8 0001

■ Puzzle Modus

Unendlich viele Versuche: 800E B8C0 2400

Level mit Auszeichnung beendet:

1: 8017 C158 FFFF	8017 C176 FFFF
8017 C15A FFFF	9: 8017 C178 FFFF
2: 8017 C15C FFFF	8017 C17A FFFF
8017 C15E FFFF	10: 8017 C17C FFFF
3: 8017 C160 FFFF	8017 C17E FFFF
8017 C162 FFFF	11: 8017 C180 FFFF
4: 8017 C164 FFFF	8017 C182 FFFF
8017 C166 FFFF	12: 8017 C184 FFFF
5: 8017 C168 FFFF	8017 C186 FFFF
8017 C16A FFFF	13: 8017 C188 FFFF
6: 8017 C16C FFFF	8017 C18A FFFF
8017 C16E FFFF	14: 8017 C18C FFFF
7: 8017 C170 FFFF	8017 C18E FFFF
8017 C172 FFFF	15: 8017 C190 FFFF
8: 8017 C174 FFFF	8017 C192 FFFF

16: 8017 C194 FFFF	38: 8017 C1EC FFFF
8017 C196 FFFF	8017 C1EE FFFF
17: 8017 C198 FFFF	39: 8017 C1F0 FFFF
8017 C19A FFFF	8017 C1F2 FFFF
18: 8017 C19C FFFF	40: 8017 C1F4 FFFF
8017 C19E FFFF	8017 C1F6 FFFF
19: 8017 C1A0 FFFF	41: 8017 C1F8 FFFF
8017 C1A2 FFFF	8017 C1FA FFFF
20: 8017 C1A4 FFFF	42: 8017 C1FC FFFF
8017 C1A6 FFFF	8017 C1FE FFFF
21: 8017 C1A8 FFFF	43: 8017 C200 FFFF
8017 C1AA FFFF	8017 C202 FFFF
22: 8017 C1AC FFFF	44: 8017 C204 FFFF
8017 C1AE FFFF	8017 C206 FFFF
23: 8017 C1B0 FFFF	45: 8017 C208 FFFF
8017 C1B2 FFFF	8017 C20A FFFF
24: 8017 C1B4 FFFF	46: 8017 C20C FFFF
8017 C1B6 FFFF	8017 C20E FFFF
25: 8017 C1B8 FFFF	47: 8017 C210 FFFF
8017 C1BA FFFF	8017 C212 FFFF
26: 8017 C1BC FFFF	48: 8017 C214 FFFF
8017 C1BE FFFF	8017 C216 FFFF
27: 8017 C1C0 FFFF	49: 8017 C218 FFFF
8017 C1C2 FFFF	8017 C21A FFFF
28: 8017 C1C4 FFFF	50: 8017 C21C FFFF
8017 C1C6 FFFF	8017 C21E FFFF
29: 8017 C1C8 FFFF	51: 8017 C220 FFFF
8017 C1CA FFFF	8017 C222 FFFF
30: 8017 C1CC FFFF	52: 8017 C224 FFFF
8017 C1CE FFFF	8017 C226 FFFF
31: 8017 C1D0 FFFF	53: 8017 C228 FFFF
8017 C1D2 FFFF	8017 C22A FFFF
32: 8017 C1D4 FFFF	54: 8017 C22C FFFF
8017 C1D6 FFFF	8017 C22E FFFF
33: 8017 C1D8 FFFF	55: 8017 C230 FFFF
8017 C1DA FFFF	8017 C232 FFFF
34: 8017 C1DC FFFF	56: 8017 C234 FFFF
8017 C1DE FFFF	8017 C236 FFFF
35: 8017 C1E0 FFFF	57: 8017 C238 FFFF
8017 C1E2 FFFF	8017 C23A FFFF
36: 8017 C1E4 FFFF	58: 8017 C23C FFFF
8017 C1E6 FFFF	8017 C23E FFFF
37: 8017 C1E8 FFFF	59: 8017 C240 FFFF
8017 C1EA FFFF	8017 C242 FFFF

TOP SECRET...TOP SEC

60: 8017 C244 FFFF
8017 C246 FFFF
61: 8017 C248 FFFF
8017 C24A FFFF
62: 8017 C24C FFFF
8017 C24E FFFF
63: 8017 C250 FFFF
8017 C252 FFFF
64: 8017 C254 FFFF
8017 C256 FFFF
65: 8017 C258 FFFF
8017 C25A FFFF
66: 8017 C25C FFFF
8017 C25E FFFF
67: 8017 C260 FFFF
8017 C262 FFFF
68: 8017 C264 FFFF
8017 C266 FFFF
69: 8017 C268 FFFF
8017 C26A FFFF
70: 8017 C26C FFFF
8017 C26E FFFF
71: 8017 C270 FFFF
8017 C272 FFFF
72: 8017 C274 FFFF
8017 C276 FFFF
73: 8017 C278 FFFF
8017 C27A FFFF
74: 8017 C27C FFFF
8017 C27E FFFF
75: 8017 C280 FFFF
8017 C282 FFFF
76: 8017 C284 FFFF
8017 C286 FFFF
77: 8017 C288 FFFF
8017 C28A FFFF
78: 8017 C28C FFFF
8017 C28E FFFF
79: 8017 C290 FFFF
8017 C292 FFFF
80: 8017 C294 FFFF
8017 C296 FFFF
81: 8017 C298 FFFF
8017 C29A FFFF
82: 8017 C29C FFFF
8017 C29E FFFF
83: 8017 C2A0 FFFF
8017 C2A2 FFFF
84: 8017 C2A4 FFFF
8017 C2A6 FFFF
85: 8017 C2A8 FFFF
8017 C2AA FFFF
86: 8017 C2AC FFFF
8017 C2AE FFFF
87: 8017 C2B0 FFFF
8017 C2B2 FFFF
88: 8017 C2B4 FFFF
8017 C2B6 FFFF
89: 8017 C2B8 FFFF

8017 C2BA FFFF
90: 8017 C2BC FFFF
8017 C2BE FFFF
91: 8017 C2C0 FFFF
8017 C2C2 FFFF
92: 8017 C2C4 FFFF
8017 C2C6 FFFF
93: 8017 C2C8 FFFF
8017 C2CA FFFF
94: 8017 C2CC FFFF
8017 C2CE FFFF
95: 8017 C2D0 FFFF
8017 C2D2 FFFF
96: 8017 C2D4 FFFF
8017 C2D6 FFFF
97: 8017 C2D8 FFFF
8017 C2DA FFFF
98: 8017 C2DC FFFF
8017 C2DE FFFF
99: 8017 C2E0 FFFF
8017 C2E2 FFFF
100: 8017 C2E4 FFFF
8017 C2E6 FFFF

■ Galerie

Bild 1: 801357E8 0001
Bild 2: 801357EC 0001
Bild 3: 801357F0 0001
Bild 4: 801357F4 0001
Bild 5: 801357F8 0001
Bild 6: 801357FC 0001
Bild 7: 80135800 0001
Bild 8: 80135804 0001
Bild 9: 80135808 0001
Bild 10: 8013580C 0001
Bild 11: 80135810 0001
Bild 12: 80135814 0001
Bild 13: 80135818 0001
Bild 14: 8013581C 0001
Bild 15: 80135820 0001

Eliminator

■ Allgemeines

Unendlich viel Zeit:
800F 3BBC 3FFF
Unendlich viele Leben:
300F 3B91 0063
Unendlich viel Gesundheit:
8011 3A7A 0190
Sie sind unsichtbar:
300F 3B94 0063
Unendlich viele Doppelraketen:
300F 484F 0063
Unendlich viele Raketen:
300F 4850 0063
Unendlich viele Stinger-Raketen:
300F 4853 0063

Joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

VERSAND & INFO TELEFON
Aachener Str. 1004, 50858 Köln
Tel: 0221/94861050 Fax: 0221/94861022
Internet Supershop: www.joysoft.de

überall hier finden Sie unsere Partner, die "Autorisierten JOYSOFT POINTS"

08280 Aue	DOWNTOWN BEI BUCHER WALTHER	Schneebergerstrasse 19	☎ 03771/72 13 13
27568 Bremerhaven	HIGHSCORE!	Bürgerm.-Smidt-Strasse 92	☎ 0471/419 17 70
35390 Giessen	GAMESHOP	Katharinengasse 21	☎ 0641/79 17 94
38259 Salzgitter	BALI COMPUTER	Vorsalzer Strasse 18	☎ 05341/30 14 00
38364 Schöningen	DNE JOY & GAME	Markt 17a	☎ 05352/90 98 67
40211 Düsseldorf	JOYPOINT DÜSSELDEORF	Am Wehrhahn 24	☎ 0211/36 44 45
41061 Mönchengladbach	COMPUTERSPIELE & Mehr	Eickener Strasse 14	☎ 02161/18 30 93
41460 Neuss	CONNECTION	Klarissenstrasse 15	☎ 02131/27 57 51
41515 Grevenbroich	GAMESHOP	Ostwall 12	☎ 02181/23 13 23
45127 Essen	WOLLYWORLD	Viehhofer Strasse 17	☎ 0201/243 72 95
50676 Köln	CHEOP'S SYSTEM - KÖLN	Mathiasstrasse 24-26	☎ 0221/923 15 45
51065 Köln-Mülheim	KPM COMPUTER FUN STORE GBR	Galerie Wiener Platz	☎ 0221/962 44 48
52062 Aachen	SOFTPRICE - AACHEN	Blondel Strasse 10	☎ 0241/40 69 12
53111 Bonn	JOYSOFT POINT - BONN	Münster Strasse 11	☎ 0228/65 97 26
53721 Siegburg	CHEOP'S SYSTEM - SIEGBURG	Kaiser Strasse 54	☎ 02241/6 80 45
56068 Koblenz	GAMES INN - JOYSOFT POINT	Stegemannstrasse 33 - 41	☎ 0261/30 96 34
60311 Frankfurt	JOYSOFT POINT - FRANKFURT	Fahrgasse 87	☎ 069/9139 83 71
67547 Worms	MEDIACTIVE	Siegfriedstrasse 44	☎ 06241/4171 30
72458 Albstadt	MYSTIC GAMES	Johannes-Mauthe-Strasse 7	☎ 07431/93 30 80
73779 Deizisau	TECHNO LAND	Sirnauer Strasse 56	☎ 07153/8 29 90
77933 Lohr	FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH	Breisgaustasse 37	☎ 07821/94 23 14
79312 Emmendingen	FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH	Elzdamm 61	☎ 07641/5804161
97877 Wertheim	SOFTPRICE - WERTHEIM	Friedleinsgasse 6	☎ 09342/91 23 15

...und schon bald noch öfter in ganz Deutschland

Werden auch Sie "Autorisierter JOYSOFT POINT"? Interesse? Dann rufen Sie jetzt Herrn Harzog an: 0221/94 86 10 21



KKND 2
KOMPLETT DEUTSCH
Endzeit Strategiespektakel!



GEX DEEP COVER
DEUTSCHE ANLEITUNG
Der Gecko ermittelt wieder!

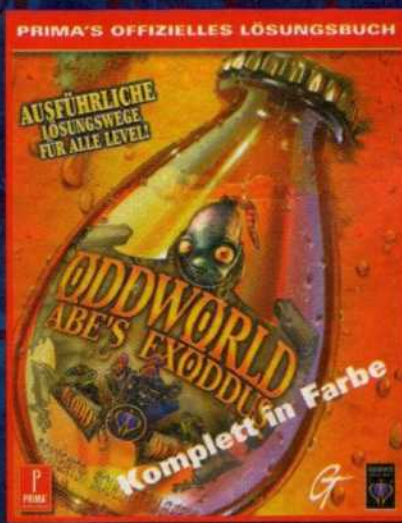


POPULOUS 3
KOMPLETT DEUTSCH
Gefährliche Strategie!

Fordern Sie jetzt kostenlos die JOYSOFT NEWS mit vielen JOYPRICE-Aktionspreisen und unserem Gesamtortiment von über 2500 Artikeln an.

LÖSUNGSBÜCHER

Abe hat wieder ein
Hühnchen zu rupfen!



Oddworld: Abe's Exoddus
112 Seiten (ISBN 3-933841-13-5)
19,95 DM / 146 öS / 18 sFr

Sind Sie den
Aufgaben gewachsen?



Metal Gear Solid
112 Seiten (ISBN 3-933841-08-9)
19,95 DM / 146 öS / 18 sFr

Erhältlich im PC-Fachhandel, in Kauf- und
Warenhäusern sowie im Buchhandel!

PRIMA (Deutschland) GmbH
Internet: www.primadeutschland.com





Cheats ...TOP SECRET...TOP SECRET

Unendlich viele Smart-Bomben:

300F 4854 0063

Unendlich viele Doomsday-Bomben:

300F 4855 0063

Actua Pool

■ Allgemeines

Hilfsziellinie ist aktiviert (mit KREIS + L1):

D014 5074 2400

8015 FE1C 0001

Hilfsziellinie ist deaktiviert

(mit KREIS + L2):

D014 5074 2100

8015 FE1C 0000

Sichtlinie ist aktiviert (mit KREIS + R1):

D014 5074 2800

8015 FFEA 0001

Sichtlinie ist deaktiviert

(mit KREIS + R2):

D014 5074 2200

8015 FFEA 0000

Mega Man X4

■ Allgemeines

Unendlich viel Energie:

8013 01EC 2020

Unendlich viele Leben:

8016 008C 0009

Unendlich viele Leg Jets:

8013 0214 0C00

Sie besitzen alle Waffen:

8013 0248 FF01

Unendlich viel Munition:

8013 0238 3030

8013 023A 3030

8013 023C 3030

8013 023E 3030

8013 0240 3030

8013 0242 3030

8013 0244 3030

8013 0246 3030

Mega Man Legends

Unendlich viele Leben:

800B5286 00C4

Zeit bleibt bei 00:00 stehen:

800C 1B84 0000

800C 1B86 0000

Sie besitzen alle normalen Items:

800B E488 FFFF

800B E48A FFFF

800B E48C FFFF

800B E48E FFFF

Unsichtbarer MegaMan:

300B 5328 0001

■ Item (Anmerkung 1)

Buster Parts Slot Position Modifizierungscodes:

Slot 1: 800B 566C 00XX

Slot 2: 800B 566E 00XX

Slot 3: 800B 5670 00XX

Slot 4: 800B 5672 00XX

Slot 5: 800B 5674 00XX

Slot 6: 800B 5676 00XX

Slot 7: 800B 5678 00XX

Slot 8: 800B 567A 00XX

Slot 9: 800B 567C 00XX

Slot 10: 800B 567E 00XX

Slot 11: 800B 5680 00XX

Slot 12: 800B 5682 00XX

Slot 13: 800B 5684 00XX

Slot 14: 800B 5686 00XX

Slot 15: 800B 5688 00XX

Slot 16: 800B 568A 00XX

Anmerkung:

Geben Sie den entsprechenden Code anstelle der Platzhalter (XX) ein, um das Item in Ihren Besitz zu nehmen.

00 - Leer

01 - Blaster Unit Omega

02 - Sniper Unit Omega

03 - Laser

04 - Sniper Range

05 - Turbo Battery

06 - Power Raiser Omega

07 - Range Booster Omega

08 - Turbo Charger Omega

09 - Blast Unit

0A - Sniper Unit

0B - Power Raiser Alpha

0C - Range Booster Alpha

0D - Turbo Charger Alpha

0E - Power Raiser

0F - Range Booster

10 - Turbo Charger

11 - Buster Max

12 - Power Stream

13 - Blaster Unit R

14 - Buster Unit Omega

15 - Omni-Unit Omeg

16 - Auto Battery

17 - Sniper Scope

18 - Rapid Striker

19 - Gatlin Gun

1A - Omni-Unit

1B - Power Blaster R

1C - Power Blaster L

1D - Machine Gun

1E - Triple Access

1F - Buster Unit

20 - Rapid Fire

21 - Helmet

PLAYSTATION PRESENTS CRASH BANDICOOT 3 TIME WARP TOUR



START: 11.12.98 *VERY SPECIAL GUEST: COCO*
**470 V. CHR. ROM • 1536 LONDON • 201 V. CHR. CHINA
 XX ATLANTIS • 1916 VERDUN • 2450 V. CHR. ÄGYPTEN**

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

NAUGHTY DOG



IT'S NOT A GAME

UNIVERSAL
 UNIVERSAL
 INTERACTIVE STUDIOS
www.universalstudios.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.

START:
470 V. CH
XX ATLAN

GRÖSSTES COMEBA
 PLAYSTATION-H

NAU

Offizieller
 is a trademark of Sony C
 All right



[1] Bei der Mannschaftsaufstellung haben Sie alles im Blick.

[2] Direkt verwandelte Freistöße sind eine Seltenheit.

[3] Strittige Situationen werden im Replay geklärt.

[4] Der Ausgleichstreffer wird lautstark bejubelt.



DIE EUROPÄISCHE FUSSBALLELITE

Ange-sichts der Schwäche-phase der **deutschen Nationalelf** tröstet sich der leid-geprüfte Fußballfan mit den Erfolgen deut-scher Vereine **in der Champions League**. In Kürze dürfen Sie sogar selbst mitspielen!

Artur Hoffmann



Programmierteams, die ein neues Fuß-ballspiel auf die Beine stellen möch-ten, haben es nicht einfach. Beson-ders der Erwerb einer zugkräftigen Lizenz macht manch hochtrabende Pläne zunichte. Weltmei-sterschaft? Gehört bereits EA Sports. Ronaldo? Hat sich mit Infogrames geei-nigt. Europameister-schaft? Interessiert keinen Menschen. Bundesliga? Wir wollen weltweit ver-kaufen. Das einzige ernsthafte Sportereignis, mit dem man die fußballverwöhnten Play-Station-Besitzer noch hinter dem Ofen hervorlocken kann, ist die elitäre Champions League. Und genau diese Lizenz erwarb Silicon



[1] Am Aussehen der Spieler muß noch gearbeitet werden. [2] Die Direktabnahmen sehen sehr spekta-kulär aus. [3] Ge-schafft! Der FC Bay-ern steht im Finale.

Dreams, das Team, das hinter *World League Soccer* und dessen Nachfolger steckt.

Originalgetreu

Wie es der Titel unmißverständlich ausdrückt, dreht sich alles um die diesjährige Champions-League-Saison. Ob Grup-peneinteilung, Stadien, Bandenwerbung oder UEFA-Hymne – jedes De-tail entspricht dem Original bis aufs i-Tüpfelchen. Dieser Realismus setzt sich auch in den Taktikmenüs fort, in denen Sie Ihr Team aufstellen, die grundsätzli-che Ausrichtung vorgeben und bei Bedarf sogar jedem Spieler eine bestimmte Aufgabe zuweisen. Da aber 24 europäische Vereins-mannschaften kein Garant für un-getrübte Langzeitmotivation sind,



bauten die Entwickler auch alle bisherigen Gewinner des früheren Europapokals der Landesmeister ein. Darüber hinaus dürfen Sie sich auch acht eigene Teams zusammenbauen und diese im Freundschaftsspiel oder einem benutzerdefinierten Wettbewerb mitspielen lassen. Als nette Dreingabe erwarten Sie zudem 24 vorgefertigte Szenarien (*International Superstar Soccer Deluxe* läßt grüßen), in denen Sie eine bestimmte Spielsituation zu Ihren Gunsten entscheiden müssen. Abgerundet wird der Variantenreichtum durch die Wahl des

und ansehnliche 3D-Arenen begeistert, gibt es noch einiges zu verbessern. Vor allem die Darstellung der Spieler sowie das Design der Vereinswappen ist noch nicht be- rauschend und kann weder mit *FIFA '99* noch mit *ISS Pro* mithalten.

Das Beeindruckendste an dieser Preview-Version ist aber die unglaublich realistische Geräuschkulisse. Kein zweites Fußballspiel bietet einen derart gelungenen Mix aus lautstarken Fangesängen, fanatischen Jubelschreien und empörten Pfeifkonzerten. Sollte Eidos bei der Auswahl des deutschen

Kommentators ein ebenso gutes Händchen haben wie EA Sports, ist *UEFA Champions League* die neue Referenz in Sachen originalgetreue Soundkulisse. Ein weiteres Lob gebührt den klar strukturierten und sehr gut designten Menüs.

Falls die Entwickler bei der Fertigstellung des Games ein wenig konsequenter vorgehen als beim Snowboard-Flop *Chill*, könnte *UEFA Champions League* ein echter Hit werden. Zum Abschluß stellt sich aber die Frage, wo denn das bereits angekündigte *Michael Owens World League Soccer '99* abgeblieben ist?



Bei Standard-situationen kommt der beliebte Pfeil ins Spiel.



Realismusgehaltes. Hier stehen sowohl simulatives Gekicke als auch ein arcadelastiges Gebolze auf dem Programm.

TV-like

Im Gegensatz zum etwas hüftsteifen *WLS '98* setzten die Entwickler den Schwerpunkt diesmal ganz klar auf das Gameplay. Und obwohl alle Tasten des Joypads – teilweise sogar doppelt – belegt sind, entwickelt sich bereits nach kurzer Zeit ein flottes Spiel. Bereits bei den ersten Partien fällt auf, daß die Gegner nicht nur unterschiedlich stark eingestuft sind, sondern auch so spielen: Während Sie gegen Brøndby Kopenhagen oder Sturm Graz keinerlei Probleme haben, sind Niederlagen gegen Manchester United oder Real Madrid keine Seltenheit.

Obwohl die Grafik bereits in diesem frühen Stadium einen guten Eindruck hinterläßt und durch flotte Animationen

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

- **HERSTELLER:**
Eidos Interactive
- **ENTWICKLER:**
Silicon Dreams
- **VERFÜGBAR AB:**
Juni 1999
- **HERKUNFTSLAND:**
England
- **GENRE:**
Fußballsimulation
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1-4

GREENPEACE

Unterstützen Sie
erfolgreichen
Umweltschutz:

Werden Sie
Fördermitglied
bei Greenpeace.

Greenpeace e.V.
Vorsetzen 53
20450 Hamburg

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

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

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

ACTIVATED

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



[1] In diesem Menü basteln Sie aus über 400 Forschungsobjekten und ca. 100 Waffensystemen Ihr Wunschfahrzeug zusammen. Über 2.000 verschiedene Kombinationsmöglichkeiten gibt es. [2] Warzone 2100 darf für sich zurecht den Titel "Erstes wirkliches 3D-Echtzeit-Strategiespiel" in Anspruch nehmen. Sämtliche Objekte und Terrains sind dreidimensional gestaltet. [3] Zu Beginn des Spiels erschwert lediglich Fußvolk in Gestalt von marodierenden Barbaren Ihre Aufbauarbeit. Später sind die Feinde dann ebenfalls im Besitz von Raketenlafetten und futuristischen Strahlenwaffen.

APOCALYPSE NOW

Der Kampf um verlorengegangene Technologien und Rohstoffe nach dem atomaren Super-Gau hat begonnen. Piet Jansen



Scheinbar durch eine technische Panne der im Weltall stationierten Atomraketen-systeme Amerikas, Chinas und Rußlands ausgelöst, wird die Erde in eine radioaktiv verseuchte Wüste verwandelt und ein Großteil der Menschheit ausgelöscht – wer das apokalyptische Weltuntergangsszenario tatsächlich verschuldet hat, stellt sich erst gegen Ende der 38 logisch aufeinander aufbauenden Missionen heraus. Zwanzig Jahre nach Kriegsende kommen die wenigen Überlebenden aus ihren Bunkern wieder herausgekrochen und schließen sich zu Freischärlergruppchen zusammen, um die übriggebliebenen Rohstoffe unter sich aufzuteilen, was in erneuten Kampfhandlungen mündet. Vor diesem Hintergrund bestreiten Sie nacheinander insgesamt drei Feldzüge ("Western Desert", "Urban Devastation", "Rocky Mountain Breakdown"), um den Wiederaufbau einer zivilen Gesellschaft sicherzustellen, wobei im Gegensatz zu anderen Strategiespielen hier

für jede Kampagne dieselbe Basis verwendet wird.

Nach Spielstart sind Sie zuerst überzeugt, einen reinrassigen Command-&Conquer-Klon vor sich zu haben: Ihr kleines Heer besteht aus wenigen leichten Panzern mit dürtiger MG-Bewaffnung und zwei Baufahrzeugen. In der Nähe Ihrer Basis befindet sich ein schwarzer Fleck, der sich bei näherer Betrachtung als Ölquelle entpuppt, weshalb dort auch gleich die erste Förderpumpe platziert wird. Daneben errichten Sie dann Ihr Kommandozentrum, ein Kraftwerk und Fabriken. Durch geschicktes Ressourcenmanagement sowie durch die Erforschung gefundener Artefakte produzieren und entwickeln Sie daraufhin laufend neue Fahrzeuge und Waffensysteme, die im Kampf gegen feindliche Armeen eingesetzt werden.

Das Gute daran ist das Neue darin

Bis hierhin hebt sich Warzone 2100 tatsächlich nicht sonderlich von den übrigen Vertretern des Echt-

zeit-Strategie-Genres ab. Der erste Hauptunterschied liegt aber bereits in der Präsentation. Sämtliche Fahrzeuge, Gebäude und Landschaften sind komplett dreidimensional gestaltet. Das Terrain ist hier nicht flach oder bietet lediglich einige wenige Abstufungen, sondern entspricht ganz den Gesetzen der Physik: Steigungen bremsen Ihre Einheiten, bei Gefälle werden diese schneller und Berge sind nicht nur optische Barrieren, d.h. Standardwaffen wie Kanonen, MGs oder Flammenwerfer können nicht über sie hinwegschießen.

Auch beim Thema Entwicklung neuer Einheiten gehen die Programmierer dieses äußerst vielversprechenden Titels einen guten Schritt weiter, als es die liebe Konkurrenz bei Westwood z.B. bisher gewagt hat. Nach dem Baukastenprinzip (von Pumpkin Studios als "Mix & Match" bezeichnet) können Sie nach Belieben verschiedene Elemente (Antriebssystem, Design, Aufbau, Waffensystem), die jedoch separat erforscht werden müssen, miteinander kombinieren und so theoretisch bis zu 2.000 unterschiedliche Fahrzeugtypen kreieren. Überdies haben Sie die Möglichkeit, bestimmte Kommandoein-



heiten, mit einer Extraportion Künstlicher Intelligenz auszustatten, die dann anderen Truppenteilen selbständig Befehle erteilen und Angriffsziele zuweisen können. Wer jetzt befürchtet, ob der vielen Auswahlmöglichkeiten irgendwann

die Übersicht zu verlieren, dem sei versichert, daß kein Grund zur Panik besteht: Neue Features werden nach und nach eingeführt, es bleibt stets genug Zeit, sich an die vorhandenen Waffen und Vehikel zu gewöhnen.

Nicht ohne Grund ist das Gesamtkunstwerk daher auch in mehreren Feldzüge, Missionen und Untermissionen aufgeteilt. Neue Aufträge respektive Karten werden erst eingeblendet bzw. zugänglich gemacht, nachdem zuvor gestellte Aufgaben wie z.B. das Errichten von Gebäuden oder die Eroberung einer feindlichen Bastion erledigt worden sind. Eigentlich schade, daß die uns vorliegende Version noch nicht zum Test freigegeben ist. Nur zu gerne hätten wir schon diesen Monat mit der veralteten Garde isometrischer Strategiespiele "abgerechnet", die ausnahmslos PC-Konvertierungen sind und die Action-Bedürfnisse des durchschnittlichen PlayStation-Users weitestgehend ignoriert haben. *jb*



WARZONE 2100

- **HERSTELLER:**
EIDOS Interactive
- **ENTWICKLER:**
Pumpkin Studios
- **VERFÜGBAR AB:**
April/Mai 1999
- **HERKUNFTSLAND:**
England
- **GENRE:**
Echtzeit-Strategie/Action
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1-2



Wie bitte, ein Kürbis Studio?

Vor rund zwei Jahren gründeten die ehemaligen Microprose-Mitarbeiter Jim Bambara (auf dem Sofa in der Mitte) und Nick Cook (links unten auf dem Boden), die dort unter anderem an *Gunship* und *X-Com Terror from the Deep* für die PlayStation verantwortlich waren, ihre eigene Company und benannten diese nur deshalb nach einem so „bodenständigen“ Produkt wie dem Kürbis, weil ihnen erstens nichts Besseres einfiel und sie zweitens um jeden Preis das so in Mode gekommene „Interactive“ im Firmennamen vermeiden wollten. Mittlerweile ist das Team auf stattliche 18 Leute angewachsen, die zumeist ebenfalls bei Microprose sowie bei Psygnosis abgeworben wurden. Pumpkin Studios selbst hat zwar noch kein eigenes Spiel veröffentlicht - *Warzone 2100* ist deren erstes Projekt -, dennoch haben die dort beschäftigten Männer und Frauen bereits an über 50 Spielen für die unterschiedlichsten Plattformen, angefangen vom Amiga über Atari, C64, Mega Drive, Super Nintendo bis hin zur PlayStation (*Assault Rigs*, *G-Police*, *Overboard!*, *The Fallen*), mitgewirkt.



ACTIVATED Tel 030 - 399 918 - 0
Fax 030 - 399 031 57



3129 **ACTIVATOR** 129,99 DM

- EINFACH EINSTECKEN UND LOS GEHTS:
- IMPORTSPIELE OHNE UMBAU ABSPIELEN!
- KOMPATIBEL ZU ALLEN SCHUMMELCODES
- FILE-FUNKTION: ZUGRIFF AUF ALLE FILES
- MEHR INFOS IM INTERNET!



MEMORYCARDS PSX

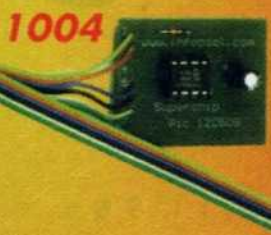
1 MB 15 Blöcke	18 DM	1701
8 MB 120 Blöcke	29 DM	1708
24 MB 360 Blöcke	38 DM	1724
40 MB 600 Blöcke	52 DM	1740
56 MB 840 Blöcke	62 DM	1756
72 MB 1080 Blöcke	74 DM	1772



Nur für Importe:

SUPERCHIP 12c508 für ALLE PSX-MODELLE!

Stück 15 DM, 5 Stück 39 DM, 10 Stück 59 DM, 25 Stück 139 DM - 50 Stück 249 DM, 100 Stück 459 DM - Höhere Staffeln a.A.



SUPERCHIP EINBAUPLATINE

- Spannungsversorgung stabilisiert
- Kabelenden abisoliert
- Ausreichende Kabellänge
- 5 doppelt vorhanden
- Vorlöten entfällt

5 DM

1206



SHOCKCONTROLLER FÜR PSX

Rumble/Analogpad mit starker Vibration sowie Dauerfeuer und SlowMotion

38 DM



MIT DEM JAM!! KÖNNEN SIE IHRE PLAYSTATION / NINTENDO64 / DREAMCAST AN IHREN COMPUTERMONITOR ANSCHLIESSEN!

- BESTMÖGLICHE BILDQUALITÄT !!
- IMPORTE IN FARBE !!
- KOPFHÖRERANSCHLUSS
- UMSCHALTEN ZWISCHEN PC / KONSOLE
- PC NICHT ERFORDERLICH!

Ladengeschäft:
Gpress data service
Levetzowstr. 12a
10555 Berlin
Versandkosten 10-15 DM

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

WWW.ACTIVATED.de



[1] Alles so schön bunt hier: Die vier Protagonisten Michelle, Alex, Rachel und Burns in voller Anime-Pracht. [2] Sieht aus wie eine Szene aus *Metal Gear Solid*, ist aber eine Zwischensequenz aus *Hard Edge*. [3] Sieht aus wie eine Szene aus *Final Fantasy VII*, ist aber eine Videosequenz aus *Hard Edge*. [4] Sieht aus wie *Resident Evil*, ist aber eine Kampfszene aus *Hard Edge*.

RESIDENT METAL FANTASY

Alarm in der Waffenfabrik: Ein Terrorkommando hat das Gebäude übernommen und ein Blutbad unter den Mitarbeitern angerichtet. Haben Sie das Zeug dazu, als **Mitglied einer Elite-Einheit** den eiskalten Terroristen die Stirn zu bieten?

Michael Schmithäuser



HARD EDGE

Was kommt dabei heraus, wenn man *Resident Evil*, *Metal Gear Solid* und *Final Fantasy VII* miteinander kreuzt? Die japanische Spiele-schmiede Sunsoft hat sich an dieses waghalsige Experiment herangewagt. Dabei herausgekommen ist ein knallhartes Action-Adventure mit packender Hintergrundgeschichte und starkem Anime-Einschlag. Der erfrischende Spiel-Mix nennt sich *Hard Edge*, was frei übersetzt soviel bedeutet wie "Verdammt nah am Abgrund".

Wir schreiben das Jahr 2049. Ein skrupelloses Terrorkommando be-

setzt das Produktionsgebäude der Waffenschmiede "Machinery Gear (!) Inc." und befördert die Belegschaft ins Jenseits. Klingt irgendwie sehr nach *Metal Gear Solid*, oder?

Gut geklaut...

Flugs entsendet die Regierung ein Sonderkommando, das die bösen Buben überwältigen und den Normalzustand wiederherstellen soll. Doch die Eliteeinheit tappt in eine Falle und wird gnadenlos dezimiert. Lediglich zwei Angehörige des Teams, der harte Bursche Alex Barret und die liebevolle Michelle Stevenson, überleben die Attacke und sind fortan auf sich

allein gestellt. (Hmmm, der klassische *Resident Evil*-Plot wird mal wieder ganz schön strapaziert.)

Last but not least hat sich Sunsoft beim Design der Charaktere und mancher Videosequenzen stark vom Rollenspiel-Hit *Final Fantasy VII* beeinflussen lassen – Anime-Alex würde glatt als großer Bruder von Cloud Strife durchgehen.

Daß zwangloser Ideen-Klau nicht unbedingt ein schlechtes Endprodukt ergeben muß, konnten wir anhand der japanischen Preview-Version feststellen.

...ist halb gewonnen!

Sobald Sie die aufwendig gerenderte Intro-Sequenz in bestem japanischen Zeichentrick-Stil mit der spannenden Hintergrundgeschichte vertraut gemacht hat, steuern Sie abwechselnd Alex und Michelle durch riesige 3D-Areale innerhalb der weit verzweigten Waffenfabrik. Später kommen mit der putzigen Rachel und dem ausgeflippten Burns zwei weitere steuerbare Charaktere hinzu – nein, diesmal verkneife ich mir





[1] Was sich wohl hinter dieser Tür verbergen mag...?
[2] Keine Panik, es verbleiben ja noch fast vier Minuten bis zur Detonation der Bombe.

eine Anspielung auf *Resident Evil* (oops, schon geschehen...).

Auf der Suche nach Crawford, dem bitterbösen Anführer der Terroristenbande, müssen die vier Protagonisten gegen wildgewordene Wachroboter, ekelhafte Mutanten und die allgegenwärtigen Schergen Crowfords kämpfen. Dazu stehen eine Reihe von Special-Moves und natürlich jede Menge Waffen zur Verfügung. Und wie es sich für ein anständiges Action-Adventure gehört, strotzt das gesamte Togusa-Gebäude nur so vor Rätseln. Die beliebten Zugangskarten nebst dazugehörigen Schlössern sind ebenso mit von der Partie wie Zeitbomben mit kniffligen Zahlenkombinationen oder rätselhaften Displays, die erst einmal aktiviert werden müssen.

Während Sie sich langsam durch das verwinkelte Gebäude vorarbeiten, wird – natürlich wie in *Resident Evil* – stets direkt von einer Kameraeinstellung auf die nächste übergeblendet. Zwar wirken die kunterbunten Polygon-Charaktere innerhalb der wunderschön gezeichneten Hintergründe ein wenig deplaziert, doch diese gewagte Kombination entbehrt nicht eines gewissen

optischen Reizes. Auch auf der akustischen Seite wird einiges geboten: Tonnenweise Sprachsamples (leider nur in Englisch) und ein düsterer Soundtrack sorgen für eine adäquate Beschallung. Dank der hübschen Grafik, der ausgefeilten Storyline und der wohlklingenden Akustik verzeiht man Sunsoft den tiefen Griff in die Requisitenkiste altbewährter PlayStation-Hits.

Hard Edge steht kurz vor seiner Fertigstellung und muß nur noch mit deutschen Untertiteln versehen werden. Voraussichtlich ab Anfang April können Michelle und Alex mit den Terroristen aufräumen. mom



HARD EDGE

- **HERSTELLER:**
Konami
- **ENTWICKLER:**
Konami
- **VERFÜGBAR AB:**
April 1999
- **HERKUNFTSLAND:**
Japan
- **GENRE:**
Action-Adventure
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1

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.

Neu!

MATHEMATIK

Differential- & Integralrechnung

je
öS 238,-/SFr 25,-
DM 29,95*

MATHEMATIK
Vektoralgebra &
Differentialgleichungen
ISBN 3-7723-8616-4

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

Neu!

MATHEMATIK

Vektoralgebra &
Differentialgleichungen

Über 90 Bildschirmanimationen
Über 160 Illustrationen und Grafiken
Über 220 gesprochenen Erläuterungen

Franzis'

Theorieverweise, Grafikhilfen, Analysehilfen, Tutorverweise und Ergebnisdarstellungen helfen, auf einfache Weise, Aufgaben zu lösen oder den richtigen Lösungsweg zu finden.

Franzis-Verlag GmbH
Gruber Straße 46a
85586 Poing
Tel.: 08121/95-1444
Fax 08121/95-1679
Compuserve 106004, 2214
<http://www.franzis.de>



Franzis'

* unverbindliche Preisempfehlung

Die Ladenhüter oder Chaos in der Check-Out-Zone

Spielekauf ist Vertrauenssache – nur wenn Angebot und Beratung stimmen, können Sie sicher gehen, Ihr Geld richtig anzulegen. Wir haben uns diesbezüglich in einem **großen Kaufhaus** und einem reinen Spiel Laden umgesehen. Das überraschende Ergebnis: Im Gegensatz zu früher ist **der Spielekauf** zu einem echten Erlebnis mit fundierter Beratung und jeder Menge Spaß geworden. *Michael Schmithäuser*



aschingsdienstag, 9:00 morgens. Alex Geerts verbringt den Vormittag nicht etwa im Bett wie viele andere Nachtschwärmer, sondern erscheint topfit und ausgeschlafen zum Dienst. Kein Wunder, denn sein Job bereitet ihm grenzenlosen Spaß: Seit drei Jahren arbeitet der 24-jährige in der Videospiel-Abteilung der Karstadt-Filiale in der Münchner Innenstadt.

Um diese Zeit ist der großzügige Spielebereich des Kaufhauses noch wie ausgestorben – Geerts und seine drei Kollegen nutzen die Ruhe zum Einschalten der ganzen Batterie von Testkonsolen nebst dazugehörigen Monitoren. Ein Bildschirm nach dem anderen erwacht zum Leben und präsentiert die Hits der Saison – *Crash Bandicoot 3*, *Toca 2* und *FIFA 99*.

Trubel in der Check-Out-Zone

"Das ist unsere Check-Out-Zone", erklärt Alex, während er die letzte der fünf PlayStations einschaltet. "Ab 10 Uhr ist hier die Hölle los – die Kids kommen und zocken manchmal bis sieben Uhr abends durch." Ob die Kids nur zum Zeitvertreib herkommen und gar nichts kaufen, wollen wir wissen. "Nein, nein," meint Geerts, "meist kommen die Jüngeren mit ihren Eltern wieder und lassen sich die Spiele schenken, die sie in der Check-Out-Zone ausgiebig angetestet haben." Zum Beweis seiner Aussage betreten die



ersten verschlafenen Kunden den abgetrennten Videospiel-Bereich – ein Vater mit seinem zehnjährigen Sohn. Der Kleine zerrt seinen Erzeuger zur riesigen Display-Wand, in der über 200 aktuelle PlayStation-Spiele zu finden sind. "Ich möchte den *Premier Manager* haben!" fordert der Kleine, und zieht seinen Erzeuger an der Hand. Doch Papa hat *Tekken 3* entdeckt und läßt seiner Begeisterung freien Lauf. "Wahnsinn! Das ist ja ein Karate-Spiel." Doch der Sohnmann bleibt eisern: "Nö, Papa, das mag ich nicht". Papa gibt nach, bezahlt brav den *Premier Manager*, und die beiden ziehen wieder hinaus ins Faschingstreiben.

Mittlerweile hat sich die Check-Out-Zone mit Jugendlichen aller Geschlechter und Alters-

[1] Immer was los: Selbst am Faschingsdienstag wird die Karstadt-Filiale in der Münchner Innenstadt von Spielefreaks gestürmt. [2] Karstadt-Fachberater Alex Geerts (re.) ist seit drei Jahren im Geschäft. Die hübsche Dame links wollte leider kein Interview geben.



klassen gefüllt. Die zwölfjährige Myriam startet eine Runde *Crash Bandicoot 3* und starrt die nächsten zwei Stunden gedankenverloren auf den Großbildschirm. Der zehnjährige Tom schneidet lieber Kurven in einem *TOCA*-Tou-

renwagen, baut jedoch einen Crash nach dem anderen und läßt nach ein paar Minuten entnervt von der Testkonsole ab. Drüben bei den vier Nintendo-64-Konsolen herrscht dagegen – trotz *Zelda 64* und *Turok 2* – kaum Betrieb. "Sony geht viel besser als Nintendo," erklärt Alex das mangelnde Interesse an der Nintendo-Ecke, "das haben wir besonders an Weihnachten zu spüren bekommen." Der Fachberater klopft auf einen Stapel aus Konsolen-Verpackungen und grinst. "Weihnachten waren wir das einzige große Geschäft, bei dem man noch PlayStations kaufen konnte. Glücklicherweise hatten wir rechtzeitig geordert und standen viel besser da als alle anderen Warenhäuser und Märkte."

Hardware vom Feinsten

Während sich Geerts noch über den reißenden PlayStation-Absatz wundert, ertönt von der vordersten Check-Out-Konsole frenetischer Torjubel. Zwei 15jährige Jungs spielen *FIFA 99*. "*FIFA* ist unser absoluter Top-Seller – die Leute lieben dieses Spiel", weiß Alex.



Riesenangebot: Im gutsortierten Software-Regal von Karstadt findet man nahezu jeden erdenklichen PlayStation-Titel.

Damit das Spielvergnügen auch in der Gruppe möglich ist, verfügt jede der einheitlich gestalteten Karstadt-Spieleabteilungen über ein gut sortiertes Zubehör-Sortiment. Vom Original-Controller über den Multi-Tap-Adapter bis hin zu diversen Light-Gun-Modellen steht alles im Regal, was das Herz des PlayStation-Freaks begehrt. In dieser Hinsicht schlägt das Warenhaus selbst ausgeprochene Freak-Geschäfte.

Während wir über den ungewöhnlich hohen Absatz von Lichtpistolen sprechen, unterbricht uns ein etwa zehnjähriger Knirps: "Kann ich mir mal *XXX* (indiziertes Spiel) ansehen?". Nun muß Alex – obwohl er seinen kleinen Kunden ansonsten jeden Vorführ-Wunsch erfüllt – hart bleiben. Kopfschüttelnd gibt er dem Kleinen zu verstehen, daß dieses Spiel erst ab 18

Kunden im Profil



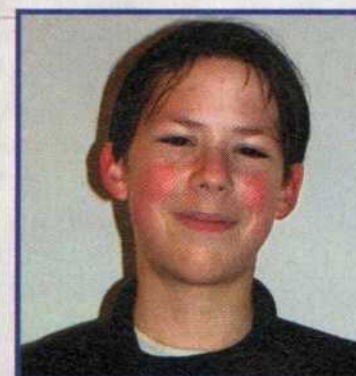
Der Zufriedene

Name: Willi Thiery
Alter: 10
tägliche Zockerzeit: 2-3 Stunden
Lieblingsgenre: Jump'n-Runs
Lieblingsspiel: Crash Bandicoot 3
Spielesammlung: 6 Demo-CDs und 3 Vollversionen
Wünscht sich: gar nix – absolut zufrieden mit der Hard- und Software



Die Familie

Name: Iris, Robert & Denise
Alter: zusammen über 60
tägliche Zockerzeit: 1 Stunde
Lieblingsgenre: Sport & Geschicklichkeit
Lieblingsspiele: FIFA 99 & Bust-A-Move
Spielesammlung: Viele Spiele – wissen gar nicht, wieviele
Wünschen sich: möglichst bald eine Fortsetzung zu Bust-a-Move



Der Lara-Hasser

Name: Kevin Siegerth
Alter: 13
tägliche Zockerzeit: 5 (!) Stunden
Lieblingsgenre: Action/Action-Adventures
Lieblingsspiel: Metal-Gear-Solid-Demo
Spielesammlung: einfach riesig!
Wünscht sich: Metal Gear Solid, Final Fantasy VII. Tomb Raider 4 soll nicht erscheinen!



Die Ratlose

Name: Stephanie Hahn
Alter: 16
tägliche Zockerzeit: 0 Stunden
Lieblingsgenre: hat keins
Lieblingsspiel: gibt's nicht
Spielesammlung: kein einziges Spiel
Wünscht sich: endlich ein gutes Spiel als Geschenk für ihren verspielten Bruder.



Der Abtrünnige

Name: Tobi Gebauer
Alter: 21
tägliche Zockerzeit: 2-3 Stunden
Lieblingsgenre: Action-Adventures
Lieblingsspiel: Metal Gear Solid, Parasite Eve
Spielesammlung: mehr als 200 Titel
Wünscht sich: daß "Silent Hill" rauskommt.



Der Fighter

Name: Peter Gerling
Alter: 18
tägliche Zockerzeit: 2 Stunden
Lieblingsgenre: Beat'em-Ups
Lieblingsspiel: Tekken 3, Metal Gear Solid
Spielesammlung: 40 Titel – "Nur das Beste"
Wünscht sich: Tekken 4, Tekken 5, Tekken 6, Tekken...

Reportage: Ein Tag im Spiel Laden

Softwarekauf im Ausland

Mit dem viel diskutierten Importstop wollen diverse Softwarehersteller die kommerzielle Einfuhr von Spielen aus Japan und den USA unterbinden. Allerdings wirkt sich das in keiner Weise auf den privaten Kauf von Spielen in fremden Ländern aus. Wenn Sie also mal in die Vereinigten Staaten, nach England oder gar nach Japan reisen, können Sie Ihre Softwaresammlung erweitern.

Aber Achtung: Videospiele dürfen nur bis zu einem Gesamtwert von 350 Mark zollfrei nach Deutschland eingeführt werden. Liegt der Gesamtwert über diesem Freibetrag, wird Zoll fällig: Bis zu einem Betrag von 700 Mark müssen Sie eine pauschale Zollabgabe von 13,5% berappen.

Der Zoll ist aber nicht alles, was Sie beachten müssen. Auch die Konsole, die sich im Normalfall in Ihrem Besitz befindet, ist nicht so ohne weiteres zur Zusammenarbeit mit den ausländischen Spielen bereit. Der Grund: Ihre in Deutschland erworbene PlayStation entspricht der PAL-Norm, importierte Games benötigen den NTSC-Standard. Das heißt konkret, Sie müssten Ihre Konsole im Fachhandel umbauen lassen. Das geht zwar, hat aber den unverzüglichen Garantieverlust zur Folge. Nicht zuletzt bleibt dann auch noch die Frage, ob Ihr Fernseher ebenfalls NTSC-tauglich ist. Ist das nicht der Fall, haben Sie reichlich wenig Spaß an Ihren mitgebrachten Schätzen.

Jahren freigegeben ist. "In Sachen Altersfreigabe sind wir kompromißlos. Wir achten sehr darauf, daß kein Jugendlicher ein Spiel kauft, das nicht für seine Altersklasse geeignet ist", erklärt Alex. Der Karstadt-Konzern überprüft regelmäßig seine Filialen mit Hilfe von Testkäufern auf die strikte Einhaltung der USK-Empfehlungen.

Ein älterer Mann, der definitiv jenseits aller USK-Empfehlungen steht, erkundigt sich nach einem "guten Rennspiel". Er sei Formel-1-Fan und würde gerne auch mal mit 300 um die Kurven brausen. Wir sind sehr überrascht von der Fachkompetenz des Verkäufers, als er dem offensichtlich ahnungslosen Kunden statt des mäßigen *Formel 1 '98* das qualitativ bessere *TOCA 2* empfiehlt. Nachdem der Kunde zufrieden mit der Tourenwagen-Simulation in der Tasche das Geschäft verlassen hat, loben wir die fundierte Beratung. "Früher war es um die Be-

ratung im Kaufhaus nicht besonders gut bestellt. Doch hier arbeiten Leute, die für ihr Leben gerne zocken", verrät uns Alex. "Ich und meine Kollegen haben bis zum Abwinken *Formel 1* in der 95er-Version gespielt, und waren total enttäuscht von der 98er-Ausgabe. Warum sollten wir also diese Information nicht an unsere Kunden weitergeben? Für 100 Mark bekommt man auch ein Hemd und eine Jeans – da ärgert es einen furchtbar, soviel Geld für ein mieses Spiel ausgegeben zu haben."

Unter Freaks

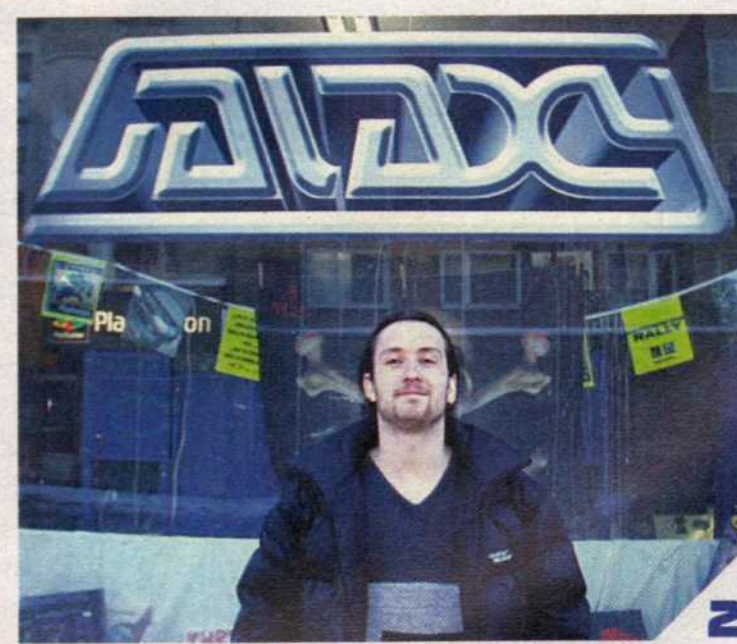
Gegen Mittag brummt der Laden. Überall stöbern Kunden in den großen Wühltischen nach Sonderangeboten, stehen an den Check-Out-Konsolen Schlange und wollen Kauftips vom Personal. Eine vierköpfige Familie mit zwei süßen kleinen Töchtern erwirbt gleich einen ganzen Packen reduzierter Spiele, ein Opa mit Lodenmantel und Hut beobachtet seinen Enkel geduldig beim Probespielen, und ein hübsches Mädel steht verloren vor der Riesenauswahl an PlayStation-Titeln, aus der sie ein Geburtstags-

geschenk für ihren Bruder auswählen soll. Alex kommentiert das rege Treiben: "Unsere Kundenstruktur ist vielfältig. Vom achtjährigen Knirps über 16jährige Szene-Girlies bis hin zum 30jährigen Geschäftsmann finden sich alle Typen in unserer Abteilung. So unterschiedlich sie auch sein mögen, eines vereint sie: Sie spielen für ihr Leben gerne PlayStation."

Kurz vor 13 Uhr werden die Check-Out-Stationen der Reihe nach ausgeschaltet, denn am Faschingsdienstag ist früher Schluß. Die Videospiele-Abteilung leert sich rasch, und Alex verabschiedet sich. "Morgen gibt es viel zu tun, denn die Jungs von Konami bauen die Promotion-Fläche für *Metal Gear Solid* auf."



[1] Vom Lösungsbuch über den Controller bis hin zur Memory-Card wird man bei Karstadt auch in Sachen Zubehör fündig. [2] Zehn Jahre im Dienste der Zockergemeinde: Udo Bichlmann vor dem Schaufenster seines Ladengeschäfts. [3] Die drei vom Spiel Laden: Udo, Michael und Alex sind stolz auf ihr Geschäft und ihren guten Service.





Auf dieses Spiel freue ich mich schon gewaltig!" erklärt der überraschend kompetente Verkäufer und verschwindet im Personalzimmer. Aschermittwoch, ein total verschneiter, kalter und grauer Tag. Dennoch herrscht im

Münchner Spieleladen Galaxy rege Betriebsamkeit. Hier treffen sich in familiärer Atmosphäre die absoluten Zocker-Freaks zum gemeinsamen Spielen und Gedankenaustausch. Der Laden wirkt im Gegensatz zum blitzsauberen Karstadt-Ambiente ein bisschen chaotisch – doch genau das macht den liebenswerten Charme des etablierten Shops aus. Udo Bichlmann, seines Zeichens Gründer, Geschäftsführer und selbst absoluter Spiele-Profi, ist sichtlich stolz auf sein kleines Zocker-Paradies. "Galaxy feiert bald zehnjähriges Jubiläum", freut sich Udo. "1990 haben wir mit Gameboys, PC-Engines und NES angefangen. Und sind seitdem immer am Ball geblieben." Aktualität ist höchstes Gebot für Udo & Co – das beweist z.B. das brandneue Dreamcast, das an exponierter Stelle neben der Kasse läuft. Doch leider – ob es wohl am Microsoft-Betriebssystem Windows CE liegt? – stürzt die Sega-Kiste alle paar Minuten ab. Die zwei Sony-Konsolen zum Probieren laufen dagegen einwandfrei. "Sony macht etwa 40 Prozent unseres Umsatzes aus – ganz schön viel, wenn man bedenkt, daß wir auch PC-Spiele führen", freut sich Udo über die große Akzeptanz der PlayStation. Wir wollen wissen, ob ihm nicht ein Großteil seines Umsatzes durch Raubkopien verloren gehe, denn gerade die absoluten Freaks stehen im Verdacht, besonders wild zu kopieren. Bichlmann widerlegt dieses Klischee: "Gerade die Freaks stehen auf Originalen, die sie in ihre großen Sammlungen aufnehmen können. Die Leute, die kopieren, sind doch nur reine Jäger und Sammler und kommen gar nicht mehr zum Spielen!" Für die anspruchsvolle Zielgruppe hat Galaxy stets die



[1] Harte Waren: Auch der Zubehör-Freak wird bei Galaxy fündig. [2] Nicht ganz ernst gemeinte Abschreckungsmaßnahme gegen Langfinger bei Galaxy: "Ladendiebe werden zu Tode geprügelt". [3] Das Ladengeschäft von Galaxy: Zockertreff in familiärer Atmosphäre. [4] Das Spieleangebot von Galaxy ist klein, aber fein: Nur das Beste kommt in die Konsole – wenn's sein muß, auch in gebrauchtem Zustand.



"Special Editions" der großen Spielehits im Angebot. "Schöne Verpackungen, umfangreiches Infomaterial, T-Shirts und andere Goodies – solche limitierten Sonderauflagen mögen wir und unsere Kunden sehr gerne. Könnte ruhig mehr von der Sorte geben."

Mehr als nur Spiele

Da Extrem-Spieler sich auch gerne fernab der Konsole mit ihren Lieblingsspielen identifizieren, führt Galaxy eine große Auswahl an Spielfiguren und Soundtrack-CDs aus Japan und den USA. Vom Zelda-Schlüsselanhängen über den Final-Fantasy-Soundtrack bis hin zur Lara-Croft-Statue bekommt der wahre Fan alles, was sein Herz begehrt.

Neben der Aktualität sind Udo und seine Mitarbeiter auch um die perfekte Kundenberatung bemüht. "Wenn einer reinkommt und irgendeinen mittelmäßigen Titel kaufen will, bieten wir ihm an, das Game erstmal probezuspielen. Denn schließlich soll der Kunde ja lange Spaß mit seinem neuen Spiel haben." Gute Beratung ist teuer, und von Traum-Umsätzen wie Karstadt kann ein kleiner Laden wie Galaxy nur

träumen. Udo kennt die Schwierigkeiten, mit denen ein "Kleiner" zu kämpfen hat, sehr gut. "Wir bekommen lange nicht so großzügige Rabatte, Umtauschrechte und Zahlungsziele wie z.B. Karstadt. Dennoch kommen wir ganz gut zurecht und sehen der Zukunft

trotz der großen Konkurrenz gelassen entgegen. Denn nur bei uns bekommt der Kunde umfassende Beratung, wertvolle Zusatzinfos und sogar Tips&Tricks geboten, wenn er mal bei einem Spiel nicht weiterkommt", preist Bichlmann die Vorteile eines gut informierten und organisierten Ladengeschäfts. "Ich selbst und alle meine Mitarbeiter spielen für unser Leben gerne – und das schlägt sich nun mal in der Beratungsqualität und im Service nieder." Stichwort Service: Releaselisten weisen die Kundschaft auf die wichtigsten Erscheinungstermine hin, im Second-Hand-Regal kann man das eine oder andere Schnäppchen machen, der Bestellservice garantiert rechtzeitige Belieferung mit den neuesten Hits, und auch ältere Titel, die es woanders gar nicht mehr zu kaufen gibt, treibt Udo jederzeit auf.

"Klasse statt Masse", so lautet die Philosophie von Galaxy und ähnlichen kleinen Ladengeschäften. Wir müssen unser Gespräch abbrechen, da sich der Shop gegen Nachmittag mit zahllosen Kunden füllt. Jetzt muß Udo ran – verschobene Erscheinungstermine begründen, Bestellungen annehmen und ein Pärchen mit Tips zu *Metal Gear Solid* versorgen. "Man ist dauernd im Streß", erklärt Udo, "dennoch macht's mir einen Heidenspaß!" Spricht's und verschwindet im riesigen Lager, um die Lieferung mit den neuesten Top-Titeln auszupacken.

pat



Indiziert – was nun?

Wenn ein Spieletitel von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften indiziert worden ist, darf er nicht mehr öffentlich zur Schau gestellt oder beworben werden. Was nicht heißt, daß der Titel aus der Welt ist: Gegen Altersnachweis kann jeder Erwachsene einen indizierten Titel "unter dem Ladentisch" erwerben. In den Kaufhäusern werden Sie aber meist vergeblich nach solchen Games suchen – Nachfragen lohnt jedoch, da viele Filialen besonders von frisch indizierten Top-Titeln noch diverse Restmengen vorrätig haben. In den ausgesprochenen Zocker-Läden ist dagegen meist die ganze Palette indizierter Spiele zu haben – wohlgedenkt erst ab 18.

PlayTest



[1] Der erste Kurs ist eine Reminiszenz an die vorangegangenen *RR*-Ausgaben. [2] Der Teamchef Ihres Rennstalls (hier Mademoiselle Chevalier von MMM) plaudert zwischen den Rennen ein paar Worte mit Ihnen. [3] Nette Details wie die animierte Werbetafel in der Bildmitte werben die gelungene Optik auf. [4] Am Rande der Strecke "Phantomile" treffen wir auf zwei alte Bekannte.



RIDGE RACER TYPE 4

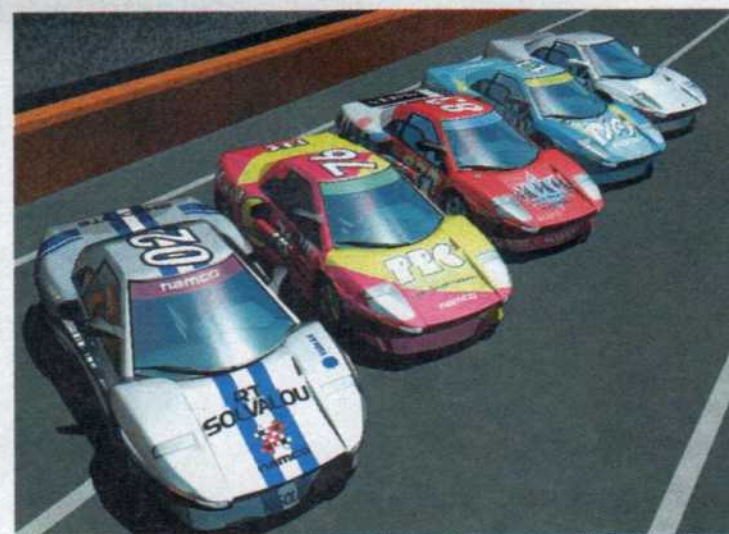
Die Rückkehr des Arcade-Racers: Nach den simulationslastigen Rennspielen der letzten Monate erscheint mit *Ridge Racer Type 4* endlich wieder ein zünftiger Asphalt-Renner mit Spaß-Garantie. Kann **Namco's Vorzeige-Renner** die hohen Erwartungen erfüllen? *Michael Schmithäuser*

f reitag, 31. Dezember 1999, 23:45. Eine Viertelstunde vor Ablauf des Millenniums erfolgt im Herzen von Los Angeles der Startschuß zum langerwarteten Finalrennen der "Real Racing Roots '99". Die Nerven der acht Kontrahenten in den engen Cockpits ihrer hochgezögerten Rennmaschinen sind zum Zerreißen gespannt. 3-2-1-Go! Hinter den Pneus steigt schwarzer Rauch auf, als sich die Boliden in Bewegung setzen. Tempo 200 ist in weniger als zehn Sekunden erreicht. Doch schon lauert die erste 90-Grad-Kurve am Ende der langen

Startgeraden. Kurz vom Gas gehen, ein wenig mit der Handbremse nachhelfen, und schon verlieren die Hinterräder die Bodenhaftung, und die schweren Karossen geraten außer Kontrolle – so scheint es zumindest. Denn die erfahrenen

FACTS & FEATURES

- ★ überragende Optik
- ★ perfekt designte Kurse
- ★ viele Fahrzeugtypen
- ★ recht niedriger Schwierigkeitsgrad



Piloten halten ihre Autos mit geschickten Lenkbewegungen sicher in der Spur, während sie mit quietschenden Reifen und einem Affenzahn um die Kurven schlittern.

Auf diese Art und Weise gewinnt man in Namcos *Ridge Racer*-Serie schon seit fünf Jahren die heißesten Bildschirm-Rennen, und daran ändert sich auch beim heißersehten vierten Teil nichts. Mit Vollgas über knifflige Kurse heizen, während man sich vom letzten Platz auf Rang 1 nach vorne kämpft, und das alles ohne großen Realitätsanspruch – so lautet die Devise bei *Ridge Racer Type 4*.

Knackige Kurse

Als frischgebackener *RR4*-Pilot müssen Sie die Rennserie "Real Racing Roots '99" bestreiten – kein leichtes Unterfangen, zumal die Konkurrenz gnadenlos ist. Im Grand-Prix-Modus ent-

scheiden Sie sich für eines von vier Teams und einen von ebenfalls vier (Phantasie-)Autoherstellern. Dann lernen Sie den Chef Ihres Rennstalls im Gespräch kennen – das Vorgesetzten-Spektrum reicht von der ebenso unwissenden wie bildhübschen Industriellen-Tochter bis hin zum knallharten und verbitterten Profi. Anschließend geht es endlich hinaus auf die Rennstrecke – insgesamt acht Läufe müssen mehr oder weniger siegreich bewältigt werden, bevor Sie den Meisterpokal in den Händen halten.

Sozusagen zum "Aufwärmen" dient der erste Kurs "Helter Skelter". Sowohl vom Design als auch vom Schwierigkeitsgrad her erinnert dieser Stadtkurs stark an die erste Rennstrecke *Ridge Racer 1*. Kurs Nummer zwei entführt Sie in eine wunderschöne Gebirgslandschaft – doch leider haben Sie kaum Gelegenheit, das wunderschöne Panorama der "Wonderhills" zu genießen, denn die vertrackten Kurven und höllischen Gefälle erfordern all Ihre Konzentration. Nachdem Sie sich in "Edge of the Earth" durch die Tunnelsysteme einer US-amerikanischen Metropole gekämpft haben, dürfen Sie einen Ausflug ans Meer unternehmen. Besonders die tückische Hafenanlage in "Out of the Blue" wird Ihnen schwer zu schaffen machen. Anschließend heizen Sie mitten durch den Vergnügungspark "Phantomile" mit seinen verflucht langgezogenen Kurven, bevor Sie sich an der erweiterten "Edge of the Earth"-Strecke mit dem klangvollen Namen "Brightest Night" die Zähne ausbeißen dürfen. Ist auch dieser harte Brocken geschafft, folgt nochmal eine Berg- und Tal-Fahrt durch die verlängerte "Wonderhill"-Strecke ("Heaven and Hell"), bevor es an das spannende Finale in Downtown Los Angeles geht. Alte *Ridge Racer*-Hasen werden vom "Shooting Hoops"-Kurs überrascht sein, denn

RR4 - Die Teams

Vier Teams wollen Sie als Fahrer für ihren Rennstall verpflichten.

Dig Racing Team



Land: USA

Info: Früher auf der Gewinnerstraße, mittlerweile ein wenig heruntergekommen. Mit dem limitierten Budget von DRT dürfte es sehr schwierig werden, den Grand-Prix-Titel einzufahren.

Tuning: Experte

Racing Club Micro Mouse Mappy (MMM)



Land: Frankreich

Info: Die Autos dieses Teams gelten als leicht beherrschbar. Aufgrund eines neuen Sponsors steht ein großes Budget zur Verfügung, was auf interessante Fahrzeugtypen hoffen lässt.

Tuning: Leicht

Pac Racing Club (PRC)



Land: Japan

Info: Zum ersten Mal bei den Real Racing Roots mit von der Partie. Sehr ausgewogenes Fahrzeugtuning und perfektes Handling bei angemessener Leistung zeichnen die Japaner aus.

Tuning: Normal

Racing Team Solvalou (RTS)



Land: Italien

Info: Die Italiener können auf eine lange Reihe von Grand-Prix-Siegen zurückgreifen. Ihre Autos sind auf Höchstleistung ausgelegt, was ein entsprechend schwieriges Handling mit sich bringt.

Tuning: Hart



[1] Die Nachtfahrten sind ein besonderer visueller Leckerbissen. [2] Nur, wer sich stets fleißig vom 8. auf den 1. Platz vorkämpft, hat eine Chance für den Grand-Prix-Titel. [3] In der Cockpit-Perspektive mit integriertem Rückspiegel kommt der Speed-Kick besonders gut 'rüber.



hier wird kein einziges Mal gedriftet – alleine die perfekte Fahrt auf der Ideallinie entscheidet über Sieg oder Niederlage.

Gas geben und Spaß haben

Alle Kurse sind sehr schön gestaltet und warten mit fiesen Schikanen, bösen Kurven und kniffligen Tunnelsystemen auf. Hübsche Randbauten – wie etwa die Kräne am Hafen, die animierte Reklametafel an der Ziellinie von "Helter Skelter",

oder der Flugplatz am Rande der "Brightest Night"-Strecke – sorgen für optische Abwechslung. Stichwort Optik: Dank der hohen Auflösung, der flotten Bildwiederholrate und der detailreichen Streckengrafik, stellt *RR4* auch *Gran Turismo*-verwöhnte Zeitgenossen vollends zufrieden. Lediglich die Fahrzeuge wirken ein wenig plump – doch dafür wird man mit atemberaubenden Licht- und Schatteneffekten entschädigt.

Anders als die Realismus-Brocken *Gran Turismo*, *Formel 1* oder *Colin McRae Rallye*, bleibt der vierte Teil von Namco's Erfolgsreihe bei seinen Arcade-Wurzeln und begeistert mit herrlich unrealistischem Handling und unmöglichen Fahreigenschaften. Allein die "Freude am Fahren" steht

RR4 - Die Automarken

Nachdem Sie sich für ein Team entschieden haben, stehen vier Automarken mit unterschiedlichen Ansprüchen an Design und Leistung zur Wahl.

Assoluto



Land: Italien
Typ: Drift
Info: Legt großen Wert auf fließende, sportliche Karosserieformen.

Lizard



Land: USA
Typ: Drift
Info: Die Karosserien von Lizard sind sehr dynamisch und aggressiv gestaltet.

Terrazi



Land: Japan
Typ: Grip
Info: Terrazi ist bekannt für seine höchst abwechslungsreichen Karosserie-Varianten.

Age Solo



Land: Frankreich
Typ: Grip
Info: Alle Karosserien dieses Herstellers folgen strengen aerodynamischen Richtlinien.

bei den Verfolgungsjagden mit 320 km/h und dem zünftigen Kurvendriften bei Tempo 150 im Vordergrund.

Die Steuerung ist schlicht exzellent – wer es einmal raus hat, wie man die Boliden so richtig schön driften läßt, wird diese Art des Fahrzeughandlings schon bald sehr zu schätzen wissen. Hinzu kommt die unglaublich hohe Motivation, die der Grand-Prix-Modus erzeugt. Während der ersten beiden Rennen genügt ein dritter Platz, um weiterzukommen. In den Läufen drei und vier fliegt man dagegen schon raus, wenn man eine schlechtere Platzierung als Rang zwei erzielt. Und die vier Rennen der Finalserie sind knallharte Knock-Out-Jagden: Nur der Sieger kommt weiter.

Schön, aber einfach

Die Gegner verhalten sich höchst unfair und schubsen das Spielmobil gerne mal von der Strecke, was für zusätzlichen Nervenkitzel sorgt. Während Sie die Teilnehmer auf den Startpositionen sieben bis drei noch relativ leicht "schnupfen", setzen Ihnen die beiden Erstplatzierten mit perfekter Kurventechnik und fehlerlosem Fahrverhalten ganz schön zu.

Leider ist der Schwierigkeitsgrad insgesamt nicht allzu hoch angesiedelt, was dazu führt, daß alte Rennspiel-Hasen alle Grand-Prix-Varianten in weniger als zwei Tagen für sich entscheiden können. Immerhin dürfen Sie sich danach noch an den "Extra-Trials" versuchen, um die letzten der insgesamt 320 Fahrzeug-Varianten freizuschalten. Wer auch das geschafft hat, probiert im "Time Trial" immer wieder, seine eigene Bestzeit zu unterbieten. Oder trägt im Freun-

deskreis mit bis zu vier Spielern heiße Multi-Player-Duelle aus. Für das Spielvergnügen im Quartett sind allerdings zwei mit Link-Kabel verbundene PlayStations im Splitscreen-Modus erforderlich.

Unterm Strich ist der vierte Teil der Ridge Racer-Reihe der optisch schönste und spieltechnisch ausgefeilteste. Was viele Fans schmerzlich vermissen werden, ist der überaus motivierende Preisgeld- und Tuning-Modus aus dem Vorgänger Ridge Racer. Außerdem sorgte Ridge Racer aufgrund des höheren Schwierigkeitsgrades für deutlich länger anhaltendes Spielvergnügen. Somit ist Ridge Racer Type 4 ein sehr gutes Arcade-Rennspiel, doch das Zeug zum absoluten Überflieger hat die neueste Namco-Produktion leider nicht. pat



[1] Solche Kurven bewältigt man am besten driftenderweise. [2] Der Truck des Sponsors versorgt Sie pro Rennserie dreimal mit neuen, stärkeren Boliden. [3] Ein Flugzeug? Ein Raumschiff? Nein, eines der unzähligen RR4-Autos!

RIDGE RACER TYPE 4



meine Meinung: Starke Optik! Perfekte Steuerung! Schöne Strecken! Coole Musik! Solche begeisterten Ausrufe wird jeder Rennspiel-Fan von sich geben, wenn er Ridge Racer Type 4 zum ersten Mal sieht. Doch schon nach wenigen Stunden stellt sich eine gewisse Ernüchterung ein. Das liegt zum einen am viel zu niedrig angesiedelten Schwierigkeitsgrad, zum anderen ist der vielgepriesene Grand-Prix-Modus lange nicht so herausfordernd wie die Tuning-Optionen in Ridge Racer.

Michael Schmithäuser

■ GENRE:	Arcade-Racer
■ VERFÜGBAR AB:	April 1999
■ HERSTELLER:	SCE
■ ENTWICKLER:	Namco
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-WERTUNG:

1,7

Riesen Gewinnspiel

in der PCgo! Ausgabe 4 '99!

Gewinnen Sie einen **Seat Cupra!**

Wenn Sie mit Ihrem
Computer mal wieder
nicht weiterkommen...



- 150 PS
- 0-100 in 8 sec
- Vmax: 215 Km/h
- Wert ca. 37.000 DM

...dann lesen Sie PCgo!

PCgo! ist anders.
Denn PCgo! zeigt klar
und verständlich, wie Sie
Ihren PC schnell wieder
aus der Sackgasse her-
ausholen. Ohne abge-
hobenes Fachchinesisch,
ohne technikverliebte
Detailbetrachtungen.

Statt dessen bietet Ihnen
PCgo! anschauliches Basis-
Knowhow und übersichtliche
Softwarekurse, mit denen Sie
Ihre Programme noch effektiver
einsetzen können.

Und natürlich die begehrte PCgo! CD-ROM –
jeden Monat mit hilfreichen Utilities, anschau-
lichen Workshops und hochkarätiger Software
für ein erfolgreiches Arbeiten am PC.

Holen Sie sich die neue PCgo! –
jetzt am Kiosk!



PCgo!
DM 9,80 / s 79,-
Preise über 100000 Mark!
1. Preis: Seat Cupra 2 150 PS

8 Vollversionen

- WinDelete 3.0: Löscht Datenmüll restlos
- Meine Rente 2.0: So sorgen Sie fürs Alter richtig vor
- W95 optimal: Stellt Ihr Windows automatisch ein
- Boot Magic: Mehrere Windows-Versionen gleichzeitig nutzen
- DSV-Ski-Atlas • Adreßverwaltung • Do It ZipStar 1.0

130 Programme
Tuning • Grafik • Diagnose • Musik

300 MByte Treiber
Drucker • Scanner • Grafik- & Soundkarten

1000 ClipArts
MSI Symbole • Menschen • Tiere
Fahrzeuge • Karten • Rahmen

Office-Vorlagen
Projektplaner



PCgo! – klar und verständlich



[1] Ist die Schamanin richtig geladen, läßt sie auf ihre Gegner einen Feuerregen her-
niederprasseln. [2] Wachtürme beschützen Ihre Siedlung. [3] In der Kriegerhütte wer-
den Kämpfer ausgebildet, die Sie per Schiff auf die ganze Welt verfrachten können.

POPULOUS - THE BEGINNING

Wer auf **Echtzeitstrategie** steht und dennoch nicht immer mit Hightech-Waffen à la **Command & Conquer** oder **KKND** hantieren will, findet mit **Populous** einen Vertreter aus der Welt der Zauberer und Mythen. *Justin Smart*

echtzeitstrategie ist etwas für Feinschmecker. In der Regel befehlen Sie dabei einzelne Krieger oder ganze Armeen. Diese sind gewöhnlich mit Hightech vom Feinsten ausgestattet. Mit Laser- und Chronotechnologie, Atombomben und noch brutaleren Waffen geht es dann den ebenso ausgestatteten Gegnern an den Kragen. Von Runde zu Runde kommen neue, immer schlagkräftigere Gefechtseinheiten hinzu.

Wem das zu militaristisch ist, sollte einmal einen Blick auf **Populous** werfen. Obwohl das Gameplay – abstrakt gesehen – durchaus dem von **Command & Conquer** oder **KKND** entspricht, ist hier doch ein gewaltiger Unterschied festzustellen. Denn bei **Populous** sind die schlimmsten Waffen keine Lasergewehre oder Disruptoren, sondern Schwerter. Während bei der Konkurrenz die Technik vergöttert wird, sind es bei Bullfrogs PC-Klassiker die Götter selbst,

die in den Genuß der Lobpreisung kommen. So heißt es hier weniger Stahl und Maschinen und dafür eher Mystik und Magie.

Worum geht's?

Hauptperson und Zentrum all Ihrer Aktionen ist eine Schamanin, die geistige und kriegerische Führerin Ihres Stammes. Ihr obliegt es, immer neue Zauber und Konstruktionspläne für neue Gebäude aufzuspüren. Dadurch verschafft sie ihren Untertanen einerseits das nötige Wissen, um Siedlungen und



[1] Auch Naturgewalten schlagen in **Populous** zu. [2] Ist das Lager vernünftig ausgestattet, können Sie alle Arbeiter zu Kämpfern ausbilden.

Ausbildungsgebäude zu bauen, und andererseits den nötigen Schutz vor den Feinden.

Jede Mission beginnt mit einem Rundflug durch die Welt. So erfahren Sie, was das Ziel ist, und welche Zwischenstationen es zu absolvieren gilt. Danach wächst aus dem Boden eine sogenannte Reinkarnationsarena, die stark an die Steinkreise der Kelten erinnert. Hier erscheint die Schamanin, umringt von einer Handvoll betender Anhänger. Diese beginnen auf Ihren Befehl sofort damit, eine Siedlung aufzubauen. Denn nur in Siedlungen vermehrt sich Ihre Be-

FACTS & FEATURES

- ★ Strategie mit Mystery-Elementen
- ★ zahlreiche Zauber
- ★ nette, animierte Charaktere
- ★ etwas einseitige Missionsziele

völkerung. Und was bei *Command & Conquer* das Tiberium und bei *KKND* das Erdöl ist, nennt sich bei *Populous* "Mana". Dieser Urquell aller Kraft ist die Voraussetzung für die Schamanin, um Zauber wirken zu können, und hilft Ihren Arbeitern beim Bau der Gebäude.

Dieser himmlische Stoff gedeiht weder an Bäumen, noch wächst er auf dem Feld. Um ihn zu erzeugen, sind die Arbeiter da. Und diese wieder sind – produktionstechnisch gesehen – am besten drauf, wenn sie sich in ihren Hütten aufhalten. So wächst und gedeiht Ihre kleine Gemeinschaft und wird sukzessive zu einem hübschen Dorf.

Kontakt zur Außenwelt

Doch bei *Populous* handelt es sich nicht um eine antiquierte Form von *SimCity*, oder – der Umgebung angepaßt – *SimWigwam*. Vielmehr ist eine große Gemeinschaft nur Mittel zum Zweck. Denn viele Einwohner bedeuten viel Mana und viele Krieger. Letztere sind im Grunde nichts anderes als gut ausgebildete Arbeiter. Und als Ausbildungsstätte benötigen Sie die Kriegerhütte.

Wie zu allen neuen Gebäudeformen benötigen Sie zum Errichten dieser Hütte entsprechendes Wissen – die Baupläne. Diese wiederum erhalten Sie, indem Sie sich nach einer "Gruft des Wissens" umschaun. Solch ein Tempel sieht ein wenig aus wie ein versteinertes Tipi. Wollen Sie diesem heiligen Ort sein Geheimnis entreißen, müssen Sie sich hinknien und beten.

Haben Sie dann die Konstruktionszeichnungen, erscheint im Gebäudemenu ein neues Symbol. Wollen Sie eine Hütte bauen, markieren Sie in dieser Auswahl die gewünschte Art. Nun erscheint statt des normalen Pfeils das unter dem Zeiger liegende Gelände farblich hervorgehoben. Bestätigen Sie den Standort Ihrer Konstruktion mit X, gehen auch gleich alle verfügbaren Arbeiter daran, Ihr neuestes Bauwerk hochzuziehen. Das sieht besonders putzig aus, da die kleinen Männchen auf dem Bildschirm richtig Bäume roden, Bauholz produzieren und die Planken zusammenzimmern. Je mehr Arbeiter an einer Hütte tätig sind, desto schneller ist sie fertiggestellt. Ist die Kriegerhütte bezugsfertig, können Sie einige Ihrer Arbeiter hineinschicken, die nach kurzer Zeit als trainierte Haudegen herauskommen. So

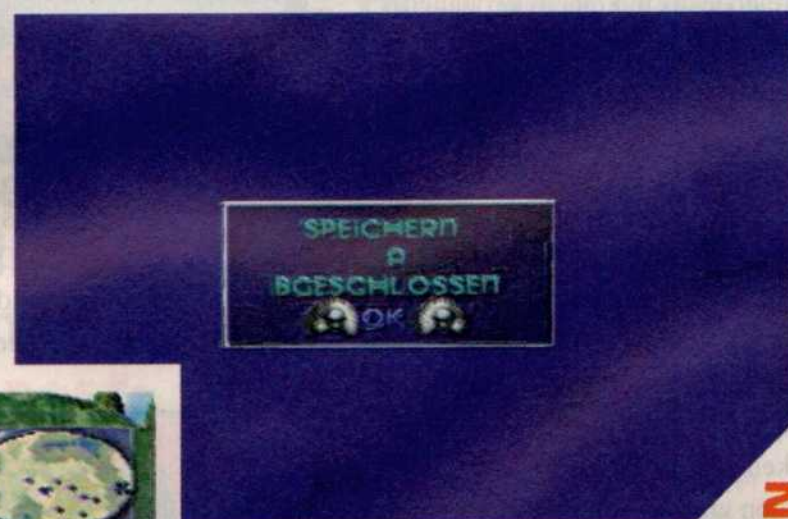
errichten Sie von Level zu Level mehr und unterschiedlichere Gebäude, die größtenteils dazu dienen, neue Charaktere auszubilden. So kann ein Priester gegnerische Krieger durch seine Gesänge derart einwickeln, daß sie die Fronten wechseln. Aber Achtung! Ein gegnerischer Arbeiter läßt sich nicht so leicht belabern und schickt Ihren Priester schnell mal zu seinen Göttern. So gilt für alle Charakterformen, daß sie sämtlich sehr nützliche Eigenheiten besitzen. So kann der Feuerkrieger seine Energiebälle auf große Entfernung in Richtung der Gegner schleudern und der Spion sabotiert gekonnt die gegnerischen Dörfer und die Manaproduktion. Dafür sind beide – sind sie erst einmal Ziel des gegnerischen Angriffs – quasi ungeschützt.

schleudert sie Feuerbälle, Blitze und Todesengel gegen die Reihen der Gegner. Hat sie einmal das Pech, trotz Blitz und Donner von den Antagonisten ins Jenseits geschickt zu werden, zeigt sie allen, was Wiedergeburt bedeuten kann. Denn solange noch mindestens ein Anhänger am Leben ist, taucht die Schamanin nach einem gewaltsamen Tod wieder in der Reinkarnationsarena auf. Das allerdings braucht – wie jede gute Wiedergeburt – seine Zeit. Um nicht soviel davon zu verlieren und um den Einsatz Ihrer Schamanin effektiver zu gestalten, sollten Sie ihr einen Schutztrupp mitgeben. Haben Sie eine Handvoll Krieger und Priester ausgewählt und klicken auf Ihre Führerin, wird sie stante pede von ihren Anhängern umkreist. Wagt es nun ein Gegner, sich Ihrer Heiligkeit auch nur zu

nähern, bekommt er es mit der ganzen fanatischen Horde zu tun. Sind nach einem Gemetzel mal wieder fast keine ihrer Anhänger mehr übrig, hilft der richtige Zauberspruch auch dabei, neues Arbeitsmaterial zu gewinnen. Dazu müssen Sie wissen, daß neben Ihren eigenen Männern und den gegnerischen Figuren auch noch ein paar Wilde die Welt bevölkern. Diese gehen Ihnen und Ihrem Feind aus dem Weg und verhalten



[1] So sieht man es gerne: Eine ganze Armee in Reih' und Glied. **[2]** Da hat man beim Lokalisieren wohl nicht aufgepaßt! **[3]** Während die einen Bäume fällen, errichten die anderen aus dem Baustoff eine neue Hütte.



Die verschiedenen Charaktere sind nicht das einzig strategische Mittel, um den Gegner in die Bredouille zu bringen. Ein gewichtiges Element sind die Zauber, die ausschließlich von der Schamanin genutzt werden können. Diese setzt sie ein, um einerseits direkt anzugreifen. Da

sich in der Regel recht ruhig. Haben Sie jedoch die "Kraft der Überzeugung" entdeckt, vollziehen Sie bei diesen Barbaren eine Gehirnwäsche und reihen sie so in Ihre Kampftruppe ein.

Hokuspokus

Andere Zauber helfen z.B., das Land umzuformen. So macht der Brückenzauber Ihnen in guter Volksbank-Werbemanier den Weg frei, verbindet Landstriche und überwindet Berge. Aber auch defensiv hat die Schamanin so einiges drauf. So kann sie ihre Anhänger wahlweise mit dem Unsichtbarkeitszauber und dem "Magischen Schild" schützen, was beim Angriff eines stärkeren Feindes einen gewaltigen taktischen Vorteil ausmacht. Knapp 20 unterschiedliche Sprüche stehen Ihnen zur Verfügung. Allerdings



[1] Ist eine Hütte zu klein, wird sie kurzerhand vergrößert. [2] Beten Sie mit Ihren Anhängern eine "Grufte des Wissens" an, [3] erhalten Sie Baupläne für neue Gebäude. [4] Am Ende gibt eine Statistik über Ihren Erfolg Auskunft. [5] Schiffe verfrachten Sie schnell an entlegene Winkel der Welt. [6] Schamanin und Feuerkrieger sind am effektivsten, wenn sie aus der Luft angreifen.



erst, wenn Sie den richtigen "Steinernen Kopf" oder Obelisk gefunden haben, der dieses Geheimnis preisgibt.

Außen- und Innenansichten

Was die Vielseitigkeit der Aufgaben angeht, ist *Populous* bei weitem nicht so innovativ wie *KKND* oder Westwoods Klassiker. So ist eine Mission gelöst, wenn alle Gegner vom Antlitz der Erde gefegt sind. Allerdings ist auch hier ein wenig mehr angesagt, als bloßes "Ran an den Feind!" Denn mit List, Tücke und ein wenig bedachtem Einsatz der unterschiedlichen Anhängertypen läßt sich weit mehr erreichen als mit einem Großangriff im Berserkerstil.

Die Grafik ist sehr viel detaillierter als bei der Konkurrenz. Alleine schon, weil die Figuren größer sind. Zudem läßt die dreidimensionale Bewegung um die Welt, die den Spielplan jeder Mission darstellt, im Hinblick auf die Übersichtlichkeit keine Wünsche offen. Waren bei der Preview-Version die Unterschiede zwischen den unterschiedlichen Typen kaum erkennbar, ist dies in der Verkaufsversion grafisch sehr schön herausgearbeitet. Besonders Ihr Abgang, wenn sie vom Gegner in die ewigen Jagdgründe geschickt werden, ist sehenswert. Wie man es aus Gruselcomics oder der Twilightzone kennt, fährt die Seele in einem Lichtstreifen gen Himmel.

Wer *Populous* anfängt, sollte sich darüber im klaren sein, daß es mehr als nur ein paar Minuten dauert. Mit dem ständigen Neubeginn bei einer falschen Taktik und immer anderen Erfolgsstrategien geht schon mal ein Nachmittag oder gar eine Nacht für die späteren Level drauf. Klar, daß Sie jede Phase Ihres Vormarsches direkt auf die Memorykarte bannen können. Weniger klar dürfte jedoch sein, daß



Sie für jedes Speichern eine eigene Karte benötigen. Denn der knapp eine Minute dauernde Speichervorgang belegt komplett alle 15 Blöcke.



POPULOUS - THE BEGINNING

meine Meinung: Die Missionsziele in *Populous* sind zu einseitig, es sind nicht genügend unterschiedliche Charaktere vorhanden, und, und, und. Fact ist aber, daß ich mich trotz all dieser unbestrittenen Tatsachen nur schwer vom Joypad losreißen konnte. Und daß mein Volk, wie es nach getaner Arbeit in der Ecke steht und miteinander tratscht, fürchterlich putzig aussieht, ist ebenfalls unbestritten. *Populous* ist sicher kein Reißer, dafür aber eine nette Abwechslung für Freunde des Genres.

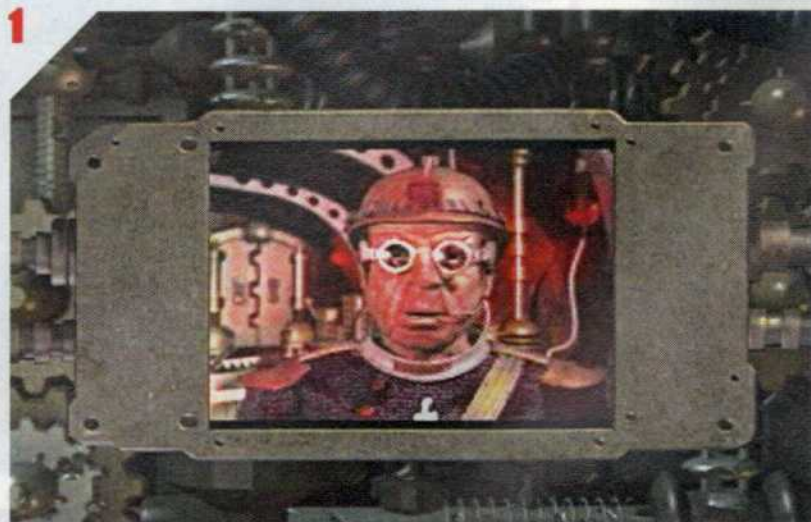
Justin Smart

■ GENRE:	Strategie
■ VERFÜGBAR AB:	März 1999
■ HERSTELLER:	Electronic Arts
■ ENTWICKLER:	Bullfrog
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-WERTUNG:

1,9



[1] Von Ihren menschlichen, [2] mutierten und [3] elektromechanischen Vorgesetzten erhalten Sie Ihre Befehle. [4] Eine gute Prise Humor ist ein Bestandteil des Spiels.

KKND KROSSFIRE 2



Wenn Menschen, **Mutanten** und Maschinen aufeinanderprallen, kann das nur eins bedeuten: **Krieg!** Im perfekt an die PlayStation angepaßten zweiten Teil des **Echtzeit-Strategieknüllers** gilt es wieder, mit Hilfe von Gehirn, Glück und jeder Menge Granaten, den Gegner ins **post-nukleare Nirwana** zu schicken. *Justin Smart*

FACTS & FEATURES

- ★ missionenbasierte Echtzeitstrategie
- ★ hervorragende PSX-Steuerung
- ★ Wahl zwischen drei Parteien
- ★ zwei Spieler im Splitscreen-Mode
- ★ Konstruktion mehrerer Einheiten gleichzeitig

Diese beiden Gruppen, die sich ein Menschenalter lang getrennt voneinander entwickelten, trafen im ersten Teil von *KKND* auf dem PC in einem wilden Gemetzel aufeinander. Bis auf wenige fahnenflüchtige Feiglinge überlebte niemand dieses Debakel. Nun jedoch, nach einem halben Jahrhundert, geht es – gut ausgerüstet – wieder zur Sache und die Spezies des Homo Sapiens erhebt sich erneut aus ihren Löchern, um die leicht spirituell abgedrehten Mutanten zu Proteinbrei zu verarbeiten. Doch um dem Ganzen die Krone aufzusetzen, gibt es plötzlich noch eine dritte Fraktion. Denn die ehemaligen Farmroboter, die sich durch den Fallout ihrer Existenzgrundlage beraubt sahen,



s ist das alte Lied. Wenn andersartige Daseinsformen aufeinandertreffen, gibt es Zoff. Das ist auch die Grundidee bei *KKND* (Krush, Kill'n Destroy), das auf dem PC bereits zu den Klassikern gehört. Die ursprüngliche Geschichte ist schnell erzählt: Irgendwer hat – in unserer Zeit – wohl auf den roten Knopf gedrückt und damit den blauen Planeten verwüstet. Die eine Hälfte der Überlebenden ging in den Untergrund und versuchte, in vor der Ra-

dioaktivität geschützten Höhlen zu überleben. Der andere Teil blieb an der Oberfläche und tat das seine dazu, die natürliche Evolution zu überflügeln. Denn was aufgrund der nuklearen Verseuchung an Mutationen entstand, geht schlichtweg auf keine Kuhhaut. Neben Riesenspinnen und Gigaspinnen würden wir wohl auch unsere Nachfahren kaum wiedererkennen. Denn wer weiß schon, in welches der drei Augen man schauen, oder welchem der Münder man zuhören soll.





haben sich in den vergangenen Jahrzehnten zu ganz passablen Blechrambos gemausert. Und ihrem Haß auf alle biologischen Formen, die die Ursache ihrer Arbeitslosigkeit sind, geben sie mit lautem Kanonendonnen und heftigem Säbelrasseln Ausdruck.

Nach dem brillanten Introvideo, dem nur wenige das Wasser reichen können, präsentiert sich *KKND* ähnlich wie *Command & Conquer*. Sie haben die Wahl, sich entweder den Missionen zu stellen, oder im Kaos-Modus auf verschiedenen Terrains eigene Szenarien zum Schauplatz Ihrer Kämpfe zu machen.

Bei den Missionen entscheiden Sie sich zwischen einer der Gruppen. Wenn auch jede der drei Parteien eine eigene Philosophie hat, ist ihnen doch eines gemein: Sie sind bis an die Zähne mit den neuesten Technologien ausgerüstet. Dennoch lauten die Aufträge nicht nur hirnlos "mach alles platt, was nicht so aussieht wie Du". Im Gegenteil heißt auch schon mal die Devise "Du bist schwach und mußt zu Deinem Lager gelangen. Vermeide den Kontakt mit dem Gegner, wo es geht." Besonders bei solchen Befehlen artet das Ganze fast schon in ein Jump'n-Run aus. Lautet das Primärziel hingegen, das Gegenüber zur nächsten Inkarnation zu befördern, finden Sie sich mit einem Haufen mehr oder weniger tauglicher Haudegen in einem unbekannten Gebiet wieder. Alle Abschnitte, die Sie noch nicht erkundet haben, liegen in guter, alter Strategie-Manier hinter schwarzem Nebel. Sobald Sie jedoch eine Ihrer Gruppen in diese

unbekannten Abschnitte führen, löst sich der Nebel sofort auf und enthüllt das Terrain ebenso wie etwaig versteckte Antagonisten.

Um eine Mission erfolgreich zu beenden und dann weitere Einsatzgebiete offenbart zu bekommen, reicht es nicht aus, mit sämtlichen Mannen einfach loszuziehen und auf Teufelkomm-raus zu kämpfen. Vielmehr hat jede Kampfeinheit gewisse Vor-, aber auch Nachteile. So gibt es bei den Mutanten z.B. die Crinoiden. Hierbei handelt es sich um spinnenartige Wesen – zeitgemäß mit Maschinengewehren bewaffnet. Sie sind wegen ihrer langen Beine hervorragende Sprinter und im Kampf "Mann gegen Spinne" klar im Vorteil. Dafür sind sie nicht sonderlich gepanzert, was gegen ein Kettenfahrzeug zu einem schnellen Exitus führt. Demgegenüber haben die Riesenscorpione eine hervorragende Panzerung. Ihre Geschwindigkeit und Durchschlagskraft läßt allerdings sehr zu wünschen übrig. Besonders bemerkenswert sind jedoch die "Märtyrer". Zwar hat ein solches Opferlamm kaum eine Chance gegen einen gegnerischen Soldaten oder gar einen Panzer. Kann er sich allerdings einem feindlichen Gebäude oder einem Gefechtsturm nähern, sprengt er sich und das Bauwerk in die Luft. Das kostet ihn zwar das Leben und Sie einen Mann, allerdings wären die Verluste vermutlich noch größer, würden Sie das Einsatzziel mit Ihrer Armee unter Beschuß nehmen. De facto besitzt jede Seite Kampfeinheiten aus den drei traditionellen Waffengattungen: Heer, Marine und Luftwaffe. Der schwierigste Teil zu Anfang ist, herauszufinden, wo die Stärken und Schwächen der einzelnen Verbände liegen.

Steuerung par excellence

Absolut genial gelöst ist die Steuerung Ihrer Einheiten. Im Gegensatz zu anderen Vertretern des Genres wie *C&C* oder *Z* müssen Sie hier



[1] Im KAOS-Mode heißt es das Lager errichten, [2] bevor der Gegner angreift.



[1] Das gegnerische Lager ist mit Elektroschockern geschützt. [2] Manche Missionen spielen auch in den Ruinen der einstmaligen Städte. [3] Da freut sich der Spieler!



nicht die einzelnen Soldaten umständlich markieren. Statt dessen sind zu Anfang alle Recken zu einer Gruppe zusammengefaßt. Je nach Wunsch teilen Sie diese in zwei gemischte Verbände oder splitten sie nach ihrem Typus auf. Haben Sie dann ein halbes Dutzend sinnvoll

ausgewogene Kampfgemeinschaften definiert, können Sie mit den L- und R-Tasten die Nächste, respektive Vorherige wählen.

Hier hat sich endlich einmal jemand die Mühe gemacht, nachzudenken und das Joypad der PlayStation sinnvoll ausgenutzt. Beam Software zeigt mit *KKND*, daß man auf der PSX Strategiespiele auch ohne Maus – die übrigens nicht unterstützt wird – hervorragend steuern kann.

Besonders beim Bauen und bei der Produktion ist *KKND* der Konkurrenz *Command & Conquer* meilenweit voraus. Denn während bei Westwoods Strategie-Vorreiter jedes Gebäude nacheinander konstruiert und jeder Bauauftrag für einen neuen Druiden manuell bestätigt werden muß, ist hier alles viel ergonomischer aufgebaut. Wollen Sie bauen, geben Sie an, wo das Gebäude stehen soll. Sofort danach können Sie weitere Fabriken oder Forschungszentren in Auftrag geben, die dann nacheinander aus dem Boden gestampft werden. Gleiches gilt auch für Erzeugnisse wie Kampfroborer oder Panzer. Sie bestimmen lediglich die Anzahl und überlassen den Rest den Produktionsstätten. Das hat den Vorteil, daß Sie sich wieder wichtigeren Dingen zuwenden können und nicht pausenlos damit beschäftigt sind, neue Einheiten zu konstruieren. Was sich im ersten Moment simpel anhört, bekommt einen deutlichen Kick, weil jede Kleinigkeit in blanken Dollars bezahlt werden muß. Und damit der finanzielle Nachschub rollt, gilt es, Ölquellen zu finden, zu erschließen und

diesen seit jeher wichtigen Rohstoff so gut es geht zu fördern.

Up- & Downhill

Während andere PSX-Echtzeitstrategien nur in einer Ebene spielen, auch wenn das Terrain felsig erscheint, setzt **KKND** hier neue Maßstäbe. Denn tatsächlich gibt es Canyons und Felsmassive. Das bringt einen ganz neuen Kick ins Spiel. Denn diese Formationen laden regelrecht dazu ein, Gegner in einen Hinterhalt zu locken und sie dann systematisch niederzuwalzen. Oder noch besser: Plazieren Sie sich auf einem Bergkamm und lassen Ihren Kontrahenten – im wahrsten Sinne des Wortes – ins offene Messer laufen. Bis nach oben kommen seine Geschütze nun mal nicht. Aber wehe, es ist an Ihnen, ein Tal zu durchqueren, das vom Feind bewacht wird. Dann heißt es, mit schnellen Truppen das Nadelöhr zu passieren, um dann auf den Berg zu steigen und die Heckenschützen von hinten in die Zange zu nehmen.

Besonders im Zwei-Spieler-Modus, der auf einem vertikal geteilten Schirm läuft, gibt die Geländebeschaffenheit einen zusätzlichen Kick, der die etwas spärliche Zahl von zehn Karten für Zweikämpfe wieder etwas wettmacht. An-

sonsten haben Sie in dieser Variante die Wahl unter verschiedenen Aufgaben. So können Sie kooperativ mit einem menschlichen Partner gegen einen CPU-Rivalen vorgehen, ein "Jeder-gegen-Jeden" durchziehen oder auch mit einem

digitalen Tram klüngeln, um mit vereinten Kräften Ihren Freund in die Enge zu treiben.

Um mit den Worten des **KKND**-Intros zu sprechen: "Manche kommen einfach nicht miteinander aus." *pat*



KKND KROSSFIRE 2

meine Meinung: **KKND** setzt in puncto Steuerung neue Maßstäbe – zeigt es doch, daß das PSX-Joypad auch für dieses Genre genial geeignet ist. Besonders angetan haben es mir jedoch die zahlreichen Formen bei den Mutanten, von der aggressive Kampfwespe über den hinterhältigen Riesenskorpion bis hin zum gepanzerten Nilpferd. Die Missionen sind äußerst vielfältig, wenn sie auch ab einem gewissen Level enorm schwer werden. Dann hilft nur noch Köpfchen weiter.

Justin Smart

■ GENRE:	Echtzeitstrategie
■ VERFÜGBAR AB:	März 1999
■ HERSTELLER:	Infogrames
■ ENTWICKLER:	Beam Software
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-WERTUNG:

1,5

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
Expansion Pack (N64)	75,00
A Bug's Life (PSX)	100,00
All Star Tennis '99 (N64/PSX)	125/100,00
Akujit (PSX)	105,00
Apocalypse (PSX)	105,00
Banjo-Kazooie (N64)	95,00
Bio-Freaks (N64/PSX)	110/90,00
Blaze & Blade (PSX)	100,00
Box Champions (PSX)	100,00
Brave Fencer	130,00
Breath of Fire III (PSX)	100,00
C&C: Gegenschlag (PSX)	100,00
C3 (PSX)	100,00
Cool Boarders 3 (PSX)	95,00
Colin McRae Rally (PSX)	100,00
Crash Bandicoot 3 (PSX)	100,00
Dream (PSX)	100,00
F-1 World Grand Prix (N64)	95,00
F-1 '98 (PSX)	100,00
FI-Racing Simulation 2 (N64/PSX)	120/100,00
FIFA Soccer '99 (PSX)	95,00
F-Zero X (N64)	100,00
Grandstream Saga (PSX)	100,00
Gran Turismo (PSX)	90,00
Heart of Darkness (PSX)	100,00
Hugo (PSX)	100,00
International Soccer '98 (N64/PSX)	100,00
KKND-Crossfire (PSX)	100,00
Lunar the Silver Star (PSX)	130,00
Mario's Party (N64)	100,00
Master of Monsters (PSX)	105,00
MediEvil (PSX)	100,00
Mission Impossible (N64)	110,00
Motor Racer 2 (PSX)	100,00
Musik (PSX)	100,00
Nascar '99 (N64/PSX)	120/100,00
NBA Jam '99 (N64)	100,00
NBA Live '99 (N64/PSX)	115/100,00
Need for Speed 3	100,00
NHL '99 (N64/PSX)	115/95,00
Nightmare Creatures (N64)	150,00
Ninja Tengu (PSX)	105,00
Odd World 2 (PSX)	100,00
Parasite Eve	120,00
Rayman 2 (N64/PSX)	125/100,00

Neue Preisliste! Kostenlos anfordern.



GAME BOY COLOR

A Bug's Life	75,00
Schlumpfe	75,00
Star Wars	75,00
Turok 2	75,00
Vario Land 2	75,00
V-Rally	75,00
Zelda	75,00



Dreamcast

Sega Dreamcast	799,00
incl. Spannungswandler	60,00
RGB-Kabel	90,00
Memory Card VMS	155,00
Blue Stinger	155,00
Incoming	155,00
July	155,00
Monaco Grand Prix	155,00
Pen Pen Triason	155,00
Power Store	155,00
Sega Rally 2	155,00
Seven Cross	155,00
Sonic Adventure	155,00
Tetris 4D	155,00
Virtua Fighter 3	155,00

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Täglich Neuheiten aus:



Metal Gear Solid	100,00
Premium Pack	200,00

Rival School (PSX)	100,00
Saga Frontier (PSX)	110,00
Snowboard Kids 2 (N64)	100,00
Soulblade Platinum (PSX)	50,00
Soul Reaver (PSX)	105,00
Spyro the Dragon (PSX)	100,00
Star Wars Rogue Squadron (N64)	120,00
1080° Snowboarding (N64)	100,00
Tai Fu (PSX)	105,00
Tales of Destiny (PSX)	130,00
Tekken 3 (PSX)	100,00
Tomb Raider 3 (PSX)	110,00
Toca Touring Car Teil 2 (PSX)	100,00
Turok 2 (engl.)	125/100,00
Vergessene Welt Platinum (PSX)	50,00
WCW vs. NWO Thunder (N64)	120,00
Wild Arms (PSX)	100,00
Wipe Out (N64)	100,00
Xenogears (PSX)	130,00
X-Ploder Pro (PSX)	135,00
Zelda (N64)	115,00

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

Alle Sendungen versandkostenfrei!

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 07 11 - 22 29 10-30/50

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

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

GROSSHANDEL	nur für Händler!!
Telefon	07 11 - 22 29 10 - 10
	07 11 - 22 29 10 - 20

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



[1] Vor dem Match lauschen die Spieler der Nationalhymne. [2] Der gegnerische Torwart hat sein Gehäuse sträflich alleine gelassen. [3] Im Eifer des Gefechts geht sogar der Schiedsrichter zu Boden.



NHL FACE OFF '99



Mit enormer Verspätung stellt nun auch Sony die aktualisierte Version des zur Jahreszeit passenden Dauerbrenners **NHL Face Off '99** vor. Und wie nicht anders zu erwarten war, handelt es sich auch bei der aktuellen Version um einen echten **Spitzentitel**. Artur Hoffmann

tummelten sich in den letzten Jahren noch zahlreiche Eishockeysimulationen auf dem PlayStation-Markt, sieht es momentan recht düster aus. Gerade mal ein aktuelles Game – EA Sports hochklassiges **NHL '99** – steht hierzulande im Regal. Doch was ist aus all den *Powerplays*, *Breakaways*, *Gretzkys* und Co. geworden? Haben die Entwickler angesichts der überwältigenden EA-Marktdominanz kalte Füße bekommen oder interessiert sich hierzulande niemand mehr für den Kufensport? Lediglich ein aufrechtes Häuflein scheint sich gegen den übermächtigen kanadischen Gegner aufzulehnen...

Icing

Sonys Neuauflage des beliebten Klassikers wurde auch diesmal wieder vom bewährten Team aus den "989 Studios" produziert. Allein

dies bürgt im allgemeinen für hohe Produktqualität, gepaart mit eingängigem Gameplay und ansehnlicher Präsentation. Für letztere sorgt vor allem die NHL-Lizenz, die für originale Rahmenbedingungen (Spieler- und Teamnamen, Dressdesigns und Logos) sorgt.

Wie bei allen anderen Genrevertretern ste-



FACTS & FEATURES

- ★ alle 27 NHL-Teams
- ★ acht Nationalmannschaften
- ★ gute Präsentation
- ★ Managementkomponente
- ★ rein englische Version

hen Ihnen auch hier die Spielmodi Freundschaftsspiel, Saison und Play-Off zur Auswahl. Ganz Schnelle entscheiden sich für ein "Quick Start"-Match, bei dem es ohne lange Vorrede zur Sache geht. Auch in Sachen Teams erwarten Sie keinerlei große Überraschungen: Neben



[1] Nach der Keilerei gehen beide für fünf Minuten auf die Strafbank. [2] Sowohl in der Offensive als auch in der Defensive lassen sich Icons einblenden.



dem Einsatz in allen 27 US-amerikanischen NHL-Vereinen dürfen Sie den Schläger auch in einer von acht Nationalmannschaften (darunter auch Deutschland) sowie in einem von zwei All-Star-Teams (NHL-Profis und Weltauswahl) schwingen.

Offside

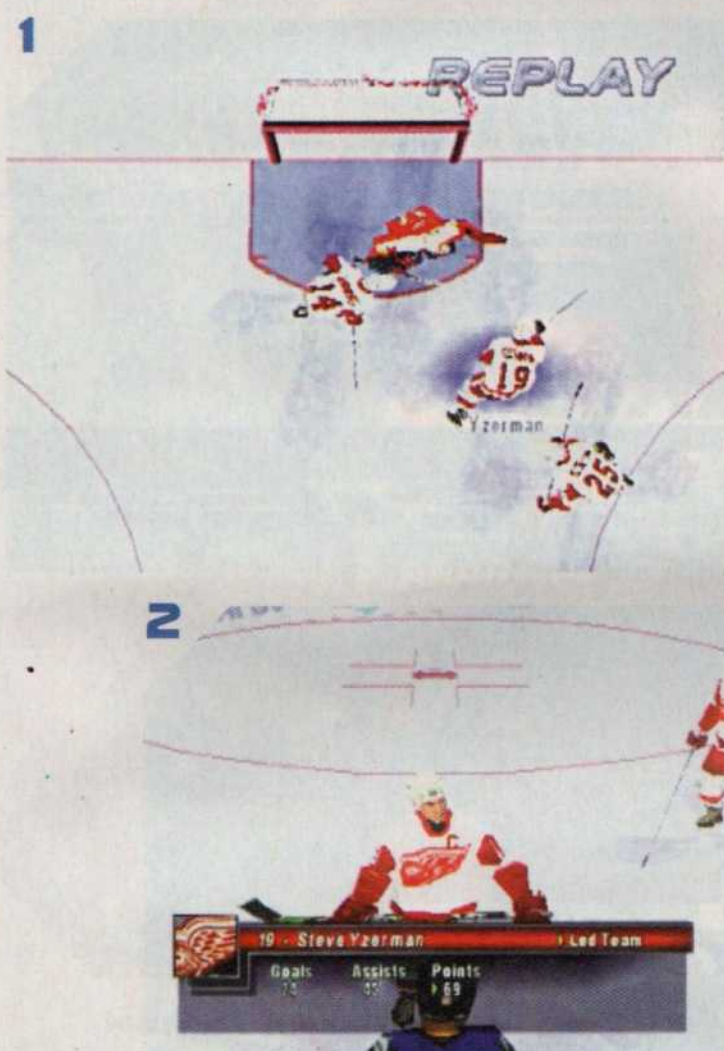
Auch alle anderen zur Grundausrüstung eines Sportspiels gehörenden Management-Features wie z.B. Spielereditor, Tausch- beziehungsweise Releaseoption sind selbstverständlich vertreten. Taktiker freuen sich zudem über den Linemanager, mit dessen Hilfe Sie sich für jede erdenkli-

Bei der Steuerung hat sich nicht allzu viel getan: Je nachdem, ob Sie sich in der Offensive oder Defensive befinden, kommt den Buttons eine andere Bedeutung zu. Unterstützt wird dies durch ein Icon-Passing-System. Der Höhepunkt tritt beim optional im Konfigurationsmenü einzustellenden Fight ein, da jeder Spieler über zwei Schlagvarianten plus einen Spezialkick verfügt. Reihenwechsel sowie der Aufruf einer Taktik werden durch den Druck auf die hinteren Zusatztasten realisiert. Aufgrund dieser Einfachheit ist das Fehlen einer Trainingsoption zu verschmerzen.

Kommentiert wird das Geschehen durch ein US-amerikanisches Sprecherteam, das recht treffende, sich aber leider zu oft wiederholende Floskeln wiedergibt. Weitere Soundeinlagen wie die obligatorischen Nationalhymnen, eine unüberhörbare Torsirene und die zum Standardrepertoire gehörende Hammondorgel runden die insgesamt gute Atmosphäre ab. Witzige Details wie auf dem Eis liegende Schiedsrichter, mittels Bodycheck über die Bande beförderte Gegner oder die obligatorische Eismaschine, die in den Drittelpausen das Spielfeld glättet, sorgen für ein wenig Abwechslung.

Da Sie bis zu sieben weitere menschliche Mitspieler zu einem actiongeladenen Turnier einladen dürfen, ist das Game auch nach dem Gewinn des Stanley Cups noch interessant.

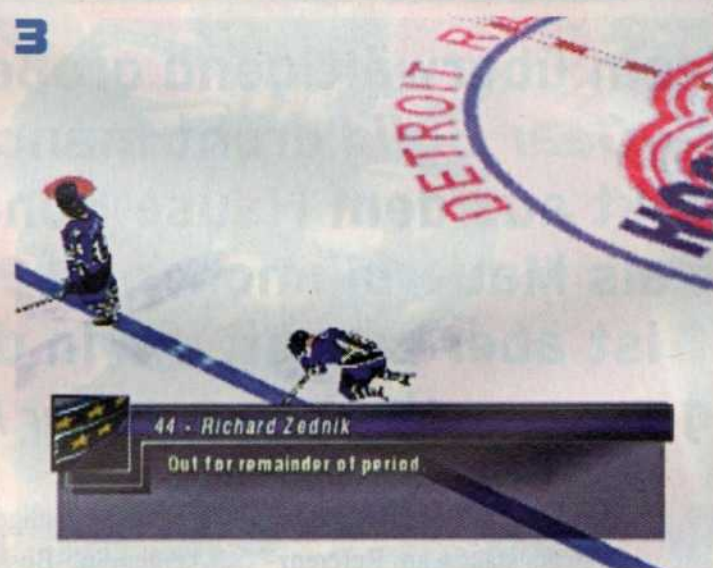
mom



[1] Wo ist die gegnerische Abwehr?
[2] Der unbestrittene Superstar:
Steve Yzerman.

che Ausgangslage die passenden Blöcke zusammenstellen. Falls es Ihnen ein wenig zu flott vonstatten geht, dürfen Sie nicht nur den Schwierigkeitsgrad, sondern auch die Spielgeschwindigkeit an Ihre Vorlieben anpassen und den Torwart von der CPU steuern lassen.

Grafisch hinterläßt das Game einen sehr guten Eindruck, da die Spieler perfekt animiert über die spiegelglatte Eisfläche gleiten und auch das Stadiondesign überzeugt. Und das alles bei konstant hoher Framerate, die nicht einmal in Extremfällen in die Knie geht und für ein actiongeladenes Gameplay sorgt. Lediglich einige Wiederholungen arteten im Test in eine Diashow aus. Dies kann möglicherweise mit der noch nicht 100prozentigen Releasewürdigkeit des Testmusters erklärt werden.



[1] Solche Schlag-schüsse treffen nur selten ins Ziel.
[2] Noch ist es nicht an der Zeit für einen Reihenwechsel.
[3] Im Saisonmodus spielen Verletzungen eine große Rolle.

NHL FACE OFF '99



meine Meinung: Nachdem sich das einstmals hart umkämpfte Genre der Eishockeysimulationen nun fest in der Hand von "EA Sports" und "989 Studios" befindet, fällt die Auswahl leichter denn je. *NHL '99* ist das ideale Produkt für Einsteiger und Fans einer rundum gelungenen Präsentation, *NHL Face Off '99* legt mehr Wert auf ein authentisches NHL-Feeling. Unterm Strich stellen aber beide Titel die absolute Referenz dar - wenn auch Sonys Game nicht in deutsch vorliegt.

Artur Hoffmann

■ GENRE:	Eishockeysimu
■ VERFÜGBAR AB:	März 1999
■ HERSTELLER:	SCED
■ ENTWICKLER:	989 Studios
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-WERTUNG:

1,8



[1] Sind erst mal alle Fighter anwählbar, beginnt der Ernst des Lebens. [2] Die Grabs und Catches sind durchweg spektakulär. [3] Eddie Gordo läßt grüßen...



KENSEI SACRED FIST

Bei dem überwältigend großen Hype um *Metal Gear Solid* droht manch anderem Produkt aus dem Hause Konami eine Karriere als Mauerblümchen. *Kensei Sacred Fist* ist aber zu gut, um in der Versenkung zu verschwinden. *Artur Hoffmann*

jedes neue 3D-Beat'em-Up muß sich zwangsläufig am Referenztitel *Tekken 3* messen. Dies gilt umso mehr, wenn der Kandidat in Sachen Spielvarianten auf innovative Ideen à la *Soul Blade* verzichtet und sein Heil in den gängigen Modi sucht. Diesen Weg verfolgt *Kensei Sacred Fist* dermaßen konsequent, daß sich alte Hasen die bange Frage stellen, ob es sich bei Konamis Prügler um einen *Tekken*-Klon handelt...

Spielmodi satt!

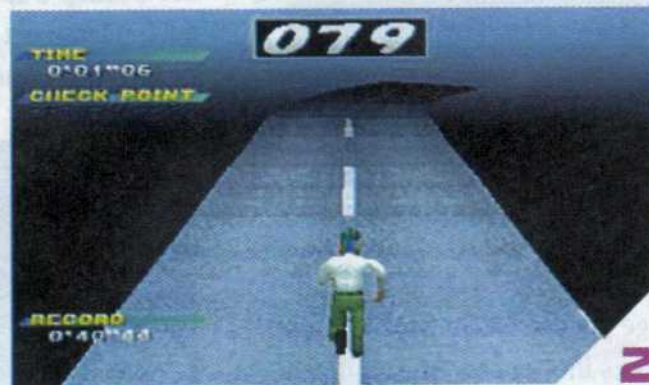
Wie bei jedem Prügelspiel dreht sich auch bei Konamis *Kensei Sacred Fist* zunächst alles um die Freischaltung neuer Charaktere. So stehen Ihnen zu Beginn des Spiels gerade mal neun internationale Fighter zur Verfügung. Diese begeistern allesamt durch ihr ansehnliches Design, die fließenden Animationen und die Ausführung spektakulärer Moves.

Beim Erspielen der versteckten Fighter erwarten Sie keinerlei Überraschungen: Im "Normal Mode" treten Sie zunächst gegen sieben

standardmäßige Gegner und einen Sub-Boss an. Die Gegner neun und zehn setzen sich aus dem Team "Zhou" und "Kaiya" zusammen. Sind auch diese beiden Typen besiegt, erweitert sich die Auswahl um den zuvor besiegten Sub-Boss. Auf diese Art und Weise vergrößert sich der Fighter-Pool sukzessive, bis Ihnen alle 22 Charaktere zur Auswahl stehen. Selbstverständlich erwarten Sie auch alle anderen zum Standardrepertoire eines zeitgemäßen Prüglers gehörenden Spielmodi wie "Training",



[1] Die Schatten könnten ein wenig detaillierter ausfallen. [2] Der etwas andere Extra-Modus...



FACTS & FEATURES

- ★ 22 gut designte Charaktere
- ★ exzellente Animationen
- ★ großes Schlagrepertoire
- ★ eingängiges Kampfsystem
- ★ ungenügende Dual-Shock-Unterstützung

"Vs.", "Time Attack" und "Survival". Ebenso bekannt ist auch der "Watch"-Mode, in dem Sie dem Kampf zweier CPU-gesteuerter Charaktere als Zuschauer beiwohnen. Lediglich die beliebte "Team"-Variante wurde nicht eingebaut. Dafür erwartet Sie im zu erspielenden "Extra Mode" ein für Prügelspiele wahrlich exotisches Einsatzgebiet: Ein Rennen!

Fight!

Wie Sie den Screenshots entnehmen können, gaben sich die Programmierer bei der Charaktergestaltung sehr große Mühe: Kickboxer mit Afro-Frisur, Straßenkämpfer im Trainingsanzug

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!



5 Seiten PS & TRICKS Das einzige PlayStation Magazin mit offizieller Demo-CD

Das offizielle PlayStation Magazin

METAL GEAR SOLID SPIELBARE DEMO AUF CD!

PlayTest
 Akuji the Heartless
 A Bug's Life
 Retro Force

Angespielt
 Gex - Deep Cover Gecko
 NHL Face Off '99
 Populous - The Beginning
 Driver

Nur bei uns: 5 spielbare Demos

Große Fanatec-Verlosung: Gewinnen Sie einen Smart Car für nur DM 17.000!

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,-/EUR 10,23 statt DM 38,40/EUR 19,64! 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,-/EUR 70,56. Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Bitte ausgefüllten Coupon an
 PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ,
 Postfach 14 02 20, 80452 München schicken,
 unter 089 - 20 02 81 22 faxen oder unter
 weka@csj.de mailen!

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie
 innerhalb von 10 Tagen beim PlayStation Magazin,
 Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
 widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach
 Datum des Poststempels Ihrer Bestellung.
 Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige
 Absendung des Widerrufs.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

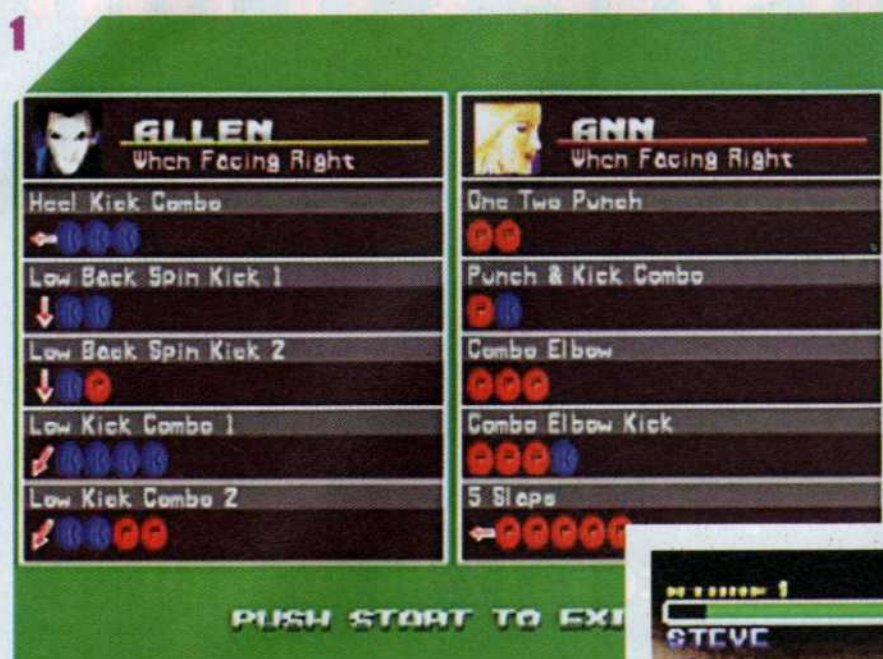
Datum, 1. Unterschrift

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

CP094



und Schlägertyp mit Cowboyhut – alle gängigen Fightertypen sind inklusive zweier alternativen Bekleidungen mit dabei. Selbst der unvermeidliche Klamauk-Kämpfer ist in Gestalt des entweder mit einer Papageien- oder Pinguinmaske antretenden Freaks Billy/Jelly vertreten. Und obwohl fast jeder Fighter einen anderen Kampfstil beherrscht, beschränkt sich die Steuerung auf das Nötigste. Punch, Kick, Catch und Block – das sind die Grundschnitte, die mit den vier Standardbuttons ausgeführt werden. Die Würze liegt natürlich in der Kombination der einzelnen Moves sowie der Gegenattacke nach einem Catch.

Im Gegensatz zu *Tekken* arten die Duelle allerdings nicht in eine Tastendruckorgie aus, da das Abwarten und Taktieren im Vordergrund steht. Auf diese Art und Weise entwickeln sich reizvolle Fights, die des öfteren durch den Ablauf des Timers beendet werden. "Ring Outs" sind allerdings nicht möglich.

Gut haben uns auch die insgesamt 15 verschiedenen Kampfarenen gefallen. Ob Tiefgarage, vor dem Brandenburger Tor oder am Hafen – jede Stage begeistert durch die detaillierte Darstellung und den ansehnlichen Hintergrund. Auch der Sound ändert sich je nach gewähltem Austragungsort. Und das alles bei konstant hoher Framerate, die für ein ruckelfreies Spektakel sorgt.

Einziger Kritikpunkt ist die teilweise lasche KI. So bewegt sich der CPU-Gegner nach einem erfolgreichen Niederschlag nicht immer aus der Gefahrenzone, sondern wartet förmlich auf Ihren Beinfeger. Fairerweise müssen wir aber erwähnen, daß der Reiz eines Beat'em-Ups im Duell mit einem menschlichen Mitspieler liegt. Und dessen Intelligenz dürfte im allgemeinen weitaus höher anzusiedeln sein...

[1] Im Training werfen Sie einen Blick auf die Move-Listen. [2] Billy, der Pinguin, bezieht gerade Prügel. [3] Diese Stage gefällt uns am allerbesten. [4] Der Endboß Kayia ist ein exzellenter Fighter. [5] Der deutsche Heinz Streit in Aktion.



Die Einbindung der Rüttelfunktion läßt trotz zweistufig einstellbarer Stärke zu wünschen übrig, da die Treffer alles andere als spürbar übertragen werden.

Weitere Optionen, wie beispielsweise Länge der einzelnen Fights, Anzahl der Runden sowie der vierfach regelbare Schwierigkeitsgrad, runden die benutzerdefinierten Einstellungen ab.



KENSEI SACRED FIST

m eine Meinung: Trotz des ein wenig zähen Gameplays macht *Kensei Sacred Fist* sehr viel Spaß. Das liegt vor allem an der liebevollen Gestaltung der 22 teilweise abgedrehten Charaktere, dem intelligenten Kampfsystem und der – trotz des Verzichts auf FMV-Sequenzen – gerade noch guten Präsentation. Und obwohl das Game niemals die Klasse von *Tekken 3* erreicht, dürften die in letzter Zeit arg vernachlässigten Freunde der 3D-Beat'em-Ups voll und ganz auf ihre Kosten kommen.

Artur Hoffmann

■ GENRE:	Beat'em-Up
■ VERFÜGBAR AB:	März 1999
■ HERSTELLER:	Konami
■ ENTWICKLER:	Konami
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-
WERTUNG:

1,9



[1] Zu Beginn ist das Spielfeld noch aufgeräumt. [2] Passen mindestens drei Kugeln farblich zueinander, lösen sie sich in einem Lichterschein auf. [3] Der Joker nimmt chamäleongleich die benötigte Farbe an. [4] Hinter dem Auswahlménü verbergen sich zahllose Einstellungen und Spielvarianten.



SWING

Bust-A-Move hat in der vierten Inkarnation fast sein gesamtes **Novumpotential** verschossen. Wer dieses Genre liebt und dennoch wieder einmal etwas Neues sehen möchte, bekommt beim Debüt des PSX-Neulings **Software 2000** eine innovative Spielidee gepaart mit einem cleveren **Gameplay** geboten. *Justin Smart*

auf dem PC war es bereits ein großer Erfolg. Und auch auf unser Gewinnspiel in Zusammenarbeit mit dem Entwicklerteam von Software 2000 in der Ausgabe 1/99 gab es über 1.500 Teilnehmer, die ihre Codes eingesandt haben. Eigentlich kein Wunder, denn wer einmal angefangen hat, *Swing* zu spielen, kann nicht mehr davon lassen. Da kann Lara eine noch so tolle Oberweite haben und *Metal Gear Solid* das "geilste Game ever" sein. Es müssen nur ein paar gewichtige Farbkugeln und acht Waagschalen kommen, und schon sitzt jeder gebannt am Joypad und knobelt, was das Zeug hält, höchstens einmal unterbrochen durch einen Griff in die Chipstüte und dem mühseligen Gang an den Kühlschrank.

Das Grundprinzip von *Swing* ist simpel. Doch hat nicht gerade das einfache Gameplay Klassiker wie *Tetris* und *Bust-A-Move* geschaf-

fen? Mit letzterem hat *Swing* viel gemeinsam. Denn auch hier gibt es Farbkugeln, die es in einer Dreierreihe anzuordnen gilt. Gelingt Ihnen das, lösen sie sich auf und Ihr Punktekonto ist wieder ein wenig angewachsen. Allerdings kommt bei *Swing* noch eine Dimension hinzu. Denn neben unterschiedlichen Farben haben die Kugeln auch noch verschiedene Gewichte. Im Gegensatz zu *Acclaims* Suchtknobler schießen Sie die Kugeln nämlich nicht nach oben, sondern lassen sie nach unten auf Waagschalen fallen. Und da kommt das Gewicht zum Tragen.

FACTS & FEATURES

- ★ Knobelspiel im *Bust-A-Move*-Stil
- ★ mehrere Ein- und Mehrspielmodi
- ★ zahlreiche Spezialkugeln und Extras



Wiegt eine Schale mehr als die andere, sinkt sie nach unten. Liegt auf der anderen Seite eine Kugel, wird diese seitlich weggeschleudert. Ist z.B. aufgrund der geworfenen Kugel die Gewichts Differenz auf der linken Schale um drei höher als rechts, fliegt die oberste Kugel der rechten Seite um drei Waagschalen nach links. Interessant wird das Ganze, wenn sich daraus eine Kettenreaktion entwickelt. Denn die fliegende Kugel kommt natürlich auch auf einer Waagschale auf, wo sie die Gewichtsverhältnisse verändert. So ist es reichlich knifflig, sowohl die Farben als auch die Gewichte im Blick zu haben. Um das Ganze ein wenig vom Matheunterricht abzuheben, ist unter jeder Waagschale eine Anzeige mit der Summe der Gewichte aller Kugeln. Zudem fängt diese an zu blinken, wenn die gerade aktive Kugel die Waagschale bewegen würde.

Mit den zwei Dimensionen Gewicht und Farbe ist der Abwechslungsreichtum noch lange nicht ausgeschöpft. Zum einen ist da noch der Multiplikator. Dabei handelt es sich um eine



Der **Farbjoker** steht stellvertretend für eine benötigte Farbkugel.



Der **Fräser** zerstört alle Kugeln der Reihe, auf die er fällt.



Der **Flash** färbt zufällig zwei Kugeln pro Reihe in der Farbe der Kugel, auf die er fällt.



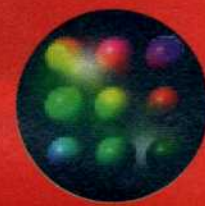
Der **Sting** zersticht alle Kugeln über und unter sich, solange er auf dem Spielfeld liegt.



Der **Tint Depot** färbt die untere Reihe des Depots in der Farbe der Kugel, auf die er fällt.



Der **ZAP** sprengt die oberste Kugel jeder Waagschale.



Der **Shadowmaker** wirft einen Schatten auf alle angrenzenden Kugeln, und macht so ihren Typ unkenntlich.



Der **Twister** saugt alle Kugeln von einer Waagschale und verwirbelt sie nach beiden Seiten.



Das **Fragezeichen** verwandelt sich zufällig in irgendein anderes Extra.

viergeteilte Anzeige. Sobald Sie eine Farbreihe zerplatzen lassen, schlägt der Zeiger ganz nach rechts aus. Schaffen Sie es kurz darauf noch einmal, drei gleiche Kugeln waagerecht zu platzieren, erhalten Sie den daraus resultierenden Punktwert multipliziert mit dem Faktor – von eins bis vier – der Anzeige. Dieser jedoch nimmt im Zweisekundentakt um eins ab, so daß der Multiplikator nach sechs Sekunden wieder auf eins steht.

Abwechslung muß sein

Damit nicht genug, kommen von Zeit zu Zeit Sonderkugeln ins Spiel. Diese erscheinen wie ganz gewöhnliche Farbbälle im Reservoir, haben aber allesamt eine ganz spezielle Funktion. So gibt es die "Bombe", die den gesamten Bereich wegsprengt, auf den sie fallengelassen wird. Oder die unterschiedlichen "Tints", die horizontal, vertikal oder diagonal die Kugeln so einfärben wie jene, auf die sie beim Herunterfallen treffen. Alle 28 unterschiedlichen Typen zu erklären, würde den Umfang dieses Beitrags sprengen. Aber die Entwickler haben das ihrige getan, und so steht auf Knopfdruck die gesamte Palette aller Extras in jeder Spielsituation – so-

zusagen als Onlinehilfe – zur Verfügung. Hier erfahren Sie einerseits zu jeder Spezialkugel, was sie macht und sehen noch gleich nebendran in einer Demo deren Wirkungsweise in natura.

Im Todeskampf

Was diese martialische Überschrift mit einem Knobel- und Geschicklichkeitsspiel zu tun hat? Eigentlich nichts. Außer, daß auch einer der beiden Einzelspielermodi den Namen "Sudden Death" trägt. Dennoch fließt hier kein Blut. Vielmehr geht es darum, dem "Plötzlichen Tod" zu entgehen und so viele Kugeln wie möglich aus dem Reservoir auf den Waagschalen unter-

zubringen. Stößt jedoch eine Reihe am oberen Rand an, ist das Spiel zu Ende. In diesem Modus spielen Sie nicht gegen die Zeit, sondern einzig und allein gegen sich selbst. Aber gerade diesen Gegner sollten Sie nicht unterschätzen.

Ebenfalls für Einzelspieler konzipiert ist der Missionsmodus. Hier gilt es pro Mission eine



[1] Kurz bevor Ihre Kugelsäule oben anstößt, warnt Sie ein rotes Blinklicht.
[2] Wer nicht hören will ... muß neu anfangen.



gestellte Aufgabe zu lösen. Unterteilt sind diese in sechs Schwierigkeitsstufen. Um in den nächsten Level zu gelangen, müssen Sie mindestens vier der fünf Teilaufgaben der Stufe lösen. Und diese haben es in sich. Wer es tatsächlich schafft, die letzte Stufe erfolgreich zu absolvieren, hat sich ganz klar den PSX-Nobelpreis verdient.

Allerdings gibt es hier auch einen herben Kritikpunkt. Heißt z.B. eine Mission "Absolvieren Sie 15 Level", findet der Spieler nirgends eine Anzeige, an welchem Punkt seines Weges er sich gerade befindet. Das macht es nervig, weil man kein klares Ziel vor Augen hat.

Spaß zu zweit

Daß bei soviel Flexibilität ein Zweispielermodus nicht fehlen darf, ist klar. Im Gegenteil wartet *Swing* in dieser Beziehung gleich mit zwei Varianten auf. Im Competition-Mode heißt es, gegen den Mitspieler anzutreten und möglichst viele Punkte zu machen. Klar gibt es auch hier nach einer gewissen Zeit die Extras. Dennoch schaut jeder primär auf seine Seite des vertikal geteilten Bildschirms. Wer hingegen lieber seinen Schalk im Nacken ans Joypad läßt, ist mit der Arcade-Variante besser bedient. Denn hier gilt es ganz klar, dem Gegenüber Knüppel

zwischen die Beine zu werfen. Im *Swing*-Universum bedeutet das, dem Rivalen Bomben auf seine vorbereiteten Dreier zu kicken, ihn mit Steinen zuzudonnern und andere Extras – wie den alles in Schwarz verhüllenden Shadow-maker – geschickt auf der anderen Seite zu

plazieren. Denn hier zählt einzig und alleine die Anzahl der aus dem Depot entnommenen Kugeln. Ob es Ihnen gelingt, diese auf der eigenen Seite aufzulösen oder Ihrem Kontrahenten aufzuladen, ist völlig egal.

pat



SWING

m eine Meinung: Wer *Bust-A-Move* mag, wird *Swing* lieben. Denn hier bekommt das Aneinanderreihen von Farbkugeln noch eine weitere Dimension. Für mich jedenfalls ist "Sudden Death" ein hervorragendes Mittel, um nach einem streßigen Tag abzuschalten. Die Wertung dieses Puzzle- und Knobelgames gilt natürlich nur in seinem Genre. Spiele wie *Final Fantasy* oder *Metal Gear Solid* kann *Swing* natürlich nicht das Wasser reichen. Ansonsten gilt jedoch: Suchtpotential 99 Prozent!

Justin Smart

■ GENRE:	Denkspiel
■ VERFÜGBAR AB:	März 1999
■ HERSTELLER:	Software 2000
■ ENTWICKLER:	Software 2000
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-WERTUNG:

1,4

BOOT CHIP = 6,77 DM
F. IMPORTE - LÄUFT MIT ALLEN MODELLEN - INKL. DEUTSCHER BEBILDERTER ANLEITUNG
DUAL SHOCK PAD = 34,99 DM
UMSONST: AB DM 50 ERHALTEN SIE EINEN SCHLÜSSELANHÄNGER GRATIS (SOLANGE VORRAT REICHT)

DEUTSCHE LOSUNGSHEFTE: JE HEFT 14,80 DM:

Abe's Oddysee	Kings Field
Alien Trilogy	Legacy of Kain
Alundra	MDK
Alone in the Dark 1-3	MediEvil
Ark of Time	Men in Black
Atlantis	Nightmare Creat.
Baphomets Fluch 1	One
Baphomets Fluch 2	Pax Corpus
Batman & Robin	Rayman&Gex3D
Battle Ar. Tosh. 1&3	Resident Evil 1
Blazing Dragons	Resident
Blaze & Blade*	Evil DC (19,95 DM)
Breath of Fire 3*	Riven
Casper	Spawn
Chron. o.t. Sword	Suikoden
Clock Tower	Syndicate Wars
Command &	Tekken 1 & 2 & 3
Conq. 1+2 (19,95 DM)	The Note
Crash Bandicoot 3*	The Last Report
C & C: Gegenschlag	Tomb Raider 1
Cyberia	Tomb Raider 2
D	Tomb Raider 3
Deathrap Dungeon	Turok
Diablo	Turok 2*
Discworld 1	Vandal Hearts
Discworld 2	Wild Arms
Excalibur	Warhammer: Dark O.
Final Fantasy 7	Wild 9's
G-Police	Wing
Gex 3D & Rayman	Commander 3&4
Heart of Darkness	WWF: Warzone
Herc's Adventure	X-Corn: Terror
	Z

JE HEFT 14,80 DM:

CODEPOWER #6

- noch mehr Codes für Ihren Game Buster oder X-Ploder
- Codes zu ca. 100 neuen Spielen
- inkl. Tomb Raider 3 Nackt-Codes für den X-Ploder

PSX CODEPOWER 5

- Codes zu ca. 100 Spielen
- für Game Buster & X-Ploder

PSX CODEPOWER 4

- Codes zu ca. 320 Spielen
- für Game Buster & X-Ploder

PSX Codepower #3 (80-Pal Spiele)

- PSX Codepower #2 (100 Spiele)
- PSX Codepower #1 (170 Spiele)

PSX CODEPOWER IMPORT SPECIAL

- Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 100 US- & Japan Spielen!!

PSX CHEATPOWER 4

- Cheats, Tips & Tricks zu ca. 100 neuen Spielen!

DEUTSCHE LÖSUNGSBÜCHER

KOMPLETT IN FARBE:
Abe's Exodus (19,95 DM)
Banjoo & Kazooie (24,80 DM)
Colony Wars 2 (24,95 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 DM)
Yoshi's Story (29,80 DM)
Zelda 64 (29,80 DM)

PANTHER GUN

- Top Design & Qualität
- liegt Super in der Hand
- Autofire & Gcon kompatibel

49,99 DM

BOOT MASTER

- IMPORTE OHNE BOOTCHIP SPIELEN
- Durch den Bootmaster können Sie Importe ohne Chip spielen
- Inkl. Cheatcartridge für unendlich Leben, Energie usw.
- Geben Sie selber neue Codes ein

59,99 DM

X-PLODER

- inkl. Codeheft nach Wahl
- Pro Version = 149,00 DM (mit dem X-Ploder Pro können Sie selber Codes herausfinden!!)

99,00 DM

GAME BUSTER

- inkl. Codeheft nach Wahl (mit dem Game Buster Pro können Sie selber Codes herausfinden!!)

99,00 DM

PAL BOOSTER 39,00 DM

- NTSC zu PAL Wandler (Antennenanschluß)

MEMORY KARTEN:

1MB (15 Blocks) = 14,99 DM

8MB (120 Blocks) = 29,99 DM

24 MB (360 Blocks) = 39,99 DM

72 MB (1080 Blocks) = 84,99 DM

ohne Komprimierung:

2 MB (30 Blocks) = 24,99 DM

4 MB (60 Blocks) = 34,99 DM

RGB Kabel = 9,99 DM

Joypad = 16,99 DM

Pad Verl. 2M = 9,99 DM

Linkkabel = 11,99 DM

RGB+Audio = 16,99 DM

4-Spieler Adapter = 59,00 DM

Infrarot Pads = 59,00 DM

Maus = 29,99 DM

Lasereinheit = 69,00 DM

Lenkrad = 149,00 DM

Lenkrad + Rumble = 189,00 DM

Equalizer = 59,00 DM

RF Unit = 24,99 DM

Leerröhre = 1,99 DM

5 in 1 Playstick 14,99 DM ++ MB Game Booster 49,00 DM ++ Original Sony Maus 59,00 DM ++ Original Sony Dual Shock Controller 59,00 DM ++ Remote Infrarot Station für alle Pads 89,00 DM

Schriftliche Bestellungen oder

Anfragen richten Sie an:

CDG MEDIA

AUF DEN SANDBERGEN 5

21337 LÜNEBURG

Online-Shops:

www.spieleloesungen.de

www.gamecentral.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] Mit Hilfe der Chi-Energie (linker Balken ganz oben) fabriziert T'ai magische Schockwellen. [2] Unterschiedliche Kameraperspektiven und wunderschöne Hintergrundgrafiken sorgen für das richtige Kino-Feeling. [3] Im Schneetreiben des tibetanischen Hochlands stößt T'ai auf diesen tiefgefrorenen Unhold.



T'ai FU

Mit dem Tiger auf dem Kriegspfad: Begleiten Sie den gestreiften Kraftprotz **T'ai Fu** auf seiner abenteuerlichen Reise durch das Reich der Mitte. Aus diesem märchenhaften Stoff hat **Activision** ein packendes Action-Adventure mit einer ordentlichen Prise **Beat'em-Up** gemacht.

Michael Schmithäuser

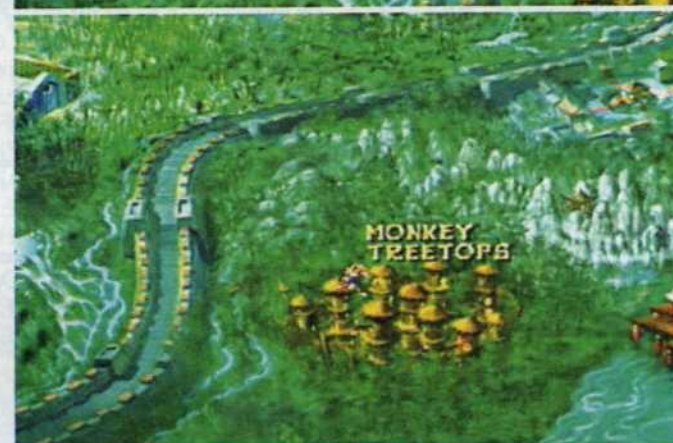
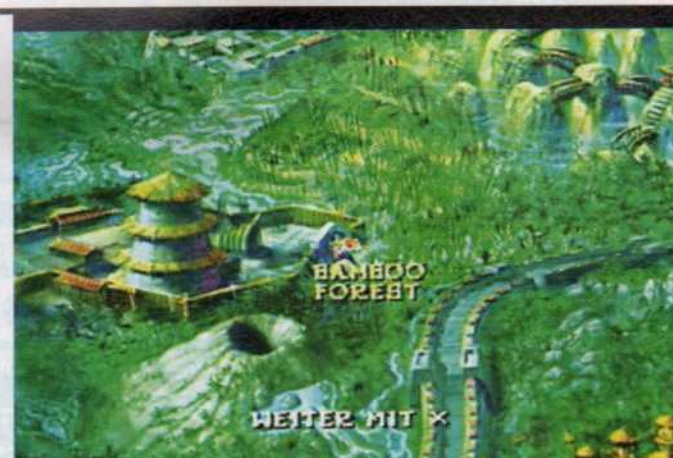
glänzendes Fell, klarer Blick, kraftvolle Statur und messerscharfe Krallen: Wahrhaft ein ganzer Kerl, dieser **T'ai Fu**. Doch bei dem Vierbeiner mit dem exotisch klingenden Namen handelt es sich nicht etwa um einen Wauwau aus der Chappi-Werbung, sondern um einen waschechten Tiger aus dem Reich der Mitte.

Die geschmeidige Raubkatze mit dem glühenden Fell und der schicken Streifenoptik wurde in einem Kloster von asketischen Panda-Mönchen großgezogen und mit den Feinheiten fernöstlicher Kampfkunst vertraut gemacht. Eines Tages fällt ein dunkler Schatten über die heilige Tempelanlage: Der Dragon Master, ein machthungriger Bösewicht aus dem Reich der Finsternis, fällt mit seinen Schergen im Kloster ein und will T'ai hinrichten lassen. Doch der Mordversuch scheitert, woraufhin Obermönch Lo Peng seinen Schützling in die Wildnis ent-

läßt. Nun muß sich die geschickte Raubkatze auf der Suche nach ihrer wahren Bestimmung durch mehr als 20 riesige Level kämpfen.

Zauberhafte Fabelwelt

Die Reise des heiligen Tigers beginnt in den dichten Bambuswäldern rund um das Kloster, und führt durch die verfallenen Ruinen des Katzentempels in das Herrschaftsgebiet der Leoparden hinein. Nachdem T'ai die Leopard-



Soweit die Pfoten tragen: In dieser Übersichtskarte bahnt sich der Tiger seinen Weg zur Festung des Dragon Master.

FACTS & FEATURES

- ★ ansprechende 3D-Grafik
- ★ "tierische" Hintergrundgeschichte
- ★ motivierendes Combo-System
- ★ unausgewogener Schwierigkeitsgrad

Das offizielle PlayStationTM Magazin

präsentiert

In jedem ultimativen Spielebuch

über 30 Spiele

mit **Tips, Tricks
und Mogeleyen**

Playstation Schummelbuch

ISBN 3-7723-7645-2

ÖS 182,- SFr 23,-
DM **24,95**

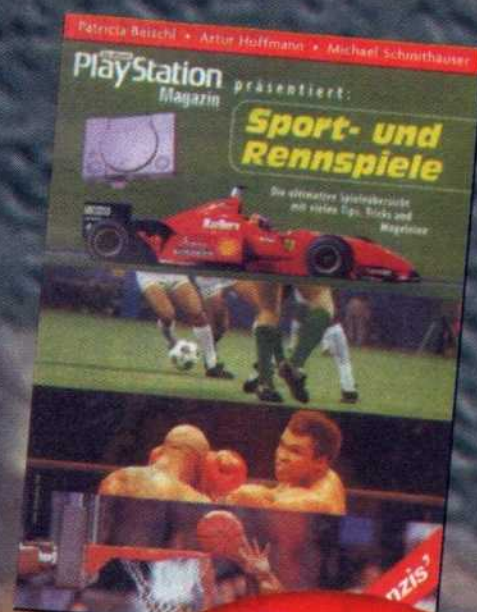


ÖS 182,- SFr 23,-
DM **24,95**

Playstation Lösungsbuch

ISBN 3-7723-4343-0

(Neuaufgabe in Vorbereitung)



ÖS 182,- SFr 23,-
DM **24,80**

Sport- und Rennspiele

ISBN 3-7723-6503-5

Actionspiele, Beat'em-Ups, Jump'n-Runs

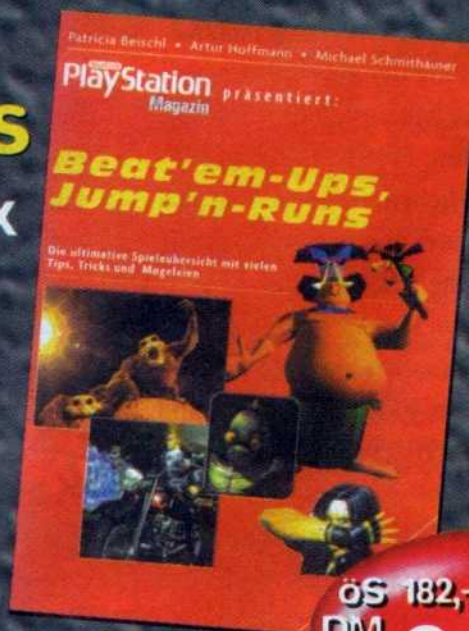
ISBN 3-7723-6604-X



ÖS 182,- SFr 23,-
DM **24,95**

Adventures, Strategie, Arcade, Geschicklichkeit

ISBN 3-7723-6564-7



ÖS 182,- SFr 23,-
DM **24,95**

Überall
erhältlich
wo es
PlayStation
-Spiele gibt
und im
Buch- und
Fachhandel

Franzis'

Expeditionen ins Tierreich

T'ai Fu



Der krallenbewehrte Superheld hat eine Rechnung mit dem Dragon Master offen.

Lo Peng



Der knuffige Pandabär ist Klostervorsteher und T'ai Fu's Lehrmeister.

Affenfürst



Dieser grimmige Geselle ist der Anführer des Affenvolks in den Baumkronen.

Leopardenkönig



Der grazile Stammesälteste des Leopardenvolks hat eine ebenso bezaubernde wie gefährliche Tochter.

Rote Cobra



Diese ekelhafte und klingenbewehrte Spezies kriecht T'ai Fu ständig über den Weg.

Kranich



In der Hafenstadt Crane Harbour machen diese fliegenden Gesellen unserem Helden das Leben schwer.

denfestung hinter sich gelassen hat, muß er die in schwindelerregender Höhe angebrachten Tempelbrücken bewältigen, bevor er in die feuchten Manta-Höhlen hinabsteigt. Anschließend dringt er in das Reich der Affen ein und stattet der Hafenstadt Crane Harbor einen Besuch ab. Nach einem Abstecher zur Chinesischen Mauer erklimmt T'ai das tibetische Hochgebirge, wo sich der Dragon Master hinter den Mauern des Verbotenen Palastes verschanzt.

Bei der Ausgestaltung der abwechslungsreichen 3D-Landschaften haben sich die Grafikdesigner selbst übertroffen: Felsige Gebirgspässe wechseln sich ab mit dichten Regenwäldern und düsteren Tunnelsystemen. Beeindruckende Hintergrundgrafiken, feinste Texturen und stimmungsvolle Lichteffekte sorgen für einen optischen Genuß erster Güte. Schöne Details wie wabbernde Nebelwände, lodernde Fackeln und perfekt animierte Wasserflächen runden die gelungene Grafik ab.

Ähnlich wie in den Action-Adventures *Akuji the Heartless* und *Ninja*, setzt eine dynamische 3D-Kamera das Geschehen filmartig in Szene. Meist betrachten Sie den Tiger von der Seite oder schräg von oben, doch manchmal sorgen Verfolgerperspektiven und eindrucksvolle Total-



len für mehr Dramatik. Bis auf die mangelnde Übersicht bei den extremen Weitwinkelaufnahmen, in denen der Protagonist auf einen winzigen Pixelhaufen schrumpft, läßt die Kameraführung kaum Wünsche offen.

Karate-Katze

Auf seinem Weg durch das Reich der Mitte stößt der geschmeidig animierte Riesenkater auf allerlei Widersacher: Bissige Schlangen, hinterhältige Affen und kraftstrotzende Leopardenkrieger versuchen T'ai mit aller Kraft daran zu

hindern, zum Verbotenen Palast vorzustoßen. Doch die Schergen des Drachenmeisters haben ihre Rechnung ohne die überragenden Kampfsport-Fähigkeiten des gestählten Klosterschülers gemacht. T'ai verfügt über ein beeindruckendes Repertoire an Angriffs- und Verteidigungstechniken, die ihn fast schon für einen Stammpplatz in der Riege der *Tekken*-Kämpfer qualifizieren würden. Mit schmerzhaften Prankenhiebsen, tödlichen Fußkicks und stahlharten Klammergriffen setzt T'ai seinen Gegnern ganz schön heftig zu.

Darüber hinaus verfügt das vermeintliche Schmusekätzchen über magische Kräfte, die sich in Form von Special-Moves entfesseln lassen. Jeder besiegte Levelwächter teilt sein Wissen mit dem siegreichen T'ai, so daß das Repertoire an beeindruckenden Combos stets erweitert wird. So kann T'ai sekundenlang durch die Lüfte gleiten, superschnelle Sprints hinlegen und meterweite Sprünge im Leopardstil ausführen. Des weiteren verbrutzelt der gefährliche Tiger seine Gegner mit Feuerbällen oder wirft sie mit gigantischen Schockwellen zu Boden. Anders als in einem reinrassigen Prügelspiel, lösen Sie die Combos nicht mit endlosen Tastenkombinationen aus, sondern stets mit der Tastenfolge "Dreimal Viereck und einmal Dreieck".

Welcher Special-Move zum Einsatz kommt, entscheidet die verfügbare Menge an "Chi-Energie", die in Form eines blauen Balkens am oberen Bildrand eingeblendet wird. Besonders beeindruckende Combos gelingen T'ai, wenn

sich das Yin-Yan-Symbol in der Mitte der Energieanzeige durch die vorherige Aufnahme von Spruchrollen in ein leuchtendes Spezial-Symbol verwandelt.

Tierisches Vergnügen

Neben der bezaubernden Optik, den butterweichen Animationssequenzen und den abwechslungsreichen Kampftechniken, kann die Produktion der Spielberg-Tochterfirma Dreamworks Interactive



[1] Die geschmeidigen Leoparden sind besonders knackige Gegner. [2] Ach, wie romantisch: stimmungsvolle Vollmond-Szenerie auf der Chinesischen Mauer.

durch ihre stimmungsvolle Soundkulisse und die tadellose Steuerung überzeugen. Doch es gibt auch einen Wermutstropfen: Profi-Zocker werden das Spiel trotz seines großen Umfangs in wenigen Stunden durchzocken, während Einsteiger und jüngere Spieler am teilweise unausgewogenen Schwierigkeitsgrad zu knabbern haben. Die meisten Level münden an wie ein Sonntagsspaziergang, während einige besonders diese

Besonders die Kämpfe gegen die Levelwächter - hier gegen den arroganten Affenfürsten - erinnern stark an ein klassisches Beat'em-Up.



Stellen und Endgegner kaum ohne ein Dutzend Bildschirm-Tode zu bewältigen sind. Immerhin gibt es für solche Fälle reichlich Checkpoints und eine unbegrenzte Anzahl von Continues.

Sieht man über diese Schwächen im Level-design hinweg, ist T'ai Fu ein abwechslungsreicher Mix aus Action-Adventure und Beat'em-Up, der nicht nur Tierliebhaber in seinen Bann ziehen wird. mom



T'AI FU



eine Meinung: "Pack den Tiger in die PlayStation" - getreu diesem Motto hat Dreamworks Interactive ein spielerisch abwechslungsreiches Action-Adventure auf die Pfoten gestellt. Der sympathische Hauptdarsteller und die tierische Story nebst passender Gegnerauswahl haben es mir angetan. Wo Licht ist, ist auch Schatten: Aufgrund des unausgewogenen Leveldesigns wechseln sich leichte Passagen mit viel zu schweren Stellen ab. Dieser Mangel verwehrt T'ai Fu das begehrte "Play-Tip"-Logo. Michael Schmithäuser

■ GENRE:	Action-Adventure
■ VERFÜGBAR AB:	März 1999
■ HERSTELLER:	Activision
■ ENTWICKLER:	Dreamworks Interactive
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-WERTUNG:

2,0

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

Atlantis	89,99
Azure Dreams	89,99
B-Movie	84,99
Batman & Robin	84,99
Big Air	89,99
Blaze & Blade	94,99
Blood Lines	79,99
Bomberman World	89,99
Box Champions	89,99
Breath of Fire 3	89,99
Bugs Life	89,99
Bugs Running	94,99
Bust a Move 3D	69,99
Bust a Move 4	69,99
C3 Racing	84,99
Caesars Palace 2	84,99
Colin Mc Rae Rally	89,99
Colony Wars 2	89,99
Command & C Gegenschlag	89,99
Constructor	89,99
Crash Bandicoot 3	89,99
Dead or Alive	89,99
Diablo	89,99
Dreams	89,99
Dungeon Keeper 2	89,99
Earthworm Jim 3D	89,99
Explosive Racing	84,99
F1 Racing Simulation 2	99,99
FIFA 99	84,99
Final Fantasy VII	99,99
Formel 1 98	84,99
G-Police II	89,99
Ghost in the Shell	89,99
Global Domination	89,99
Golden Goal	59,99
Gran Turismo	89,99
Granstream Saga	79,99
GT Racing	84,99
Heart of Darkness	94,99
HUGO	84,99
International S Soccer 98	89,99
Kingsley	89,99
Klonoa	89,99
Kula World	89,99
Live Wire	69,99
Lucky Luke	89,99
Magical the Gathering	89,99
Medieval	89,99
Monkey Hero	99,99
Monopoly	69,99
Monster Seed	84,99
Moto Racer 2	84,99
Motor Mash	84,99
Be's Exodius	84,99
Ice Combat 2	89,99
Actua Golf 3	89,99
Actua Soccer 3	84,99
Kuji the Heartless	94,99
Alundra	89,99
Apocalypse	89,99
Matrix	89,99
Asteroids	79,99

Sony Playstation

94,99 DM	89,99 DM	89,99 DM
Premium Pack 149,99 DM		
94,99 DM	94,99 DM	84,99 DM
84,99 DM	94,99 DM	84,99 DM
89,99 DM	239,99 DM	89,99 DM

Mr. Domino	79,99
Musik	89,99
N2o	84,99
Nanotek Warrior	89,99
Nascar 99	89,99
NBA 98 Total	79,99
NBA Live 99	84,99
Need for Speed IV	89,99
Newman Haas Racing	89,99
NHL 99	89,99
ODT	89,99
Pandemonium 2	89,99
Phat Air - Snowboarding	79,99
Pocket Fighter	84,99
Pool Hustler	84,99
Populous	84,99
Premier Manager 99	89,99
Rage Racer	94,99
Rascal	89,99
RC Stunt Copter	89,99
Retro Force	89,99
Ridge Racer 4	89,99
Risiko	89,99
Road Rash 3D	89,99
Rollage	84,99
Running Wild	79,99
Shadow Gunner	89,99
Shadowman	89,99
Shanghai True Valtor	94,99
Small Soldiers	89,99
South Park	89,99
Sports Car GT	89,99
Spyro - The Dragon	89,99
Streetfighter Coll.	89,99
Super Pang Collection	84,99
SWING	69,99
Tekken 3	94,99
Tenchu	89,99
Theme Hospital	89,99
Tiger Woods 99	89,99
Tiny Tank	84,99
TOCA 2	89,99
Tomb Raider 3	89,99
Tombl	89,99
Tommi Mäkinen Rallye	84,99
Tunguska	89,99
Ubik	89,99
V-Rally 2	94,99
Viva Fußball	84,99
Vs	94,99
War Games	89,99
Wild-Arms	79,99
Wild 9's Special Edition	89,99

HARDWARE

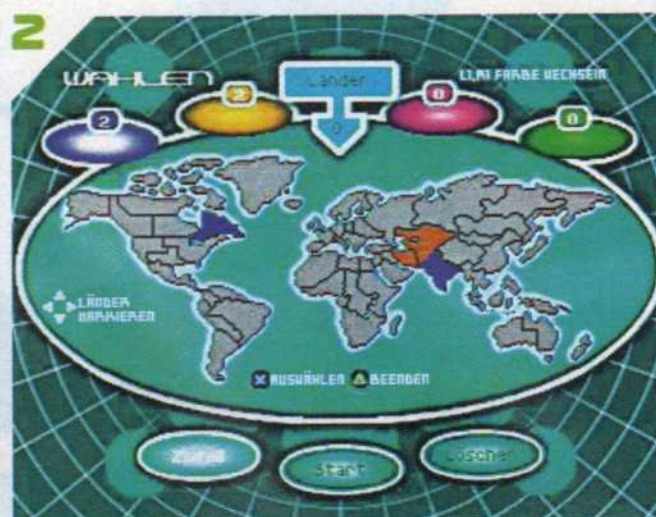
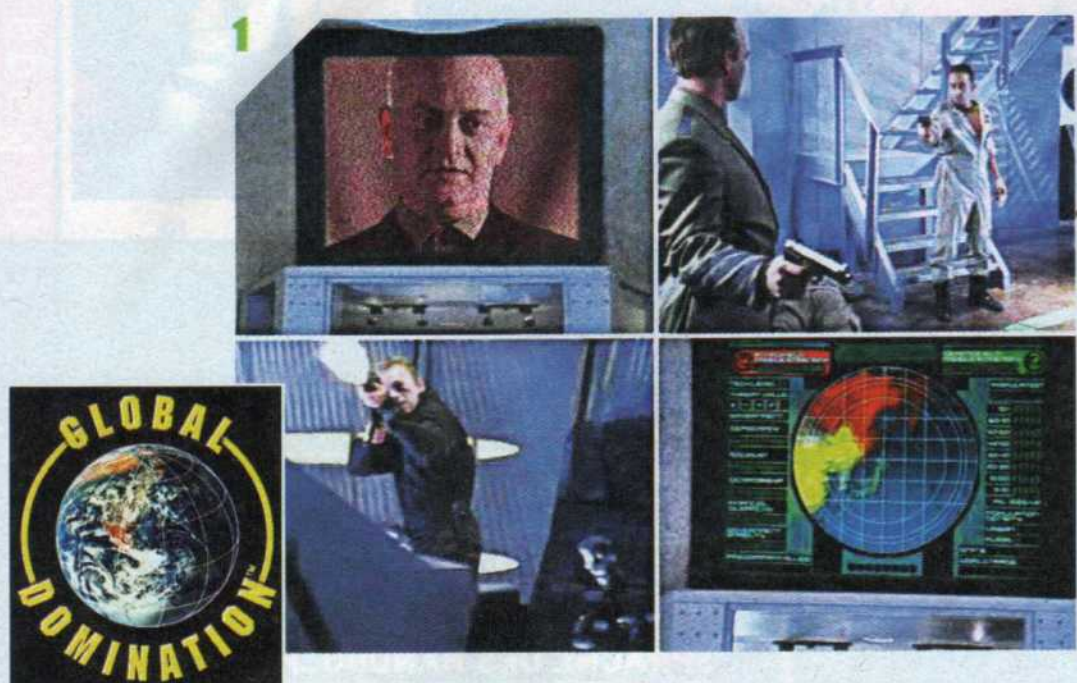
Barracuda Analog Pad	44,99
Blaze CyberShock Controller	54,99
BLAZE Erazor Light Gun	69,99
BLAZE Scorpion Light Gun	69,99
BLAZE Xploder	89,99
Game Buster Pro	89,99
Gamster Dual Force Lenkr	139,99
Link Kabel	19,99
Memory Card 1 MB	19,99
Memory Card 120 Block	49,99
Memory Card 2MB	29,99
Memory Card 360 Block	59,99
Memory Card 4MB	44,99
Memory Card 720 Block	79,99
Pad Verlängerungskabel	19,99
Predator 2 silver	89,99
RF Adapter	39,99
RGB Scart Kabel	19,99
RGB Scart Kabel G-Com	29,99
SONY Analog Joystick	109,99
SONY Controler Dual Shock	54,99
SONY Controller	29,99
SONY G-Con 45	79,99
SONY Kopfhörer MDR-EG	29,99
Sony Leerhüllen groß	3,99
Sony Leerhüllen klein	3,29
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
SONY Playstation Gerät	244,00
SONY Special Joystick	84,99
Thrustmaster Shockhammer	59,99
Ultra Racer	74,99

fragt nach aktuellen Preisen!

Spielen bestellwert portofreier Versand. Katalog gegen 1,50 DM Rückporto.

Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse - Scheck oder Überweisung. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30,00 DM pauschal.

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



[1] Perfekt gemachte Videosequenzen treiben die spannende Hintergrundgeschichte voran - vorausgesetzt, Sie werden mit den kniffligen Missionen fertig! [2] Mit dem Szenario-Editor basteln Sie sich Ihre eigenen Krisensituationen. [3] In der taktischen Ansicht nehmen Sie die militärischen Einrichtungen eines Landes genau unter die Lupe. [4] Eine Nuklearrakete schlägt in Kasachstan ein.



GLOBAL DOMINATION

Nuklearraketen auf Kuba, **Bomber über Washington**, Atom-U-Boote vor Großbritannien - und Sie als **Oberkommandeur** mitten drin. Wer im hektischen Strategiespektakel **Global Domination** bestehen will, muß Nerven aus Stahl und einen **Feuerknopf-Daumen** mitbringen.

Michael Schmithäuser

Privatisierung ist In - nachdem sich im zwanzigsten Jahrhundert Staatsunternehmen wie Post oder Bahn dem freien Wettbewerb stellen mußten, sind im 21. Jahrhundert die militärischen Einrichtungen dran. Anno 2015 befinden sich sämtliche Raketenbasen, Hafenanlagen und Militärflughäfen in der Hand privater "Dienstleister". Eines dieser florierenden Unter-

nehmen ist die "ULTRA" (Universal Tactical Response Agency), bei der Sie als Spieler Ihren Dienst antreten.

Als frischgebackener Strategischer Offizier werden Sie auf eine entlegene Insel in der Karibik gebracht, wo sich die unterirdische Kommandozentrale der ULTRA verbirgt. Von dort aus erledigen Sie die finanziell äußerst lukrativen Aufträge unterschiedlichster Regierungen.

FACTS & FEATURES

- ★ packende Hintergrundgeschichte
- ★ professionelle Filmsequenzen
- ★ Hektik, Hektik, Hektik
- ★ extrem hoher Schwierigkeitsgrad

Dabei kann es sich sowohl um eine reine Verteidigungsmaßnahme mit Defensivwaffen als auch um einen großangelegten Generalangriff mit nuklearen Interkontinentalraketen, Bomberstaffeln und Marineeinheiten handeln.

Die kriegerischen Auseinandersetzungen finden auf einem frei dreh- und zoombaren Globus statt. Mit dem Steuerkreuz lassen Sie die Weltkugel rotieren, während die R2- und L2-Tasten zum Vergrößern und Verkleinern des Bildausschnitts dienen. Mit den R1- und L1-Tasten schalten Sie zwischen den Offensiv- und Defensiv-Waffensystemen um (Raketen, Schiffe, Flugzeuge, Satelliten etc.). Der Ein-



Filmreif: Die Crew der ULTRA-Zentrale wird von erfahrenen Schauspielern aus Film & Fernsehen dargestellt.

satzbefehl für die ausgewählten Einheiten erfolgt mit der Quadrat- beziehungsweise Kreis-Taste. Sobald Sie die wahrhaft komplexe Steuerung nach einigen Trainingsstunden im Griff haben, können Sie es auf der virtuellen Weltkugel so richtig schön krachen lassen.

Risiko meets Missile Command

Das Spielprinzip von *Global Domination* wirkt wie eine Mischung aus dem Brettspiel-Klassiker *Risiko* und dem Arcade-Hit *Missile Command*. Jedes Land auf dem Erdball ist mit einer Reihe von militärischen Einrichtungen ausgestattet, die in der strategischen Ansicht unter die Lupe, beziehungsweise direkt aufs Korn genommen werden können. Sobald Ihr Territorium von einer anderen Nation attackiert wird, teilt Ihnen eine angenehme Frauenstimme mit, von wo aus und mit welchen Mitteln der Angriff gestartet wurde. Gegen herrannahende Raketschwärme setzen Sie schnelle Abwehr raketen oder selbsttätig agierende Düsenjets ein. Gegnerische Flottenver-

bände lassen sich mit U-Booten versenken, und benachbarte Staaten hervorragend mit großen Bombern attackieren.

Die 20 Missionen sind sehr komplex angelegt und oft nicht auf den ersten Blick durchschaubar. Während Sie alle Hände voll zu tun haben, Ihr Heimatland zu verteidigen, bringt der Newsticker ständig neue Meldungen und Missionsziele auf den Bildschirm. So kann es durchaus vorkommen, daß gerade ein Schwarm von 10 Nuklearraketen auf Ihr Land herniederprasselt, während Sie mit der Zerstörung einer Abschußrampe in Nordafrika beschäftigt sind

und gleichzeitig einen Flottenverband gegen drei feindliche Bomber verteidigen müssen – Hektik pur.

Wenn Sie sich als kühler Strategie erweisen und eine Mission erfolgreich zu Ende bringen, werden Sie mit einer professionell gemachten Videosequenz belohnt. Die Mini-Filmchen treiben eine spannende Hintergrundgeschichte voran, in der es um den ewig schwelenden Konkurrenzkampf zwischen ULTRA und der Konkurrenz-Organisation WOA geht.

Echte Könner, die alle Aufträge trotz des immens hohen Schwierigkeitsgrades und der ungenügenden Missionsbeschreibungen bewältigen, basteln sich mit dem Szenario-Editor immer neue Konfliktsituationen.

ULTRA-Hektik

Unterm Strich ist *Global Domination* ein knallharter Mix aus Strategie und Action, an dem sich Einsteiger und weniger reaktionsschnelle Zeitgenossen garantiert die Zähne ausbeissen werden. Wer dagegen alle *Command&Conquer*-Levels mit Bravour bewältigt hat und genug Geduld mitbringt, sich durch die kniffligen Missionen zu arbeiten, wird in den hektischen Echt-

zeit-Einsätzen seine Offenbarung finden.



mom



[1] Bomber (visualisiert durch ein blaues Dreieck in der Mitte) eignen sich ideal zum Angriff auf benachbarte Länder. [2] Nordafrika attackiert Mittelamerika mit Interkontinentalraketen. Die schnellen Abwehr raketen verhindern das Schlimmste. [3] Auch das noch: Während man alle Hände voll zu tun hat, spuckt der Ticker einen neuen Lagebericht nebst Zusatz-Auftrag aus. [4] High-Tech: die Kommandozentrale der Universal Tactical Response Agency - Ihr Arbeitsplatz! [5] Wer hat hier versagt - der Spieler oder die Entwickler?

GLOBAL DOMINATION

meine Meinung: Schon in der zweiten Mission geht es auf dem virtuellen Globus so stressig zur Sache, daß die allermeisten Durchschnitts-Zocker entnervt aufgeben. Das liegt zum einen am enorm hohen Schwierigkeitsgrad, zum andern an den lapidaren Missionsbeschreibungen, die einfach viel zu viele Fragen offen lassen. Dadurch schränkt sich die Zielgruppe für *Global Domination* trotz des guten Ansatzes auf eiskalte Hobby-Strategen mit übermenschlichen Reflexen ein.

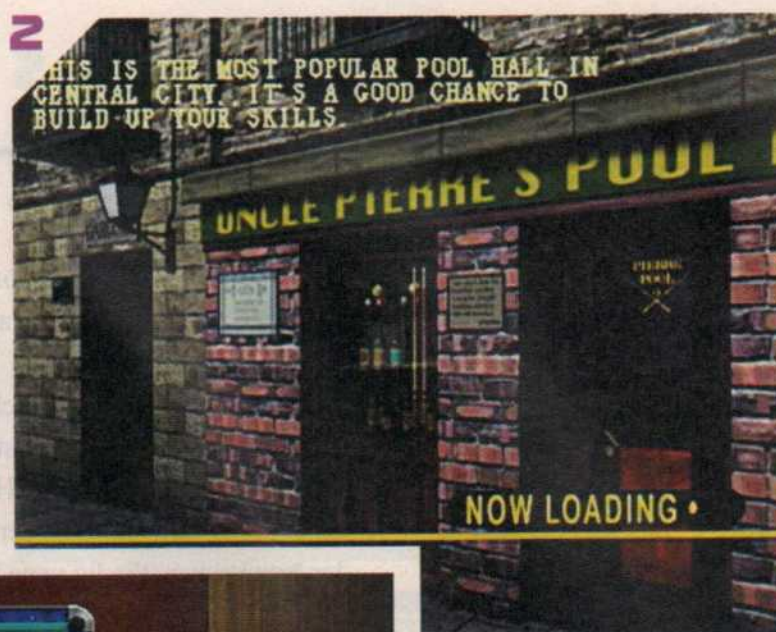
Michael Schmithäuser

■ GENRE:	Strategie/Action
■ VERFÜGBAR AB:	März 1999
■ HERSTELLER:	Psygnosis
■ ENTWICKLER:	Psygnosis
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

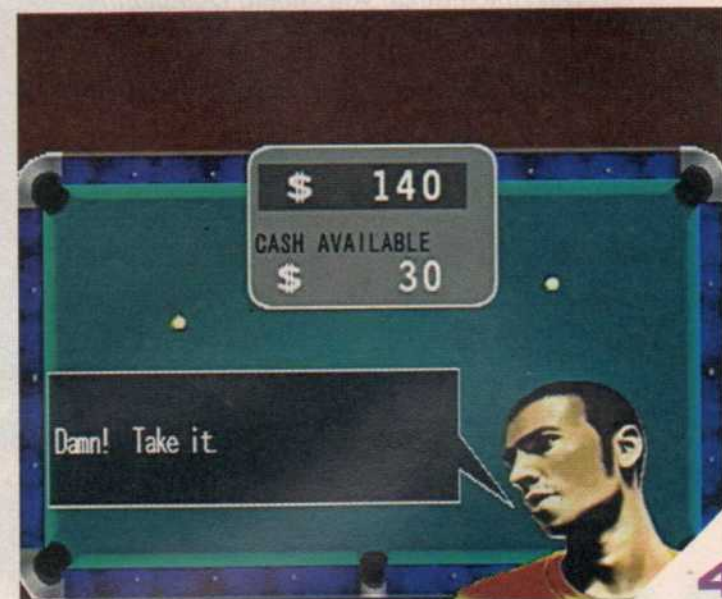
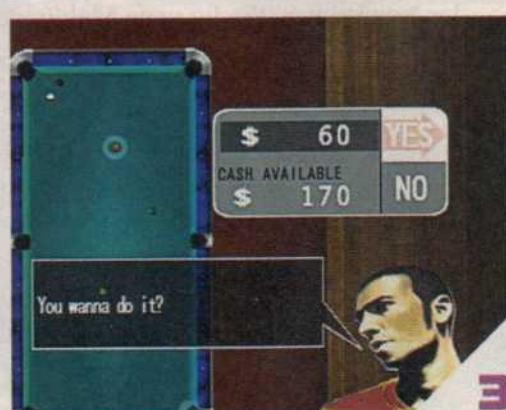
■ SPIELIDEE:	2,0
■ GRAFIK:	3,0
■ SOUND:	2,0
■ PRÄSENTATION:	1,5
■ GAMEPLAY:	3,5
■ MOTIVATION:	3,5
■ PREIS/LEISTUNG:	3,0

GESAMT-WERTUNG:

2,7



[1-2] Beim Preisgeld-Modus geht es durch die bekanntesten Spelunken der Stadt. [3] Während eines Spiels kann es sein, daß Sie Ihr Gegner zu einer kleinen Wette ermuntert. [4] Wenn Sie gewinnen, zahlt es sich in barer Münze aus.



POOL HUSTLER

Pool-Billard gehört in Deutschland zu den beliebtesten Kneipenspielen. Wer in seinem Zimmer nicht genügend Quadratmeter für einen **echten Tisch** hat, kann sich mit **Pool Hustler** eine sehenswerte Umsetzung dieses Freizeitvergnügens auf die **PlayStation** holen. *Justin Smart*

Simulationen sind auf der PlayStation – im Gegensatz zum PC – sehr rar gesät. Und wenn es eine schafft, schwappt sie zumeist aus dem anglo-amerikanischen Raum zu uns herüber. So war es vor knapp zwei Jahren mit *Virtual Pool*, und so ist es heute mit *Pool Hustler* – beides Umsetzungen diverser Pool-Billard-Varianten.

Öfter mal was Neues

Wie spielen Sie Pool? Ach so: Es gibt 14 Kugeln und eine namens "Die schwarze Acht". Erstere teilen sich in "die Halben" und "die Vollen". Jeder Spieler erhält eine Version und

muß sie einlochen. Als letztes gilt es, "Die Schwarze" zu versenken. Gut! Dann spielen Sie das, was man in Großbritannien und den USA "Eight Ball" nennt.

Daneben bringt Ihnen *Pool Hustler* aber noch drei weitere, hierzulande weniger bekannte, Varianten. So geht es beim "Nine Ball"

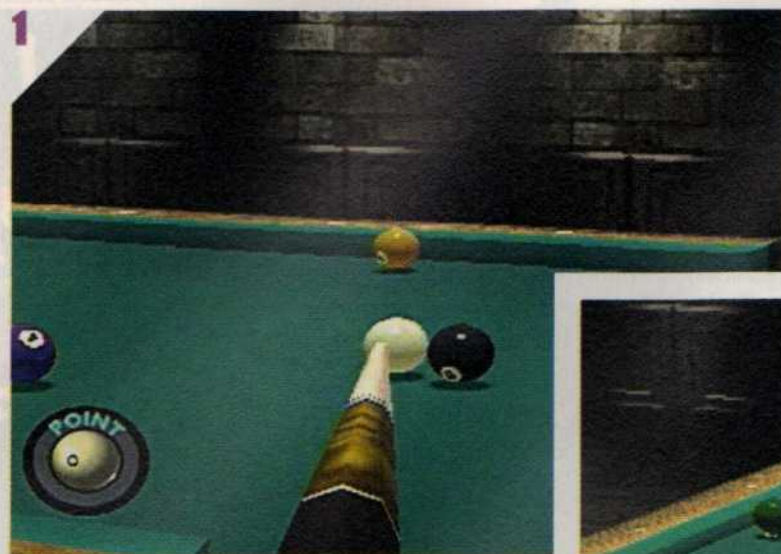
FACTS & FEATURES

- ★ Billardsimulation
- ★ vier Pool-Varianten
- ★ Spiel um Preisgelder
- ★ hervorragende Grafik

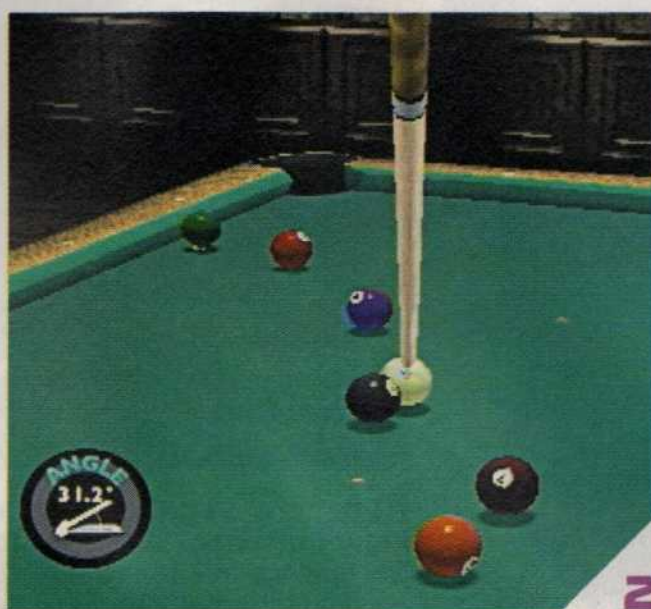


darum, die anfangs in Karoform angeordneten neun Kugeln einzulochen, wobei immer die mit der niedrigsten Punktzahl als nächste fallen muß. Gleiches gilt auch beim "Rotation". Hier wird allerdings wieder mit allen 15 Kugeln gespielt. Jeder Spieler bekommt die gefallene Punktzahl seinem Konto gutgeschrieben. Nur für Profis ist die Variante "14-1". Dabei zählt jede versenkte Kugel einen Punkt. Allerdings muß der Spieler vor dem Stoß ansagen, welches die Nächste ist und in welches Loch sie fallen wird.

Wer an Billard denkt, denkt an verqualmte Spielhöhlen, Billardsalons oder entsprechende 50er-Jahre Filme, wo es um viel Geld geht. Zwar kann man den Rauch nicht riechen, doch



[1] Egal ob Sie dem Ball einen Effet geben, **[2]** oder eine Kugel überspringen lassen wollen - *Pool Hustler* macht's möglich. **[3]** Vor dem Stoß erhalten Sie alle Infos zu den Kugeln und zum Queue.



ansonsten kommen die verschiedenen Spelunken von *Pool Hustler* der Vorstellung schon recht nahe. Grafisch jedenfalls ist das Game für eine einfache Simulation nicht weit von der Perfektion entfernt. So finden die Duelle in zwölf verschiedenen Nachtclubs und Kneipen einer virtuellen Stadt statt. Zu Beginn des Preisgeld-Modus sehen Sie eine Stadtkarte, in der Sie den nächsten Austragungsort wählen. Hier tun Sie sich hervor, indem Sie gegen zunehmend stärkere Gegner gewinnen und die gesetzte Kohle einsacken. Im Grunde ist dies eine Art Arcade-Mode. Denn haben Sie erst mal einigen schwierigeren Gegnern die Mäuse aus der Tasche gezogen, bekommen Sie mehr und mehr Bars mit immer neuerem Ambiente von "Nobel" bis "Schummrig-schön" zur Auswahl.



damit die weiße Kugel andere überspringt, ist die Vorgehensweise völlig eingängig und auch ohne große Erklärungen im Manual leicht zu handhaben.

Da es nicht immer so leicht ist, aus der

perspektivischen 3D-Sicht genau zu zielen, bietet *Pool Hustler* zudem den Blick von oben, bei dem auch die Bahn der weißen Kugel angezeigt wird.

Während die Steuerung ansonsten vorbildlich ist, haben die Entwickler bei der Stärke des Stoßes wirklich geschludert. Beim realen Bil-

lard entscheidet die Geschwindigkeit, mit der der Queue die weiße Kugel trifft, über die Stärke des Stoßes, wogegen es bei *Pool Hustler* die Weite der Ausholbewegung ist. Ziehen Sie also mit der Pfeiltaste Ihren Queue zum Ausholen nach hinten, schwingt er auf dem Bildschirm, wie man es beim Billard zu Testzwecken macht. Allerdings ist die Geschwindigkeit bei einer weiten Ausholbewegung dieselbe wie bei einer ganz kurzen. Hierbei die gewünschte Stärke herauszubekommen, bedarf schon einiger Übung und zudem einer gehörigen Portion Glück. Da hätten die Programmierer mal ein wenig bei den Kollegen von *Virtual Pool* abschauen sollen. Dort ist dieser Vorgang nämlich wirklich hervorragend gelöst.

Wie war das doch gleich?

Sie haben noch nie Billard gespielt, oder es seit Ihrem Mallorca-Urlaub 1995 nicht mehr versucht? Dann hilft Ihnen die kleine Billardschule von *Pool Hustler* weiter. Die 14 Lektionen sind aber bei weitem nicht so schön aufgemacht wie jene bei der Konkurrenz von *Virtual Pool*. Immer erhalten Sie eine theoretische Erklärung mit schematischer Zeichnung. Manchmal können Sie sich das Ganze noch in natura ansehen und es gegebenenfalls auch selbst üben. Am Ende finden Sie noch ein Glossar mit knapp 100 Begriffen. Wer allerdings glaubt, nach Absolvierung in deutschen Pool-Spelunken mit fundiertem Halbwissen glänzen zu können, hat sich zu früh gefreut. Ebenso wie das gesamte Spiel nur in Englisch vorliegt, sind leider auch die wichtigen Insiderbegriffe in hiesigen Poolhallen nur zum Teil angebracht. Wer also hierzulande von "Den muß Du thin spielen" spricht, erntet in der Regel nur Unverständnis.



Obwohl diese Variante zweifelsohne die witzigste ist, können Sie dennoch beim Training ein wenig üben oder auch gegen einen zweiten Spieler antreten. Dabei haben Sie zunächst die Wahl zwischen zwei Austragungs-orten. Je nachdem, wie weit Sie im Arcade-Modus gekommen sind, stellt Ihnen das Spiel immer neue Spelunken mit immer nobleren Tischen zur Verfügung.

Steuerung mit Pfiff

Was die Steuerung angeht, läßt diese Billard-Simulation kaum Wünsche offen. Egal, ob mit dem analogen Joystick oder den Pfeiltasten: Queue und Blickwinkel drehen Sie beliebig. Diese Steuerung kommt dem, was man gemeinhin als "intuitiv" bezeichnet, verdammt nahe. Auch wenn Sie der Kugel einen Effet geben oder die Neigung des Queues verändern wollen,

POOL HUSTLER



m eine Meinung: Wäre da nicht der Patzer mit der etwas daneben geratenen Ausholbewegung, wäre *Pool Hustler* einfach perfekt! Leider trübt dieser Fauxpas das Spielvergnügen erheblich, und so ist auch die schlechte Gameplay- und Motivationswertung zu verstehen, die das Gesamtergebnis eines ansonsten runden Spieles deutlich in den Keller zieht. Ein ganz dickes Lob gilt der Idee des Preisgeldmodus sowie der restlichen Steuerung und besonders der liebevoll und detailgetreu umgesetzten Grafik.

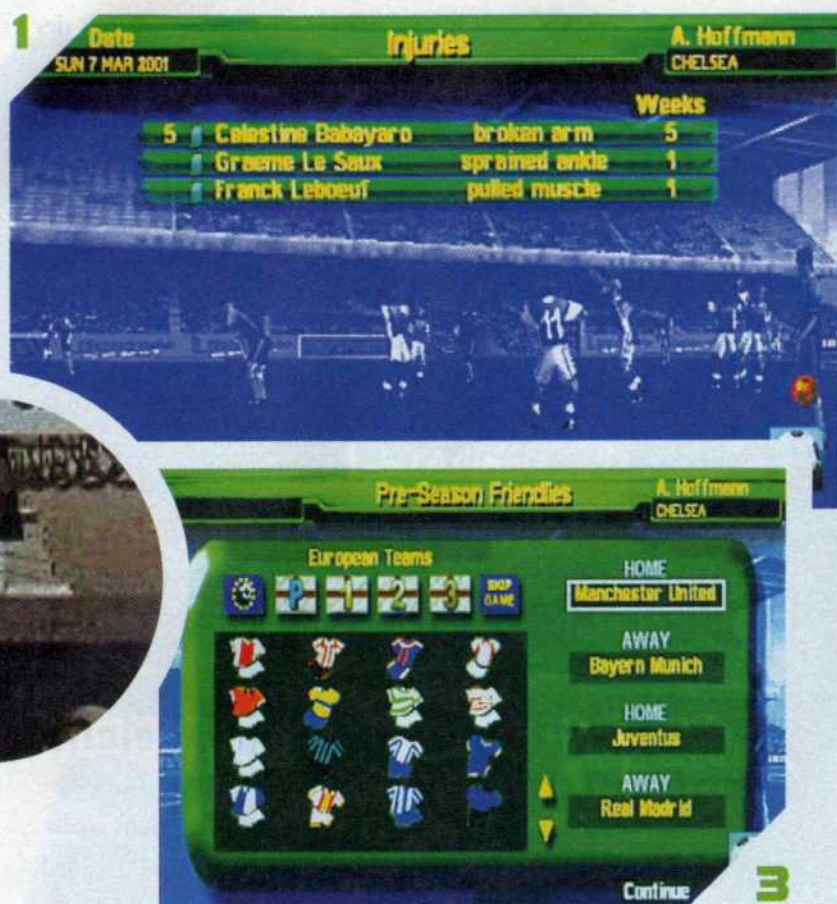
Justin Smart

■ GENRE:	Simulation
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	Infogrames
■ ENTWICKLER:	Sunsoft
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-WERTUNG:

1,9



[1] Bei drei verletzten Abwehrspielern müssen wir uns nach Verstärkung umsehen. [2] Unglaublich, unser Torwart läßt einen Freistoß aus 36 Metern ins Tor rollen. [3] Nur Teams der Premier Division dürfen europäische Spitzenclubs zum freundschaftlichen Kick einladen.

PREMIER MANAGER NINETY NINE

FACTS & FEATURES

- ★ alle vier englischen Divisionen
- ★ zwei italienische Ligen
- ★ originale Spielernamen
- ★ zwei Managementmodi
- ★ bis zu vier Mitspieler
- ★ undurchschaubare Spielberechnung

Der Vorgänger profilierte sich trotz eklatanter Schwächen als Referenztitel des Genres. Nicht einmal **sieben Monate später** präsentiert **Gremlin Interactive** den offiziellen Nachfolger. Hat diese Zeitspanne ausgereicht, um alle Fehler auszumerzen? *Artur Hoffmann*



Obwohl diese Art der Freizeitbeschäftigung hierzulande äußerst beliebt ist, sind PlayStation-Fußballmanager nicht gerade weit verbreitet. Was noch viel mehr verwundert, ist aber die Tatsache, daß selbst Bowling- und Billardfreunde eine größere Auswahl haben als Fans der (zugegebenermaßen trockenen) Materie des Fußballmanagements. Gremlins *Premier Manager Ninety Nine* will diesen Mißstand be-

heben und alle Freizeittrainer zum hemmungslosen Tüfteln anregen.

Auch diesmal dreht sich alles um die entscheidende Frage, ob Sie gleich bei einem Club der Premier Division zum Dienst antreten wollen oder sich lieber aus der dritten englischen Liga Schritt für Schritt nach oben arbeiten möchten. Und damit Sie nicht Jahr und Tag bei Mannschaften wie beispielsweise Scunthorpe United, Chester City oder Halifax Town ver-

bringen, machen Ihnen bessere Mannschaften Angebote. Um aber in diesen Genuß zu kommen, müssen Sie mit Ihrem Team über einen längeren Zeitraum gute Leistungen abliefern. So begannen wir z.B. mit Carlisle United (Division 3), wechselten über die Bristol Rovers (Division 2) zu Crystal Palace (Division 1) und erhielten dann ein Angebot vom Premier-League-Club FC Chelsea London. Und so wird aus einem Trainer, der zu Karrierebeginn Spieler

Das offizielle PlayStation Magazin

HERAUSGEBER

Helmut Grünfeldt

STELLVERTRETENDER CHEFREDAKTEUR

Jan Binsmaier (jb),
verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION

Leitende Redakteurin: Patricia Beischl (pat)

Redakteure: Moritz Menzel (mom)

Alexander Folkers (af)

REDAKTIONSASSISTENZ

Catharina Brieden

FREIE MITARBEITER

Olaf Bernhard, Henrik Fisch, Artur Hoffmann,
Michael Schmithäuser, Justin Smart

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,- (EUR 70,56)

Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 117,60 (EUR 60,13)

Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 162,- (EUR 82,83)

Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Mitglieder der PlayStation MIP Clubs: DM 110,- (EUR 56,24)

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 Interactive

Inserentenverzeichnis

Kd.	Name	Internetadresse	Hotline	Seite
A	ACME		0221/2408800	57
	Activision Deutschland GmbH	www.activision.de	0190/510055 / tägl. v. 16.00-18.00 Uhr	23
B	Baucontec	www.baucontec.de	05331/99590	41
C	CDG Media	www.spieleloesungen.de	04131/850610	103
	Compi Corner	www.compicorner.de	0203/444272	117
	Cross Computersystems GmbH		0231/5311334	37
E	Electronic Arts	www.ea.com	0190/900030	126/127
	Empire	www.empire.co.uk	089/85795181	7
F	Fire International (Deutschland) GmbH	www.blaze.de	02154/945251	19
	Franzis' Verlag GmbH	www.franzis.de	08121/951838	79,105,119,121
	Freak's Shop		02504/933033	35
	Funtronixx		0561/12477	119
G	G-Press Dataservice	www.infopool.com	030/3999180	75,77
	Game It!	www.gameit.de	01805/225300	29
	Gamers Point	gamerspoint@t-online.de	0721/933571011	67
I	Interact of Europe Jöllenbeck GmbH	www.interact-europe.de	04287/125133 / Mo-Fr. 9-16 Uhr	54/55
J	Jet Stream	www.jet-stream.de	07247/946170	109
	Joysoft	www.joysoft.com	0221/94861217	71
K	Theo Kranz Versand	www.logon.de/kranz	0931/3545245	125
L	Lahra Soft		02171-404172 10-20 Uhr	63
M	Media Markt	www.mediamarkt.com		64/65
O	ORDER IN TIME	orderin Time @t-online.de	0711/22291030	95
P	Philip Morris			128
	Playcom	www.playcom.de	0361/4929300	51
	Prima	www.primapublishing.com		71
	PROMARKT GmbH		030/78780-253, -297	4/5
	Psygnosis	www.psygnosis.com		13
S	Softhaus Multimedia			75
	Sony Computer Entertainment GmbH	www.playstation-europe.com	0190/578578	43,45,73
	Sunflex Vertriebs GbRmbH	www.getmoresun.com	02352/953350	61
T	Thrustmaster			33
V	Vidis Electronic Vertriebs GmbH	www.vidis.com	040/51484048	17
W	WEKA Computerzeitschriften	www.wekanet.de		87
	WEKA Consumer Medien	www.wekanet.de		99, Beihefter
	Wial Versand Service	www.wial.de	08142/59640	69

1 Date: SUN 9 MAY 2003 League Tables A. Hoffmann CHELSEA

English Premier Division

	P	W	D	L	F	A	Pts
1 Manchester United	38	23	10	5	112	57	79
2 Chelsea	38	24	7	7	104	68	79
3 Wolves	38	20	6	12	97	70	66
4 Crystal Palace	38	20	5	13	89	63	65
5 Arsenal	38	21	2	15	81	74	65
6 Tottenham Hotspur	38	19	6	13	95	82	63
7 Reading	38	18	7	13	83	76	61
8 Aston Villa	38	17	9	12	87	70	60
9 Birmingham City	38	18	6	14	78	68	60
10 Sheffield Wed.	38	17	6	15	73	83	57

[1] Bitter! Lediglich das Torverhältnis macht uns zum Vizemeister ... [2] ... doch im darauffolgenden Jahr gehört der Pott uns! [3] In diesem Bildschirm verwalten Sie Ihre Finanzen. [4] Bevor Sie neue Spieler holen, müssen Sie erst den Kader bereinigen. [5] Wenn der wüßte, welche Position für ihn reserviert ist... [6] Basler im Tor, sechs Stürmer, vier Torhüter und trotzdem gewonnen.

ist hierbei die Tatsache, daß unsere südländischen Nachbarn lediglich zwei Profiligen besitzen und Sie demnach bei einem Club der Serie B anheuern.

Bild oder Text?

Haben Sie Ihr Team aufgestellt und die richtige Taktik vorgegeben, beginnt der Ernst des Lebens. Und hier erwarten Sie zwei Darstellungsformen: Entweder lassen Sie sich die Höhepunkte der Partie in Wort und Bild darstellen, oder Sie blicken auf eine für Außenstehende langweilig anmutende Textanzeige. Erstere Option ist natürlich spektakulärer, hat aber den vernichtenden Nachteil, daß Sie nicht ins Spiel eingreifen dürfen. Im Klartext bedeutet das, daß Sie auf der Bank sitzen, dem Treiben Ihrer Schützlinge hilflos zusehen und weder taktische Änderungen noch Auswechslungen (!) durch-



3 Date: THU 91 DEC 2000 Finances A. Hoffmann CHELSEA

INCOME		EXPENDITURE	
Player Sales	£6,979,000	Player Purchases	£13,342,000
Gate Receipts	£29,353,262	Player Wages	£24,626,179
Sponsorship	£748,800	Ground Improvements	£250,000
TOTAL	£37,081,062	TOTAL	£38,218,179
		CASH	£17,422,558

Next Match Win Bonus: £2,000 Per Player
Ticket Price: £20

CASH ATTENDANCE POSITION

Continue

4 Date: SUN 3 JAN 2001 Contracts A. Hoffmann CHELSEA

	Age	Mths	Wage	Status
2 Dan Petrescu	33	1	£12,350	Listed
8 Gianfranco Zola	34	13	£9,350	
Mark Nicholls	23	14	£2,250	Listed
5 Franck Leboeuf	32	15	£10,150	
7 Jody Morris	21	20	£8,000	
Celestine Babayaro	22	20	£10,000	
Tore Flo	27	22	£13,000	
4 Roberto Di Matteo	30	23	£9,243	
15 Bernard Lambourde	29	25	£4,500	
6 Marcel Desailly	32	25	£6,500	
Paul Hughes	24	25	£1,700	Listed

führen können. Also entscheiden Sie sich für die bewährte Textversion, die Ihnen den Spielablauf durch die Anzeige der wichtigen Ereignisse (Tore, Verwarnungen und Verletzungen) präsentiert. Die Ergebnisse werden wie gehabt aus diversen Faktoren wie beispielsweise Fitneß, taktische Ausrichtung und Spielstärke berechnet. Im Test sind uns aber allerhand Merkwürdigkeiten aufgefallen: Daß die CPU einen

5 Date: FRI 9 JAN 2001 Memo to the Manager A. Hoffmann CHELSEA

Mario Basler will join you from Bayern Munich.

Continue

der untersten Kategorie über den Platz scheuchte, ein Dompteur, der mit Stars wie Gianfranco Zola, Marcel Desailly oder Davor Suker jongliert.

England oder Italien?

Bevor Sie aber Ihre erste Meisterschaft feiern und anschließend in der Super League den Rest Europas aufmischen, ist Kleinarbeit angesagt. Sie sind schließlich nicht nur für das Training (Können, Ruhepause und Fitneß) zuständig, sondern führen auch Vertragsverhandlungen und sehen sich auf dem Transfermarkt um. Hier haben Sie zu Beginn Ihrer Laufbahn ziemlich

6 Date: SAT 13 APR 2002 English Premier Division A. Hoffmann CHELSEA

Chelsea 3 V 1 Sheffield United

Match 33 83:45

Possession		Territory	
2	Corners	3	
8	Offsides	6	
8	Shots	11	
6	On Target	6	
3	Subs Left	3	

Statistics/Ratings

Chelsea	Sheffield United
Mario Basler	Luca Marchegiani
Mario Jerdel	Chris Wilder
Gianfranco Zola	Curtis Fleming
Tore Flo	Graham Stuart
Pierluigi Casiraghi	Gary Pallister
Davor Suker	Robert Molenaar
Francesco Di Matteo	Marc Koller
Tim Flowers	Luc Nilis
Angelo Peruzzi	Marcelo
Morgan De Sanctis	Paul Devlin
Oliver Kahn	Dave Whitehouse

schwer zu kämpfen: Es ist nahezu unmöglich, einen Superstar in die dritte Division zu locken. Und so suchen Sie nach der richtigen Mischung aus vielversprechenden Talenten und abgehalfterten Profis. Als Chef eines Spitzenvereines läuft es genau anders herum – Sie haben nicht genügend Kohle, um all die Zidanes, Ronaldos und Beckhams in Ihr Clubhaus zu lotsen.

Nach ähnlichem Strickmuster verläuft die italienische Karriere. Der einzige Unterschied

Goalie zur Sache? Oder warum geht ein Spiel, das zum Test mehrfach gestartet wurde, trotz unzähliger Änderungen immer mit dem selben Ergebnis aus, wobei sogar die Reihenfolge der Torschützen exakt gleich ist? Hier hätte es noch viel zu tun gegeben. Ein weiterer Kritikpunkt ist die magere Auswahl an Taktiken: Angesichts der 17 Formationen kommt die Frage auf, warum nur drei taktische Ausrichtungen (Paßspiel, Gegenangriff und weite Bälle) möglich sind.



Haben Sie mal keine Lust, die Mannschaft aufzustellen, überlassen Sie diese Arbeit einfach der CPU. Dies wäre aber das gleiche wie ein Adventure mit Auto-Rätsel-Lösung...

Finanzjongleur

Während des Tests der Vorversion fiel uns vor allem der unterdurchschnittliche Finanzteil negativ auf. Hier haben die Entwickler ein wenig nachgebessert und erlauben Ihnen nun endlich auch die Suche nach einem Sponsor, den Ausbau des Stadions sowie die Verbesserung der Infrastruktur. Was sich aber wie eine vollwertige Komponente anhört, entpuppt sich als immer noch magerer Zwischenlösung, da keinerlei Verhandlungen möglich sind und die Sanierung des Stadions nur drei Stufen kennt. Die weiteren Optionen erschöpfen sich in der Festsetzung der Eintrittspreise und der Prämie für gewonnene Spiele.

Ähnlich verbesserungswürdig sind auch die Vertragsverhandlungen, bei der Sie nicht nur mit der Ablösesumme und dem Gehalt, sondern auch mit einem Bonus um den Spieler buhlen. Hier wäre ein etwas detaillierteres Finanzmodell wünschenswert. Möglichkeiten gibt es zuhauf: Sonderprämie für den Torschützenkönig, Extrakohle für den Gewinn eines Titels oder einen Bonus

für die Wahl in die Mannschaft des Tages.

Richtig gut ist aber der Multiplayer-Modus: Zwar rotieren die Joypads wild, da aber die Mannschaften reihum aufgestellt werden und beliebig zwischen den bis zu vier Trainern umge-

schaltet wird, entwickelt sich bald ein harter Konkurrenzkampf. Sie können sich vorstellen, was für ein Geschrei aufkommt, wenn Spieler A seinem Konkurrenten den besten Stürmer abkaufen will ...



PREMIER MANAGER NINETY NINE



m eine Meinung: Dieser Fußballmanager ist in der glücklichen Lage, konkurrenzlos zu sein. Und aus diesem Grund ist das Game trotz der mysteriösen Spielberechnungen, dem rudimentären Finanzteil und dem Verzicht auf Interaktion während eines Matches ein Muß für Fans des Genres. Wer aber einen PC besitzt, läßt die Finger davon und wendet sich einer der vielen weitaus intelligenteren Simulationen zu. Alle anderen hoffen, daß einer der Hersteller einen PC-Titel auf die PlayStation portiert.

Artur Hoffmann

■ GENRE:	Managementsimu
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	Acclaim
■ ENTWICKLER:	Gremlin Interactive
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-WERTUNG:

2,2



Alles für ihre PlayStation™

PSX-Bootchips*

für US und Japan
Un glaublich

4,99 DM

Für alle PlayStationmodelle,
mit ausführlicher Einbauanleitung

PlayStationumbauservice nur
29,00 DM

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

RGB-Kabel	8,99 DM
RGB-Kabel mit Audioanschluß	11,99 DM
1 MB Memory Card	9,99 DM
8 MB Memory Card	26,99 DM
24 MB Memory Card	59,99 DM
40 MB Memory Card	69,99 DM
PSX-Joystick	14,99 DM
PSX-Joystick 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

* für Japan und US-Importspiele

Un glaublich I
* Umbauchip+RGB Kabel
Nur 12,50 DM

Un glaublich II
* Umbauchip+Memory Card
1 MB
Nur 13,50

Un glaublich III
* Umbauchip+Memory Card
8 MB
Nur 29,50 DM



[1] Ein voll aufgeladener Beam macht den Gegnern den Garaus. [2] Bei jedem Sub-Boss müssen Sie die richtige Taktik ausbaldowern. [3] Ein Eintrag in die High-Score-Liste ist das höchste der Gefühle. [4] Die Drohnen lassen nach einem Anschuß ein Power-Up fallen.



R-TYPE DELTA

Das Comeback der Retro-Shooter ist nicht mehr aufzuhalten: Ob *G Darius*, *Einhänder* oder *Retro Force* - nahezu jeden Monat kommt ein neuer Genrevertreter auf den Markt. Was ist dran am alten Spielprinzip? Artur Hoffmann

Wie das in der letzten Ausgabe getestete *Retro Force* setzt auch *R-Type Delta* auf ein altbekanntes Spielprinzip. So gehören *R-Types* Vorgänger in Japan und den USA immer noch zu den Favoriten aller Action-Fans. Hierzulande dürften Sie aber nur Import-Freaks und absoluten Hardcore-Gamern ein Begriff sein. Mit dem nun erscheinenden *R-Type Delta* dürfte sich dies ändern, da sich ernsthafte Spieler meistens auch für die Prequels eines Klassentitels interessieren.

Das hervorstechendste Merkmal des Games ist die Mischung aus traditionellen, von den Vor-

gängern entliehenen Komponenten und zeitgemäßer Technologie. So treffen Sie z.B. auf anscheinlich modellierte 3D-Sub-Bosse, die ihr - damals allerdings zweidimensionales - Unwesen

FACTS & FEATURES

- ★ drei unterschiedlich bewaffnete Gleiter
- ★ stimmungsvoller Sound
- ★ hoher Schwierigkeitsgrad
- ★ kein Zwei-Spieler-Modus

bereits in einer früheren Version trieben. Das gleiche gilt auch für die Zusammenstellung der zunächst drei - ein weiteres muß erspielt werden - zur Verfügung stehenden und mit unterschiedlich designten Waffensystemen ausgerüsteten Gleiter: Nur zwei dieser Raumschiffe sind neu.

Waffenkunde

Neben der standardmäßigen Laserkanone, die sich sowohl im normalen als auch im Schnellfeuermodus betreiben läßt und zudem aufrüstbar ist, verfügen die Schiffe über zwei Sonderwaffen. Während es sich aber bei der Delta-Waffe um eine fernöstliche Interpretation der seit *Defender*-Zeiten bekannten "Smart Bomb" handelt, kommt der Force-Waffe eine besondere Bedeutung zu. Einmal gestartet, macht sich dieser Mini-Satellit auf den Weg in eine Ecke des Bildschirms und erledigt alle ankommenden Gegner oder trifft einen Boss-Charakter an seiner Achillesferse. Doch auch mit den herkömmlichen Waffensystemen geht es den Gegnern an den Kragen. Voraussetzung ist aber das permanente Einsammeln der Power-Ups, mit deren Hilfe Sie Ihre zunächst nur mäßig abschreckenden Laserkanone zum maximalen Vernichtungsgerät aufzurüsten. Sollten Sie trotz stärkster Bewaffnung abgeschossen werden, stehen Ihnen zwar noch zwei Reserveschiffe zur Verfügung, auf die durchschlagenden Knarren müssen Sie aber leider verzichten...



Wie bereits in der letzten Ausgabe erwähnt, lebt *R-Type Delta* von der aufpolierten 3D-Grafik-Engine und dem immer noch fesselnden Spielprinzip der aufrüstbaren Waffen, aus allen vier Himmelsrichtungen angreifenden Gegnern und unvermeidlichen Level-Bossen. Im Gegensatz zu diversen Genrekollegen reicht tumbes Ballern aber nicht aus, um den Feinden den Garaus zu machen. Erst die Kombination aus Ballerei und Taktik ebnet Ihnen den Weg in die High-Score-Liste. Um aber gegen die den Bildschirm bevölkernde Übermacht eine Chance zu haben, müssen Sie die Steuerung im Schlaf beherrschen. Angesichts der Tatsache, daß immerhin sechs Tasten belegt sind, ist dies kein einfaches Unterfangen. Wenigstens dürfen Sie den Schwierigkeitsgrad dreistufig einstellen und insgesamt fünf Continues in Anspruch nehmen.

Köpfchen

Ein weiteres wichtiges Merkmal ist das exzellente Leveldesign, das keinerlei Wiederholungen kennt und die futuristische Atmosphäre ebenso perfekt unterstützt, wie die guten Zwischensequenzen und der Sound. Die unzähligen dreidimensionalen und ausnahmslos zerstörbaren Objekte und Gegnerscharen haben aber eine nega-

tive Auswirkung auf die Framerate, die an bestimmten Stellen spürbar sinkt. An der hohen Motivation ändert dies aber nichts. Ganz anders sieht es aber auf seiten der Spielmodi aus. Angesichts einer fehlenden Multiplayer-Option sinkt

die Halbwertszeit dieses Games drastisch. Daran ändern auch die von den Entwicklern eingebauten Späßchen à la "Benutzen Sie die Delta Bombe insgesamt 1.000 mal, passiert etwas Lustiges..." nichts. pat



R-TYPE DELTA

m eine Meinung: Auch wenn das Spielprinzip inzwischen mehr Staub angesetzt hat als mein Abiturzeugnis, macht es immer noch Spaß, durch die sehr abwechslungsreichen Level zu fliegen und Gegner im Dutzend zu erledigen. Lediglich das Fehlen eines Multiplayermodus gibt Anlaß zu Kritik. Wer auf vertikal scrollende Ballerorgien steht oder mit Wehmut an seine ersten Spielhallenbesuche zurückdenkt, sollte sich *R-Type Delta* bedenkenlos zulegen. Jede Menge Ballerspaß ist jedenfalls garantiert!

Artur Hoffmann

■ GENRE:	Action
■ VERFÜGBAR AB:	Juni 1999
■ HERSTELLER:	SCED
■ ENTWICKLER:	Irem
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-WERTUNG:

2,1



Das offizielle PlayStation Magazin präsentiert: **Adventures, Strategie, Arcade, Geschicklichkeit**

1998

ISBN 3-7723-6564-7 ÖS 182,-/SFr 23,-/DM 24,95

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

Ein Muß für jeden!

Über 50 Top-Spiele im Überblick: Insider-Infos, Tips und Tricks, Cheats und starke Hinweise für ungetrübten Spielspaß. Ein Muß für jeden, der sich in der Szene auskennen will.

Adventures: • Space Hulk • Warhammer, Warcraft 2...
Arcade-Klassiker: • Bubble Bobble • Tempest X...
Geschicklichkeit: • Bust a Move 2 und 3 • Pro Pinball Timeshock...



Franzis

FUNTRONIXX



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

PSX

Tiger Woods	89,90,-
Metal Gear Solid	99,90,-
Metal Gear Solid +	
M.G.S. Action Figur	130,-
Akuji The Heartless	99,90,-
Silent Hill	89,90,-
KKND	89,90,-
Racing Simulation 2	89,90,-
Asterix	89,90,-
Rayman 2	89,90,-

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem Programm

Das ist der Hammer
3 Action Figuren nach Wahl
90 DM

Crash Bandicoot Action Figuren 34,90,-

PC Games ab Lager lieferbar !!!

Bestellungen ab 100,- DM
Versandkosten frei!

Kostenlosen Bestellkatalog anfordern

Händleranfragen erwünscht

VIDEOSPIELE ACTIONFIGUREN AB 34,90,-



[1-3] Shanghai True Valor zeichnet sich durch unterschiedliche Aufstellungen, Hintergründe und Symbolsätze aus.



SHANGHAI TRUE VALOR

Die Spielidee kommt aus der Zeit, als unsere Vorfahren noch in Bärenfelle gekleidet den **Teutoburger Wald** durchstreiften. Was auf dem PC schon seit Jahren die **Arbeitsproduktivität** lähmt, kommt nun auch auf die **PlayStation**. Justin Smart

Zahlreiche Spieleklassiker haben den Weg vom PC auf die PlayStation gefunden. Allen voran natürlich Strategie- und Wirtschaftssimulationen. Aber auch aus der Ecke der Geschicklichkeits- und Knobelspiele haben – neben einigen Neuentwicklungen – verschiedenste Vertreter den Plattformsprung auf Sonys Powerkonsole gewagt. Zuletzt hat sich der Geschicklichkeitsknüller *Swing* auf die PSX gewagt. Ebenso neu ist die Umsetzung eines der am meisten süchtig machenden Pausenfüller der Bürogeschichte: *Mah-Jongg*. Neben dem Kartenspiel *Solitär* war dies wohl einer der Gründe, warum Chefs rigoros das Spielen am PC verboten haben. Denn wer einmal mit *Mah-Jongg* an-

gefangen hat, konnte nicht mehr so schnell damit aufhören. Diesen Feind der Arbeitsproduktivität gibt es nun auch für die PlayStation.

Das Prinzip ist im Grunde recht simpel. Auf einem vorher festgelegten Umriß werden Klötzchen übereinandergelegt, wobei der Stapel nach oben spitz zuläuft. Ist etwa die Grundform ein Quadrat, ist das Ergebnis am Ende eine Pyra-

mide. Auf den Oberseiten der Spielsteine befinden sich nun – je nach Einstellung – Symbole oder Bilder, wobei von jedem genau vier Exemplare im Spiel vorkommen. Ihre Aufgabe ist es nun, das Feld abzuräumen. Markieren Sie jeweils zwei oben liegende gleiche Steine, verschwinden diese und legen die darunter frei.

Spezialitäten für die PlayStation

Klar, daß niemand eine PC-Variante einfach nur so auf die PSX portiert. Statt dessen haben sich die Entwickler bei unzähligen Share- und Freeware-Varianten von *Mah-Jongg* Ideen zusammengeklaut und zu einer runden und abwechslungsreichen Mixtur unter dem Namen *Shanghai True Valor* zusammengestellt. Auch der Klassiker fehlt nicht. Hier haben Sie so viel Zeit, wie Sie wollen, und es gibt nur das Ziel, alle Klötzchen abzuräumen. An Punkte oder gar das Wort "siegen" denkt kein echter Fan dieses Games. Statt dessen geht es eher um den meditativen Gewinn.

Erster Kick der PSX-Umsetzung ist, daß zwei Joypads die Steinchen ins Nirwana schicken können. Dies geht entweder im ko-

FACTS & FEATURES

- ★ Mah-Jongg-Umsetzung
- ★ Zwei-Spieler-Modus
- ★ drei Arcade-Modi
- ★ Maus-Unterstützung

operativen Modus, wobei beide Spieler sich an einer Aufstellung zu schaffen machen, oder in Form eines Wettkampfes. Dabei erhalten beide Seiten einen eigenen Stapel, und es gilt, als erster fertig zu sein. Wer es noch ein wenig exotischer möchte, findet im "Rolling Shanghai" eine dreidimensionale Variante. Hier sind die Türme nicht nur auf einem, sondern auf vier quadratischen Grundrissen aufeinander gebaut. Diese liegen an vier Seiten eines Würfels, so daß zu einem Zeitpunkt immer nur eine sichtbar ist. Mit einem Klick auf die L- oder R-Taste rotiert der Würfel jedoch und gibt die anliegende Seite frei. Das gibt einen besonderen Kick, wenn Sie zu zweit drehen und der eine nach rechts und der andere nach links will.

Neben diesem sogenannten *Original Mode* enthält *Shanghai True Valor* noch die Variante "Arcade". Hier geht es um Punkte und darum, CPU-gesteuerte Gegner zu besiegen. Doch ohne Maus oder analogen Joystick haben Sie kaum eine Chance. Zwar wird erstere unterstützt, Besitzer eines Dual-Shock-Controllers dürfen ihren Steuerknüppel jedoch unberührt lassen.

Wer bereits in asiatischen Restaurants wegen der benebelnden Pingpong-Musik die Krise kriegte, sollte als erstes selbst in *Shanghai* de-

aktivieren. Alle anderen werden dies spätestens nach einer Stunde tun, wenn auch das robusteste mitteleuropäische Ohr die fernöstlichen Klänge nicht mehr annehmen kann.

In puncto Grafik hingegen zeigt sich *Shang-*

hai für diese Spieleattung von seiner besten Seite. Das Feld ist komplett dreidimensional aufgebaut, Sie haben die Wahl zwischen unzähligen Hintergrundmotiven und drei unterschiedlichen Symbolsätzen. *pat*



SHANGHAI TRUE VALOR



m eine Meinung: Mit *Shanghai True Valor* ist Activision eine runde Zusammenstellung aller denkbaren *Mah-Jongg*-Varianten gelungen. Wirklich negativ fallen allerdings drei Punkte ins Gewicht. Zum einen ist die Musik recht bald sehr nervig. Zudem ist die Steuerung mit dem Joypad nur dann vernünftig, wenn das Spiel nicht gegen die Zeit läuft, es also nicht um Geschwindigkeit geht. Besonders peinlich ist jedoch, daß die Hilfebildschirme die Steuerung anhand einer anderen Konsole zeigen.

Justin Smart

■ GENRE:	Knobelspiel
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	Infogrames
■ ENTWICKLER:	Activision
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-WERTUNG:

2,2

So bestehen Sie jeden Einstellungstest



Ihre Arbeitskraft ist das Wichtigste, was Sie zu verkaufen haben. Und genau hier setzt diese neue CD-ROM an. Im Crash-Training lernen Sie, wie Sie den Verlauf des Vorstellungsgesprächs bestimmen und zum Spitzenkandidaten unter den Bewerbern aufsteigen. Keine Frage kann Sie mehr aus der Fassung bringen kann.

Jedes Wort sitzt und sogar

Ihre Körperhaltung paßt. Mit Videos, Bildern, häufigen Fragen von Personalchefs, Checklisten, vorformulierten Briefen.

Vorstellungsgespräch

Hovermann, Claudia und Eike; 1998

ISBN 3-7723-8403-X

ÖS 238,-/Sfr 25,-/DM **29,95***



Nach einer schriftlichen Bewerbung folgt meist ein Einstellungstest. Doch was wird gefragt? Was muß man wissen? Mit diesem Training bereiten Sie sich optimal vor! Über 1.100 Fragen und Aufgaben aus den gängigen Tests!

- Logik • Konzentration
- Rechtschreibung
- Wortbedeutung
- Sprachkompetenz
- Wirtschaft • Biologie
- Medizin • Computer

- Geschichte • Kulturgeschichte • Politik...

Mit Übungs- und Prüfungsmodus zur Simulation realer Testbedingungen.

Einstellungs Test

Urban, Albert; 1998

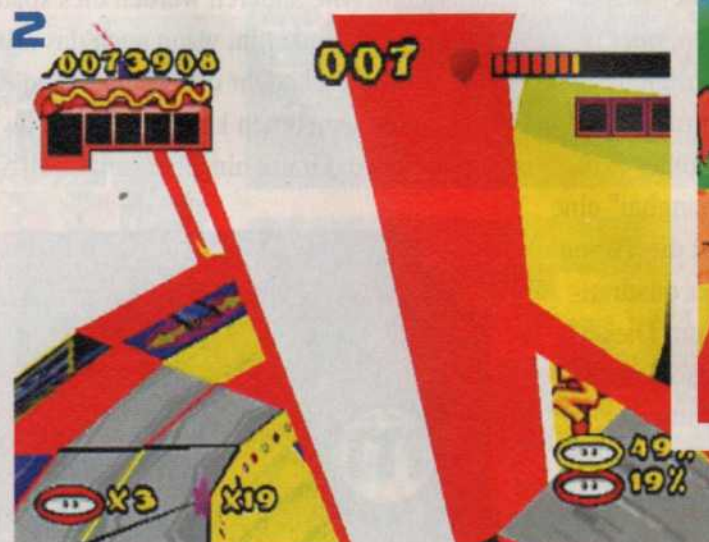
ISBN 3-7723-8954-6

ÖS 238,-/Sfr 25,-/DM **29,95***



Franzis'

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



[1] Im Bonuslevel geht es um Punkte und ominöse Schlüssel. [2] Teilweise wird Ihnen die Sicht verdeckt. [3] Vorsicht vor der Achterbahn! [4] In der maximalen Zoomstufe haben Sie das komplette Level im Blick.



LIVE



WIRE

Der Boom der Denk- bzw. Puzzlespiele hält ungebrochen an. Kaum ein Monat, in dem wir Ihnen keinen neuen Genrevertreter vorstellen. Ein weiterer Hit kommt aus dem Hause SCi und nennt sich schlicht **Live Wire**. Artur Hoffmann

als die meisten heute erfolgreichen Programmierer noch die Klamotten anzogen, die ihnen ihre Mutter für den nächsten Tag vorbereitete, machte ein Spiel namens *Qix* Furore. Und das trotz des rudimentären Spielprinzips, das in Zeiten von *Vanguard*, *Phoenix* und *Moon Patrol* herrlich antiquiert wirkte. Ihre Aufgabe bestand darin, mit Ihrem Raumschiff ein großes Rechteck auszufüllen und sich bei dieser Tätigkeit nicht von den Gegnern erwischen zu lassen. Was sich heutzutage ein wenig langweilig anhört, galt damals als Gipfel der Geschicklichkeit. Weder der offizielle Nachfolger *Qix 2* noch Klons wie z.B. *Amidar* konnten an den Erfolg des Originals anknüpfen. Doch scheinbar ist dieses Spielprinzip den Mitgliedern des britischen Entwicklungsteams The Code Monkeys in Erinnerung geblieben...

Bei *Live Wire* besteht Ihre Aufgabe darin, die einzelnen Komponenten eines schachbrett-

artig aufgeteilten Spielfeldes in Ihren Besitz zu nehmen. Dazu brausen Sie mit Ihrem Charakter auf den Begrenzungslinien umher und färben die befahrene Strecke ein. Sind alle vier Seiten eines Vierecks markiert, geht das Segment in Ihren Besitz über. Damit die ganze Sache aber nicht zu einfach wird, wimmelt es von Gegnern, die Ihnen bei Berührung einen nicht unerheblichen Betrag Ihrer Lebensenergie abziehen. Um sich dieser Biester zu erwehren, sollten Sie die zahlreichen Waffensysteme wie z.B. Pistole,

Maschinengewehr oder Granatwerfer einsetzen. Da diese Goodies aber nicht zur Grundausrüstung gehören, müssen Sie zuerst bestimmte Sonderfelder einfärben.

Quadratisch

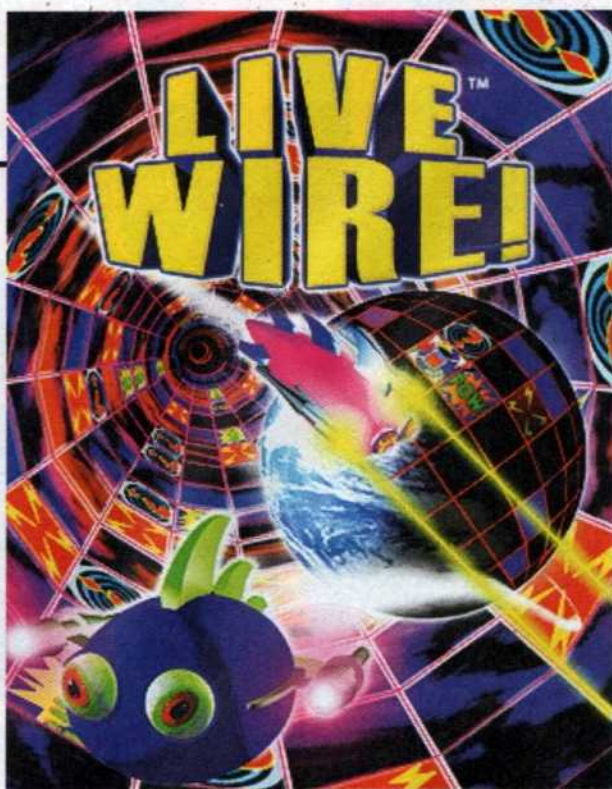
Die zweite Art der Power-Ups hat weitaus fiesere Auswirkungen: Der Teleporter beamt Sie auf ein anderes Feld, mit Hilfe des "Atomic Fills" färben Sie das komplette Spielfeld ein und mit dem Radiergummi löschen Sie reihen-

FACTS & FEATURES

- ★ 50 abwechslungsreiche Level
- ★ spannender Multiplayer-Modus
- ★ viele Waffen und Power-Ups
- ★ gute Soundkulisse
- ★ gewöhnungsbedürftige Steuerung



Diese Bombe hat uns voll erwischt.



weise gegnerische Felder. Und als ob dies alles noch nicht ausreichen würde, müssen Sie auch nach Boni in Form von Fernsehgeräten und Sternen Ausschau halten.

Doch gerade diese Vielfältigkeit führt zunächst zur totalen Verwirrung: So werden Sie des öfteren bereits eingefärbte Felder wieder lösen, in selbst ausgelöste Fallen stolpern und von eigenen Bomben ins Jenseits geschickt. Erschwert werden die ersten Schritte auch durch die gewöhnungsbedürftige Steuerung, die aufbrausenden Zeitgenossen des öfteren zu einem spontanen Wutanfall verhilft. Sind diese Hürden aber einmal genommen, werden Sie zahlreiche spannende Stunden verleben.

Zeitfrage

Obwohl die Grafik bei diesem Genre eher sekundärer Natur ist, gaben sich die Programmierer sichtbar Mühe. Die insgesamt fünf polygonalen Welten (Meer, Grusel, Kirmes, All und Wilder Westen) leben von zahlreichen witzigen Details wie startenden Raketen, herabfallenden Felsen oder vorbeirauschenden Achterbahnen. Darüber hinaus werden alle zehn Level (neun normale, plus einer zufällig eingestreuten Bonusrunde) einer thematisch in sich abgeschlossenen Welt von typischen Gegnern bevölkert. Im Spukschloß treffen Sie auf Gespenster, am Strand werden Sie von Krabben und Haien gejagt und im Wilden Westen müssen Sie sich natürlich mit Cowboys auseinandersetzen. Damit Sie während des Spiels stets den Überblick behalten, darf das Spielfeld nach Belieben rotiert und gezoomt werden. Das Ende ist erreicht, sobald ein Spieler alle drei Leben verloren hat oder wenn der Timer abgelaufen ist.

Um auch in Sachen Soundunterstützung State-of-the-Art zu sein, sicherten sich die Pro-

[1] Im Zwei-Spieler-Modus geht es richtig hektisch zu. [2] Nach jedem Level wird abgerechnet. [3] Die Sonderfelder sind ein essentieller Bestandteil des Games. [4] Gelbe Fernseher beschenken Ihnen ein Extraleben.



ducer die Dienste des – vor allem in England – äußerst beliebten DJ's Allister Whitehead. Das Ergebnis ist eine rundum gelungene Musikunterhaltung, die auch nach mehreren Stunden ausgedehnten Zockens noch Laune macht.

Richtig Spaßig wird es im mittels horizontal bzw. vertikal geteilten Bildschirm dargestellten Multiplayer-Modus. Hier treten Sie mit einem Partner gegen ein zweites Team an. Dabei spielen Sie entweder mit einem menschlichen Spieler gegen zwei CPU-Gegner oder es messen sich zwei gemischte Mannschaften.



LIVE WIRE

meine Meinung: Trotz der anfänglichen Frustration, die in erster Linie mit der Steuerung zusammenhängt, ist *Live Wire* ganz nach meinem Geschmack. Angesichts von 50 anspruchsvollen Level, ausgetüftelten Zusatzwaffen sowie vieler Boni ist Langeweile ein Fremdwort. Da auch der Zwei-Spieler-Modus diverse Varianten beinhaltet, ist dieses Game ein ebensolcher Zeitkiller wie *Swing* oder *Devil Dice*. Wer auf eine Kombination von Geschicklichkeit und Denkspiel steht, hat eine neue Herausforderung gefunden. **Artur Hoffmann**

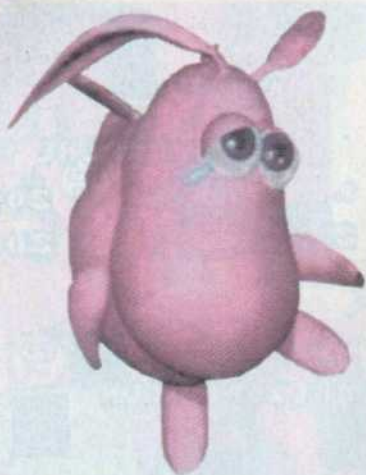
■ GENRE:	Puzzle-Game
■ VERFÜGBAR AB:	April 1999
■ HERSTELLER:	SCI
■ ENTWICKLER:	The Code Monkeys
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-WERTUNG:

2,0

Im nächsten Heft



Guardians Crusade

Im ausgesprochen "knuddeligen" Rollenspiel von Activision übernehmen Sie die Patenschaft eines kleinen Monster-Babys und kämpfen an dessen Seite, um seiner Herkunft auf die Schliche zu kommen.

Guardians Crusade glänzt allerdings nicht nur durch den hohen Knuddelfaktor. *Knight & Baby*, so der Name der japanischen Version, landete im Land der aufgehenden Sonne vor kurzem auf Platz eins der Verkaufs-Charts. Ob wir dem Titel auch hierzulande so viel Erfolg voraussagen, lesen Sie in unserer nächsten Ausgabe.



Reportage: Von der Idee zum Spiel

Für alle, die ein wenig an Hintergrund-Informationen interessiert sind, haben wir uns etwas ganz besonderes ausgedacht.

Wie entsteht eigentlich ein Spiel? Wie wird aus der Idee im Kopf irgendeines kreativen Menschen das fertige Produkt im Laden? Und warum nimmt die Entwicklung meist so schrecklich viel Zeit in Anspruch?

Auf derartige Fragen versuchen wir Ihnen in unserer nächsten Reportage eine Antwort zu liefern.

Anna Kournikova Smash Court Tennis

SCED hat einen witzigen Tennistitel in der Pipeline. Bei *Anna Kournikova Smash Court Tennis* von Namco haben Sie bei der Charakterauswahl Zugriff auf diverse Helden anderer Namco-Hits.

Was für eine Rolle spielt der attraktive Jungstar Anna Kournikova? Weiß Heihachi überhaupt, wie man einen Tennisschläger hält? Sie erfahren es in unserem Preview.



außerdem:

- Poy Poy 2
 - Diver's Dream
 - Monster Seed
 - Tiger Woods
 - Street Racer
- und vieles mehr...

Und auf jeden Fall mit dabei: die exklusive PlayStation-Demo-CD

die redaktion

So kalt und grau es im winterlich eingeschnittenen Poing auch sein mag, so sehr wir gerade bei der

Grafiken fahren mit JAM!! voll ein Grafiken explodieren auf Ihrem Computermonitor und Blut fließt, wenn bösen Jungs zuschlagen. JAM!! und

Produktion dieser Ausgabe auch im Streß waren, hin und wieder gibt es doch Dinge, die den Redakteuren ein Grinsen auf das Gesicht zaubern.

Der "Jam!" von Aims ermöglicht es Ihnen, PlayStation Spiele auf Ihrem PC-Monitor zu zocken. Das Bild ist zwar nicht so umwerfend wie angepriesen, doch findet

sicher der eine oder andere Verwendung für das Gerät (auch wenn er satte 180 Marker dafür springen lassen muß). Der "Jam!" sorgte allerdings aus einem anderen Grund für Gesprächsstoff: Bei der Übersetzung des Textes auf der Packungsrückseite hat die englische Firma offenbar keine Rücksicht

genommen. Lassen Sie die Todesschreie der sich in Blut wälzenden Feinde nicht in einem lächerlichen Mono-Soundsystem dämpfen. Sie haben es sich durch harten Kampf verdient, die Typen in Stereo sterben zu hören.

auf die deutsche Intoleranz bezüglich Gewalt in Videospielen genommen. Doch lesen Sie selbst.

Ihr Theo Kranz
Partner im Ruhrgebiet:
dynatex
Im Brück-Center
44135 Dortmund
NUR LADEN • KEIN VERSAND

**SONY PLAYSTATION
DUAL SHOCK**



239,-

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK	239,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK	
CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN	19,95
CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN)	29,95
CONTROL PAD DUAL SHOCK ORIG.	59,95
CONTROL PAD DUAL SHOCK	39,95
CONTROLLER-VERLÄNGERUNG (FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)	19,95
ORIG. SONY CD-CASE	29,95
PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE	9,95
ORIG. PLAYSTATION T-SHIRT	29,95
GAMEMASTER-SCHUMMELMODUL	84,95
CHEATMASTER - BLAZE	29,95
EQUALIZER - SCHUMMELMODUL	69,95
X-PLÖDER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE	84,95
X-PLÖDER PROFESSIONAL	134,95
RGB-KABEL (G-CON - AV-ANSCHLUB)	19,95
LENKRAD JORDAN GP (INKL. PED.)	129,95
LENKRAD RUMBLE FORCE WHEEL	149,95
JOYSTICK DOMINATOR	69,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.)	59,95
PISTOLE ERAZER (G-CON-KOMPAT.)	69,95
MEM. CARD 15 BL. ORIG. (VER. FARB.)	29,95

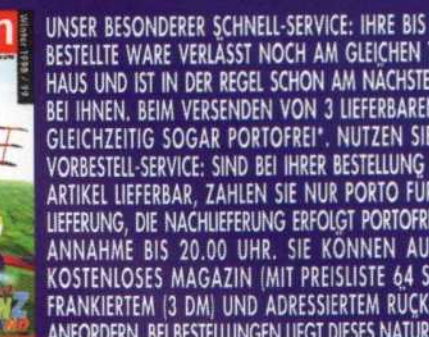


RIDGE RACER 4 (APRIL) 99,95

MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1)	29,95
MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1)	39,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS	44,95
MEMORY CARD 720 BLOCKS	64,95
MOUSE LOW BUDGET	34,95
MULTI TAP LOW BUDGET	49,95
A BUGS LIFE	89,95
ABE'S EXODUS (ODDWORLD 2)	79,95
ACTUA NHL HOCKEY '99	79,95
ACTUA SOCCER 3 (OLIVER BIERHOFF)	79,95
AKUJI THE HEARTLESS	99,95
ALL STAR TENNIS '99	89,95
ALUNDRA	89,95
APOCALYPSE	89,95
ASTERIX (MÄRZ)	89,95
ATLANTIS	89,95



GRANSTREAM SAGA 79,95



ASTERIX 89,95

AZURE DREAMS	89,95
BATMAN UND ROBIN	84,95
BIG AIR (MÄRZ)	89,95
BLASTO	79,95
BLAZE 'N' BLADE	99,95
BLOOD LINES (APRIL)	79,95
BLOODY ROAR 2 (APRIL)	84,95



TOMB RAIDER 2 PT. (MÄRZ) 49,95

AKUJI THE HEARTLESS 99,95	TOMB RAIDER 3 99,95
WARZONE 2100 (MÄRZ) 89,95	DRIVER (MÄRZ) 99,95



CIVILIZATION 2 (MÄRZ) 99,95

POPULOUS 89,95	MONKEY HERO 89,95
CARMAGEDDON (APRIL)	84,95
C3 RACING	84,95
CENTPEDE (MÄRZ)	89,95
CHARITY PACK - SPIELESAMMLUNG	94,95
CIVILIZATION 2 (MÄRZ)	99,95
COLIN MCRAE RALLY	89,95
COLONY WARS 2: VENGEANCE	89,95
COMMAND & CONQUER 2	89,95
C&C 2: GEGENSCHLAG	89,95
COOL BOARDERS 3 89,95	89,95
CRASH BANDICOOT 3	89,95
DARK STALKERS 3 (MÄRZ)	99,95
DEVIL DICE	79,95
DIABLO	89,95
DIVER'S DREAM (DEEP BLUE) (APRIL)	89,95
DREAMS (MÄRZ)	89,95
DRIVER (MÄRZ)	99,95
ELIMINATOR	89,95
FIFA '99	89,95
FINAL FANTASY VII	99,95
FORMEL 1 '98	99,95
G-POLICE 2 (MÄI)	99,95
GEX 3: DEEP COVER GECKO (MÄRZ)	99,95
GLOBAL DOMINATION (MÄRZ)	89,95
GOLF PRO (MÄRZ)	94,95
GRANDSTREAM SAGA	79,95
GRAN TURISMO	89,95
GUARDIANS CRUSADE (MÄRZ)	89,95
HARD EDGE (MÄRZ)	89,95
HUGO 1	89,95
KENSAI - SACRED FIST	89,95
KKND - KROSSFIRE	89,95
LE MANS (MÄI)	89,95
LEGACY OF KAIN-SOUL REAV. (MÄI)	99,95
MARVEL SUPERH. VS. STRTFIGHT (APR)	89,95



SOUL REAVER (MÄI) 99,95



NHL FACE OFF 99 (MÄZ) 79,95

TOP-SPIELE ZUKUNFTSPREISEN

ABE'S ODDYSEE - PLAT.	49,95	PORSCHE CHALLENGE - PT.	49,95
ACTUA ICE-HOCKEY	49,95	R-TYPES	74,95
ALIEN TRILOGY - PLAT.	44,95	RAYMAN - PLATINUM	44,95
BUST A MOVE 2 - PLAT.	49,95	RESIDENT EVIL 1 - PLAT.	44,95
CYBALL ZONE	29,95	RIDGE RACER REVOL. - PT.	49,95
COM. & CONQUER - PLAT.	44,95	ROAD RASH - PLATINUM	44,95
COOL BOARD. 2-PT. (APR)	49,95	S.C.A.R.S.	49,95
CRASH BAND. 2 - PT. (APR)	49,95	SHADOW GUNNER	49,95
CRIME KILLER	79,95	SOUL BLADE - PLATINUM	49,95
CROC - PLATINUM	44,95	SOVIET STRIKE - PLATINUM	44,95
DESTR. DERBY 2 - PLAT.	49,95	SUPER MATCH SOCCER	49,95
FORMEL 1 - PLATINUM	49,95	TEKKEN 2 - PLATINUM	49,95
FORSÄKEN	49,95	TOCA TOURING CAR - PT.	44,95
G-POLICE - PLAT. (MÄRZ)	49,95	TOMB RAIDER 2 - PT. (MÄRZ)	49,95
GRAN THEFT AUTO - PLAT.	49,95	TRUE PINBALL - PLATINUM	49,95
HERCULES - PLATINUM	49,95	V-RALLY - PLATINUM	49,95
INT. SUPERST.SOC.PRO-PT.	49,95	WILD NINE'S - SPECIAL ED.	69,95
JURASSIC PARK - PLAT.	49,95	WIPEOUT 2097 - PLAT.	49,95
MICRO MACH. V3 - PLAT.	49,95	WORMS - PLATINUM	49,95
MIKEY'S WILD ADV. - PT.	49,95	X-MEN CHILD. O.T. ATOM	44,95
MOTO RACER - PT. (MÄRZ)	44,95	XENOCRACY	69,95
PANDEMONIUM - PLAT.	49,95		

MASTER OF MONSTERS (MÄRZ)	99,95
MEDIEVIL	89,95
MEGA MAN LEGENDS	79,95
MEGA MAN X4	79,95
METAL GEAR SOLID	89,95
METAL GEAR SOLID PREMIUM PAK	159,95
SPIELEBATER METAL GEAR SOLID	24,95
MONKEY HERO	89,95
MONSTER SEED	89,95
MOTO RACER 2	89,95
MUSIC: MUSIC CREATION	89,95
NASCAR '99	89,95
NBA LIVE '99	89,95
NBA PRO '99 (MÄRZ)	89,95
NEED 4 SPEED: BR.ASPHALT (MÄR)	89,95



METAL GEAR SOLID 89,95

NFL EXTREME	89,95
NHL '99	89,95
NHL FACE OFF '99 (MÄRZ)	89,95
NO FEAR MOUNTAINBIKING (APRIL)	89,95
PET IN TV - TAMAGOTCHILIKE	79,95



BREATH OF FIRE 3 89,95

POINT BLANK	79,95 - (MIT GUN)	154,95
POOL HUSTLER		89,95
POOL SHARK - ACTUA POOL		89,95
POPULOUS-THE 3RD COMING (MÄRZ)		89,95
POY POY 2		89,95
PREMIER MANAGER '99		79,95
PRINCE NASEEM BOXING (MÄRZ)		89,95
PRO 18: WORLD TOUR GOLF (MÄRZ)		89,95
PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A.		94,95
PUMA STREET SOCCER (MÄRZ)		89,95
RACING SIMUL. 2 (APRIL) 89,95		89,95
RALLY CROSS 2 (MÄRZ)		79,95
RC STUNT COPTER (MÄRZ)		89,95
RIDGE RACER 4 (APRIL)		99,95
RIVAL SCHOOL		79,95



SPORTS CAR GT (AP) 89,95



GEX 3: DEEP COVER (MÄZ) 99,95

ROLLAGE (MÄRZ)	89,95
RUGRATS	89,95
RUNNING WILD (MÄRZ)	79,95
SENSIBLE SOCCER 2000	79,95
SENTINEL RETURNS	89,95
SHANGHAI TRUE VALOR	89,95
SILENT HILL (JUNI)	89,95
SMALL SOLDIERS	89,95
SPORTS CAR GT (MÄRZ)	89,95
SPYRO THE DRAGON	89,95
STREETFIGHTER COLLECTION 2 (MÄZ)	89,95
STREET SKATER	89,95
SUPER POCKET FIGHTER	79,95
SWING (MÄRZ)	74,95
T'AI FU (MÄRZ)	89,95
TEKKEN 3	99,95
TENCHU	89,95
TEST DRIVE 5	89,95
THEME HOSPITAL	89,95
TIGER WOODS PGA TOUR '99	89,95
TOCA TOURING CAR 2	89,95
TOMB RAIDER 3	99,95
TRAP RUNNER (APRIL)	89,95
UBIK (MÄRZ)	99,95
VIRUS (MÄRZ)	89,95
WARZONE 2100 (MÄRZ)	89,95
WCW VS. NWO: THUNDER	79,95
WILD ARMS	79,95
WILD NINE'S SPECIAL EDITION (SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)	69,95
WING OVER 2 (APRIL)	79,95
WWF ATTITUDE (MÄI)	84,95
UEFA CHAMPIONSLEAGUE	99,95
X-GAMES PRO BOARDER	89,95
X-MEN VS. STREETFIGHTER	84,95
YOYO'S PUZZLE PARK (MÄRZ)	84,95
ZERO DEVIDE 2	79,95



G-POLICE (PLATIN) 49,95



CRASH BAND. 2 PT (MÄRZ) 49,95

G-POLICE 2 (MÄI) 89,95

**off PS-Magazin
6/98: Note 1,8**

SCARS 49,95

CYBALL ZONE 29,95

0931 35 45 245

WWW.LOGON.DE/KRANZ oder 0180 5211844

Zusätzliche Bestell Hotline: 0931 57 16 01

**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.**

Verkaufskosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr. Bei Vorkasse (nur Eurochecks) DM 4,- zzgl. NN-Gebühr. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT Fax 0931/571602

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 1999
IN NURNBERG





**MIT POWER AN
DIE SPITZE**



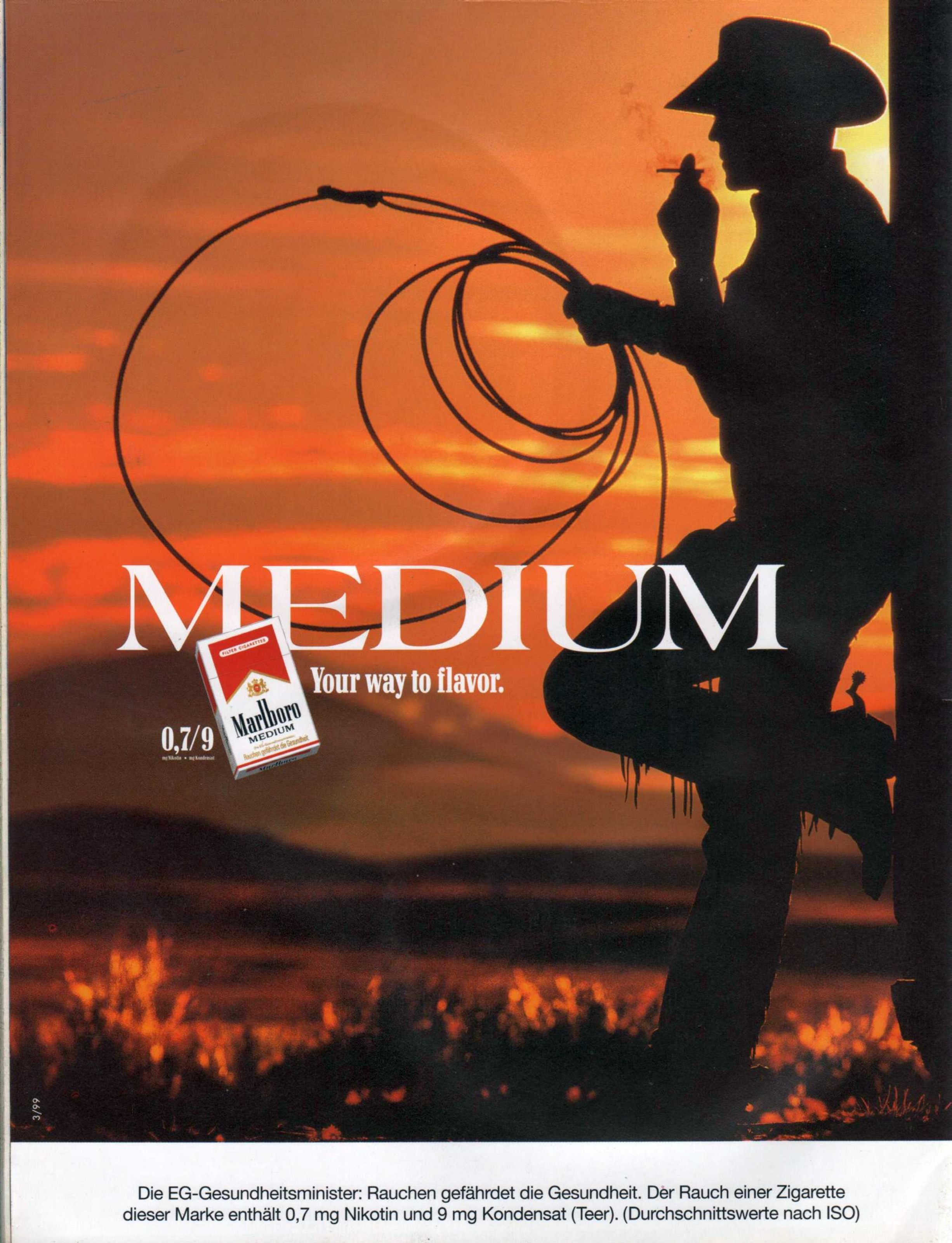
5th TIME BEST
INTERVAL
REMAINING 4 LAPS

Die heißesten Tourenwagen der Welt
inklusive des BMW M3, Porsche 911 und
Mercedes CLK GTR. Verbessern Sie die
Leistung Ihres Wagens mit zahlreichen zur
Verfügung stehenden Upgrades und
Tuning-Optionen.
PC-Multiplayer-Spiel über TCP/IP- oder
IPX- Netzwerk.



Original-Screenshots aus dem Spiel.





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)